

## KEKERASAN DALAM FILM ANAK (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA FILM DORAEMON *THE MOVIE*: NOBITA DAN LEGENDA RAJA MATAHARI)

Siti Nurul Hasanah<sup>1,\*</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No. 18 Kota Tasikmalaya

<sup>\*</sup> Email corresponding author: sitinurulhasanah59@upi.edu

### Abstrak

Televisi merupakan media komunikasi massa yang sudah tidak asing di telinga kita. Banyaknya acara TV yang menghibur menjadi daya tarik tersendiri pemirsanya untuk berlama-lama berada di depan TV untuk menyaksikan acara favoritnya. Berbagai jenis film ditayangkan oleh berbagai stasiun TV salah satunya adalah film kartun yang menjadi acara favoritnya anak-anak. Tidak hanya film kartun yang lucu dan menghibur saja yang disukai anak, film kartun yang bergenre aksi juga menjadi daya tersendiri bagi anak terutama anak laki-laki sehingga kerap sekali anak meniru ucapan atau perbuatan yang dilakukan oleh tokoh idolnya di dalam film kartun. Penelitian ini menggunakan teori semiotika yang digagas oleh Roland Barthes, dengan begitu pada penelitian ini peneliti memperoleh data bahwa film Doraemon yang merupakan film anak dengan tokoh utamanya robot kucing berwarna biru ini tetap tidak terlepas dari adegan-adegan yang mengandung unsur kekerasan baik itu kekerasan verbal maupun non verbal, seperti memukul, menendang, mencekik, merusak benda, menggunakan kata kasar, merendahkan orang lain, mengancam, dan terdapat pula unsur seksualitas. Sehingga mengharuskan orang tua agar selalu memberikan pengawasan dan arahan kepada anak supaya mereka dapat memilih tontonan yang baik dan sesuai dengan umur mereka.

**Kata kunci:** Film; Kartun; Anak; Kekerasan; Semiotika.

### Abstract

Television is a mass communication medium that is familiar to our ears. The many entertaining TV shows are the main attraction for viewers to linger in front of the TV to watch their favorite shows. Various types of films are broadcast by various TV stations, one of which is cartoons which are children's favorite shows. Not only funny and entertaining cartoons that children like, cartoons with the action genre are also a special force for children, especially boys, so that children often imitate the words or actions of their idol characters in cartoons. This study uses the theory of semiotics initiated by Roland Barthes, so in this study the researcher obtained data that the Doraemon film, which is a children's film with the main character, a blue cat robot, is inseparable from scenes that contain elements of violence, both verbal and verbal violence. non-verbal, such as hitting, kicking, choking, breaking objects, using harsh words, demeaning others, threatening, and there is also an element of sexuality. So that requires parents to always provide supervision and direction to children so that they can choose shows that are good and according to their age.

**Keywords:** Film; Cartoon; Child; Violence; Semiotics.

## PENDAHULUAN

Dunia teknologi terus mengalami kemajuan dari masa ke masa sehingga tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi saat ini sudah semakin canggih jauh berbeda dengan zaman nenek moyang kita. Perkembangan media komunikasi

merupakan salah satu bukti kemajuan teknologi. Televisi menjadi salah satu media komunikasi yang maju, yang sebelumnya hanya menampilkan layar hitam putih kini sudah bisa menampilkan layar berwarna dengan berbagai tayangan

televisi yang ditayangkan. Film adalah salah satu acara paling populer di televisi.

Film adalah bentuk komunikasi massa visual yang dominan di belahan dunia ini (Ardianto, et al. 2014). Sebagai sebuah karya seni, film tentunya tidak dapat dipisahkan dari seni karena memiliki nilai estetika dalam bentuk suara dan gambar (audio-visual). Seni itu sendiri adalah suatu bentuk yang diindera atau artefak yang dapat dilihat, didengar, atau dilihat dan didengar secara bersamaan (visual, audio, audio-visual), seperti lukisan, musik, dan teater, tetapi apa yang disebut seni. berada di luar objek seni berupa nilai-nilai (Salwa, 2020). Film yang ditayangkan di layar televisi tidak hanya satu macam, namun terdiri dari beberapa genre seperti drama, horor, aksi, komedi, musikal, dan lain sebagainya. Genre umumnya membagi film berdasarkan jenis dan latar ceritanya. masing-masing memiliki ciri khas yang membedakan satu genre dengan genre lainnya (Pratista, 2023). Dengan beragamnya genre film yang ditayangkan di layar televisi membuat koleksi film yang bisa ditonton semakin banyak, dan tidak setiap film mengandung unsur pendidikan banyak juga film yang mengedepankan hiburan namun menyimpang dari norma-norma yang berlaku dimasyarakat, sehingga sebagai orang tua harus pintar dalam memilih dan memilah film yang pantas ditonton oleh anak-anak.

Penelitian terdahulu mengenai adegan kekerasan dalam film anak dilakukan oleh Lely Rara Renaningtyas, Riska Ayu Setyowati, dan Taufiq Afip Atarik dengan judul “Analisis Isi Adegan Kekerasan Kartun Larva Episode Larva-Island Nightmare (Strom Drain, House, New York)” penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa dalam serial kartun Larva episode Larva-Island Nightmare (Season 1-Storm Drain, Season 2-House, dan Season 3-New York) menunjukkan kekerasan fisik dalam serial kartun larva telah disepakati kedua pengkoder menunjukkan angka 0,99 atau

99% dan presentasi kekerasan psikologis menunjukkan angka 0,96 atau 96%. Hasil perhitungan ini menunjukkan sebuah hasil yang reliable.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rehuel Willy Aditama yang berjudul “Analisis Isi Kekerasan dalam Film Animasi Serial The Simpsons”, dalam penelitian tersebut menghasilkan data yang dapat disimpulkan bahwa serial film animasi The Simpsons season 28 berisi kekerasan. Jenis kekerasan yang muncul dalam serial film animasi ini adalah kekerasan kartun, kekerasan fantasi, kekerasan fisik, seni bela diri penggunaan senjata, kekerasan objek, api, kekerasan tersirat, kematian, penggambaran rincian dan pelecehan verbal. Jenis kekerasan yang paling umum adalah kekerasan objek 22 kali, artinya sub indikator ini selalu ada di setiap episodenya. Sub kekerasan objek meliputi benturan, ledakan, dan perusakan sebuah bangunan. Di The Simpsons, kekerasan ini sering digambarkan dengan tabrakan dan ledakan dengan frekuensi adegan 53 kali. Kekerasan senjata hanya muncul dalam 20 episode adalah sub indikator paling umum kedua dalam frekuensi episode yang mengandung kekerasan. Tetapi sub indikator penggunaan senjata memiliki frekuensi tertinggi dari 58 adegan selama penayangan The Simpsons musim 28. Kekerasan pada peringkat ketiga tertinggi merupakan sub indikator kekerasan fisik, penggambaran rinci, dan kematian. Tapi sub indikatornya adalah kekerasan fisik memiliki total frekuensi adegan kekerasan yang lebih tinggi daripada penggambaran rincian, dan kematian. Sub indikator kekerasan fisik memiliki frekuensi adegan 56 kali, sedangkan kematian 42 kali, dan gambaran detil sebanyak 27 kali.

Melihat dari dua penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa di dalam film kartun terdapat banyak adegan kekerasan yang tentunya tidak ramah bagi anak. Namun apakah di dalam film kartun yang memiliki tokoh-tokoh lucu seperti Doraemon terbebas dari adegan-adegan

yang mengandung unsur kekerasan? Tidak menutup kemungkinan bahwa kartun dengan icon pemerannya seseorang yang lucu terbebas dari adegan kekerasan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menjadikan film kartun yang banyak digemari oleh anak-anak dengan karakter utamanya yang lucu dengan kantongnya yang bisa mengeluarkan benda-benda ajaib yaitu film Doraemon yang merupakan film kartun/animasi yang berasal dari Negara Jepang. Apakah film kartun sepanjang masa ini terdapat unsur kekerasan atau tidak? Oleh karena itu dalam penelitian ini mengangkat judul “Kekerasan dalam Film Anak (Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film Doraemon *The Movie*: Nobita dan Legenda Raja Matahari)”.

Dalam Saputra, D., & Saifuddin, A.(2020) disebutkan bahwa terdapat beberapa jenis film, diantaranya:

#### 1. Film Dokumen

Penekanan dalam film dokumenter adalah peristiwa-peristiwa yang terjadi. Bedanya dengan film berita adalah film berita harus tentang sesuatu yang memiliki nilai berita untuk disajikan kepada penonton apa adanya dan dalam waktu sesingkat mungkin.

#### 2. Film Cerita

Film cerita adalah film yang mengandung unsur cerita, yang biasanya ditayangkan di bioskop-bioskop dengan bintang film terkenal. Film-film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan ditujukan untuk semua kalangan masyarakat dimanapun. Dan karena merupakan komoditas, pengusaha menghadapi banyak pesaing. Karena banyaknya pesaing, masing-masing pihak berusaha keras untuk menghasilkan film terbaik dengan cerita terbaik.

#### 3. Film Berita

*Newsreel* atau film berita adalah film tentang fakta dan peristiwa yang

telah terjadi. Karena sifat beritanya, maka film yang disajikan kepada masyarakat harus mengandung unsur berita (news value).

#### 4. Film Kartun

Penekanan dalam pembuatan film kartun adalah melukis. Dan setiap lukisan membutuhkan ketelitian. Satu per satu dilukis dengan cermat untuk kemudian difoto satu per satu juga. Dan jika rangkaian 16 lukisan diputar setiap detik, tetapi melalui proyektor film. Film kartun tidak dilukis oleh satu orang, tetapi oleh banyak pelukis.

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada film Animasi/ film kartun. Film animasi juga terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

#### 1. Animasi 2D (2 Dimensi) yang pada

awalnya dianggap sebagai animasi klasik karena menggunakan teknik Hand Drawn dan masih eksis hingga saat ini. Sampai saat ini animasi 2D yang populer dan diminati adalah animasi di internet mulai dari animasi GIF, Java-Script, Streaming, dan yang sangat populer saat ini adalah Flash. (Ramdhan, dalam Wahyuni, Wijayanti & Budiana, 2018).

#### 2. Animasi boneka atau dikenal juga

dengan *Clay animation* muncul pada tahun 1930-an dengan judul King Kong dan baru pada tahun 1986 karya animasi Clay yang lengkap diterbitkan yaitu Vinston Studio di Polandia dengan filmnya California Raisins (Ramdhan, dalam Wahyuni, Wijayanti & Budiana, 2018). Teknik animasi ini dibuat dengan menggunakan boneka tanah liat atau bahan lain yang digerakkan secara perlahan kemudian gerakan tersebut difoto secara berurutan untuk menghasilkan gerakan. Contohnya adalah film *Chicken Run* dari *Dreamworks Picture* dan clay

animation yang merupakan cikal bakal animasi 3D (Ramdhan, dalam Wahyuni, Wijayanti & Budiana, 2018).

3. Digital Animation, animasi digital memadukan teknik animasi *Hand Drawn* berbantuan komputer sehingga gambar yang telah dibuat kemudian di *scan*, diwarnai, dianimasikan, dan diberi efek di komputer agar animasi yang didapat lebih hidup namun tidak meninggalkan identitas mereka sebagai 2D (Ramdhan, dalam Wahyuni, Wijayanti & Budiana, 2018).
4. Animasi 3D (3D), animasi dimensi yang teknik pembuatannya sangat mengandalkan komputer dan awalnya hanya menggunakan teknik manual yaitu pada saat membuat sketsa model atau model pahatan untuk dipindai dengan scanner biasa atau 3D scanner, kemudian dilakukan proses pembuatan objek di komputer menggunakan perangkat lunak (Ramdhan, dalam Wahyuni, Wijayanti & Budiana, 2018).

Film kartun ini menjadi suatu tayangan yang sangat digemari oleh anak-anak. Sehingga mereka rela untuk menghabiskan waktu bermainnya hanya untuk berlama-lama berdiam diri di layar televisi untuk menyaksikan film animasi/kartun favoritnya. Namun walaupun yang ditonton oleh anak adalah film kartun, pada kenyatannya tidak semua film kartun ramah terhadap anak. Banyak film kartun yang di dalamnya menayangkan adegan-adegan kekerasan baik itu berupa kekerasan verbal maupun non verbal seperti memukul, menendang, bullying, berbicara kasar, merendahkan orang lain, memaki, seksualitas, dan adegan-adegan lainnya yang tidak sesuai dengan usia anak. Johan Galtung mengatakan bahwa kekerasan adalah suatu kondisi dimana realisasi fisik dan mental aktualnya berada di bawah realisasi

potensinya. Sedangkan pengertian kekerasan dalam arti luas, yaitu tidak hanya mencakup kekerasan dalam arti fisik (penganiayaan dan pembunuhan), tetapi juga meliputi kebohongan, indoktrinasi, ancaman, tekanan, dan sejenisnya. (Salwa, 2020). Oleh karena itu harus adanya pendampingan terhadap anak ketika anak menyaksikan film favoritnya dan selalu arahkan anak kepada tayangan-tayangan yang sesuai dengan usia anak.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika. Semiotika berasal dari kata Yunani *semion* yang berarti tanda, berawal dari kajian bahasa kemudian berkembang menjadi kajian budaya. Semiotika sebagai bidang kajian sastra telah dikembangkan oleh banyak ahli seperti Ferdinand de Saussure, Charles Peire, Umberto Eco, dan Roland Barthes. Ferdinand de Saussure dikenal sebagai orang pertama yang mengemukakan semiotika (Putri, Mulyono, & Anwar, 2020). Namun dalam penelitian ini teori semiotik yang peneliti ambil adalah teori yang dikemukakan oleh Roland Barthes.

Tabel 1. Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative</i> (tanda denotatif)	<i>Sign</i> (tanda denotatif)
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotatif)	5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotatif)
6. <i>Connotative</i> (tanda konotatif)	<i>Sign</i> (tanda konotatif)

Sumber : (Sobur, 2013)

1. Denotasi adalah tingkat signifikansi pertama. Denotasi lebih terkait dengan makna tertutup dan sensor politik atau represi. Dalam urutan ini menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda.

2. Konotasi adalah tingkat signifikansi kedua. Konotasi menjelaskan kapan perasaan dan emosi bertemu tanda. Denotasinya adalah apa yang ada di dalam foto, sedangkan konotasinya adalah bagaimana memotretnya.
3. Mitos juga memiliki pola tiga dimensi yaitu penanda, petanda, dan tanda. Tetapi sebagai sebuah sistem. Uniknya, mitos juga dikonstruksi oleh rangkaian makna yang sudah ada sebelumnya, atau dengan kata lain, mitos juga merupakan sistem pemaknaan tingkat kedua. (Yunita, Novitasari, MS, 2022).

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan menggunakan metode semiotika. Semiotika adalah studi tentang makna dan analisis peristiwa yang menghasilkan makna. Metode analisis pendekatan semiotika secara umum, teknik analisis data menggunakan alur yang lazim digunakan dalam metode penulisan kualitatif, yaitu mengidentifikasi objek yang diteliti untuk dijelaskan, dianalisis kemudian diinterpretasikan maknanya. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yaitu membedah tradisi-tradisi tertentu dalam ilmu sosial yang pada dasarnya bergantung pada mengamati setiap manusia di wilayahnya sendiri dan menghadapi orang-orang tersebut dalam bahasa dan istilahnya. Penelitian deskriptif kualitatif bermaksud untuk memberikan gambaran tentang fenomena sosial di masyarakat mengenai kekerasan, pembunuhan, dan sebagainya. Selain itu, pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan penekanan makna yang muncul dari tanda-tanda untuk menjelaskan setiap pesan dalam adegan kekerasan.

Yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah film *Doraemon the movie* berjudul 'Nobita dan Legenda Raja

Matahari' yang merupakan salah satu film kartun yang digemari oleh anak-anak.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah peneliti mengumpulkan dan mengklasifikasikan data yang berkaitan dengan unsur-unsur kekerasan dalam film ini, peneliti merumuskan data tersebut ke dalam analisis semiotik. Berikut beberapa adegan film kartun yang menonjolkan unsur kekerasan. Durasi kartun ini adalah 91 menit 26 detik. Film ini menceritakan tentang seorang pangeran dari kerajaan yang ibunya pada saat itu menjadi ratu di kerajaannya jatuh sakit tak berdaya di atas kasurnya karena terkena sihir atau guna-guna oleh seorang penyihir jahat. Oleh karena itu pangeran terus berlatih untuk mengalahkan penyihir jahat tersebut supaya ibunya kembali sadar dan sehat seperti sedia kala. Kemudian di kerajaan tersebut pangeran memerintahkan agar mengorbankan seorang anak gadis ke dalam danau setiap tahunnya agar hujan bisa turun di kerajaannya. Namun tanpa pangeran ketahui bahwa sebenarnya gadis yang dikorbankan ke danau tersebut dijadikan sebagai tumbal oleh penyihir jahat agar wajahnya tetap awet muda.

Disisi lain, *Doraemon* dan Nobita sedang menggunakan salah satu alat ajaib yang berasal dari kantong *Doraemon*, dan tanpa disengaja alat tersebut mengalami kerusakan sehingga dari kerusakan tersebut menghasilkan lingkaran hitam yang menjadikan terhubungnya dengan dimensi lain, yaitu kerajaan negeri matahari. Sehingga Nobita bersama teman-temannya yaitu *Doraemon*, *Sizuka*, *Giant*, dan *Suneo* bisa memasuki wilayah kerajaan negeri matahari melalui lubang tersebut, begitupun sebaliknya pangeran dari negeri matahari bisa berkunjung ke kamarnya Nobita dengan masuk ke dalam lubang antar dimensi tersebut. Seiring berjalannya waktu Nobita beserta teman-temannya menjadi dekat dan menjalin pertemanan dengan pangeran dari negeri matahari beserta orang-orang terdekat dari

pangeran dan mereka bekerja sama untuk mengalahkan penyihir jahat.

Berdasarkan hasil analisis ke 15 *scene* kekerasan dalam film Doraemon The Movie: Nobita dan Legenda Raja Matahari, peneliti menemukan adanya unsur-unsur kekerasan yang ditampilkan melalui tanda.



Gambar 1. *Scene* 1 (01.23) Para prajurit memanah penyihir jahat.

Pada *scene* 1 terlihat para prajurit beserta pangeran sedang mengejar penyihir jahat dan kemudian para prajurit membidik dan melepaskan anak panahnya ke arah penyihir, namun sayang anak panah yang dilontarkan oleh para prajurit tidak mempan terhadap penyihir, setelah itu baru pangeran mengarahkan anak panahnya ke arah penyihir dan kali ini bidikan panah tersebut berhasil mengenai bahunya penyihir dan melukainya sampai keluar darah dari bahunya. Setelah itu penyihir berubah menjadi seekor burung hering/ burung bangkai dan terbang menjauh dari pangeran dan pasukannya. *Scene* ini mengandung kekerasan yaitu menggunakan benda tajam dan menggunakannya untuk melukai orang lain. Dalam *scene* ini pangeran beserta pasukannya memanah penyihir untuk membunuh dan menangkap penyihir.



Gambar 2. *Scene* 2 (07.00) Giant menekan tombol pada benda ajaib Doraemon sehingga keluar banyak tikus dari alat tersebut.

Pada *scene* 2 terlihat Giant dengan sengaja menekan tombol yang ada pada benda ajaib milik Doraemon sehingga mengeluarkan banyak tikus, dimana Giant sudah mengetahui bahwa Doraemon sangat takut dengan tikus. Melihat ekspresi Doraemon yang ketakutan bercampur panik, Giant malah sebaliknya, dia menampilkan ekspresi yang senang dilihat dari senyum lebarinya sampai kelihatan giginya yang tersusun rapi. Kekerasan yang terdapat dalam *scene* ini yaitu perbuatan menakut-nakuti orang lain dengan sengaja.



Gambar 3. *Scene* 3 (15.12). Nobita yang lari karena di kejar dan dilempari tombak.

Pada *scene* ini terlihat Nobita yang sedang ketakutan dan terkejut ketika sebuah tombak dilontarkan kepadanya oleh seseorang yang tidak dikenal, untung saja tombak tersebut mendarat di depan Nobita dan tidak mengenai dirinya. Kekerasan yang terdapat dalam *scene* ini adalah menggunakan benda tajam berupa

tombak yang dimaksudkan untuk melukai seseorang.



Gambar 4. Scene 4 (17.55). Celana Nobita ditarik oleh seekor hewan bernama Pokoru.

Pada *scene* ini Nobita sedang diikuti oleh seekor hewan yang tidak diketahui jenis hewannya namun telah diketahui bahwa hewan tersebut bernama Pokoru, kemudian hewan tersebut menarik celana Nobita sampai melorot sehingga pantat Nobita menjadi terlihat. Kekerasan yang terdapat dalam *scene* ini yaitu tergolong dalam unsur seksualitas dimana memperlihatkan bagian tubuh yang sensitif dan bersifat pribadi maka tidak pantas untuk dipertontonkan kepada khalayak umum.



Gambar 5. Scene 5 (22.07). Doraemon sedang bersama Pangeran yang wajahnya mirip dengan Nobita.

Pada *scene* ini diperlihatkan Doraemon yang sedang berdiri sambil melihat dan memegang sebuah buku ditemani seseorang disampingnya yang memiliki wajah serupa dengan Nobita yang pada saat itu sudah diketahui bahwa orang yang mirip wajahnya dengan Nobita

adalah seorang pangeran yang keluar melalui alat ajaibnya Doraemon yang mengalami kerusakan sehingga menjadikannya terhubung dengan dimensi lain. Ketika dia menyuruh Doraemon untuk membaca tulisan yang ada didalam komik namun belum juga Doraemon menyelesaikan bacaanya dan disini terlihat bahwa sebenarnya Doraemon sendiri tidak bisa membaca tulisan yang ada dalam komik tersebut, maka pangeran tersebut menghentikan Doraemon sambil mengucapkan “ah bodoh kau!”. Kekerasan yang terdapat pada *scene* ini berupa kekerasan verbal seperti menganggap remeh orang lain.



Gambar 6. Scene 6 (22.24). Kepala Doraemon dipukul menggunakan lampu belajar.

Pada *scene* ini memperlihatkan wajah Doraemon dengan lidah keluar dan bola mata berubah menjadi tanda + menandakan sudah K.O karena kepalanya dipukul menggunakan lampu belajar oleh pangeran yang sekarang ada di kamar Nobita. Kekerasan yang terdapat dalam *scene* ini yaitu memukul yang merupakan kekerasan fisik.



Gambar 7. Scene 7 (23.11). Pangeran Tyo memukul TV menggunakan lampu belajar.

Pada *scene* ini diperlihatkan ada Pangeran Tyo dan TV rusak dengan posisi miring. TV tersebut dikarenakan telah dipukul beberapa kali oleh Pangeran Tyo menggunakan lampu belajar yang ada di tangannya sampai akhirnya TV tersebut rusak dan jatuh miring dari tempat TV sebelumnya. Kekerasan yang terdapat dalam *scene* ini yaitu perusakan barang-barang.



Gambar 8. *Scene* 8 (36.24). Telinga Nobita di jewer.

Pada *scene* ini diperlihatkan telinga Nobita yang sedang ditarik ke atas atau sering dikenal dengan sebutan di jewer oleh seseorang yang mana tidak lain itu adalah ibunya sendiri karena Nobita tidak menuruti ibunya. Kekerasan yang terdapat dalam *scene* ini berupa kekerasan fisik yaitu menjewer.



Gambar 9. *Scene* 9 (36.38). Ibu Nobita sedang marah

Pada *scene* ini diperlihatkan ibu Nobita yang sedang marah dengan mengerutkan alisnya dan matanya di buat melotot sambil memegang sapu. Rupanya Ibunya Nobita sedang memarahi Nobita dengan suara dan menyentak dan mengatakan “dasar malas!” kepada Nobita karena dia menolak ketika disuruh membantu ibu membersihkan halaman.

Kekerasan yang terdapat pada *scene* ini yaitu berupa kekerasan verbal antara lain berbicara kasar dan memaki.



Gambar 10. *Scene* 10 (43.58). Giant dan Nobita sedang berkelahi.

Pada *scene* ini diperlihatkan Giant yang mengepalkan tangannya untuk melontarkan pukulan terhadap Nobita namun pukulan tersebut berhasil dihindari oleh Nobita dan selanjutnya Nobita membalas dengan melakukan serangan balik berupa mendorong dan menendang Giant sampaiselanjutnya datang Sizuka yang menghentikan perkelahian mereka. Setelah perkelahian berhasil dihentikan, mereka baru mengetahui bahwa sebenarnya Nobita yang berkelahi dengan Giant bukanlah Nobita yang asli melainkan Pngeran Tyo yang sedang bertukar tempat dengan Nobita dan menggunakan pakaian yang menyerupai Nobita. Kekerasan yang terdapat pada *scene* ini yaitu berupa kekerasan fisik seperti memukul, mendorong, dan menendang.



Gambar 11. *Scene* 11 (50.50). Pangeran Tyo menentang dua rakyatnya untuk berduel.

Pada *scene* ini diperlitakan pangeran Tyo menghampiri dua rakyatnya yang

sedang bersender ke tembok untuk bertanding dalam suatu permainan yang mana permainan yang dimaksud merupakan permainan yang ditakuti oleh penduduk setempat karena satu peraturan dalam permainan tersebut yaitu barang siapa yang kalah maka dia menjadi budak sang pemenang, yang menanag boleh memperlakukan apapun terhadap yang kalah bahkan yang nyawa menjadi taruhannya pun diperbolehkan. Kekerasan yang terdapat dalam *scene* ini yaitu berupa ancaman.



Gambar 12. *Scene* 12 (70.23) Pangeran Tyo ditangkap dan dibawa terbang oleh burung elang.

*Scene* ini memperlihatkan dua ekor burung elang yang sedang terbang dan salah satunya menangkap pangeran Tyo dengan membawa pangeran terbang menggunakan cengkraman dari cakarinya. Pangeran Tyo yang ingin melepaskan diri dari cengkraman tersebut terus berontak dan menggunakan tombak yang ia pegang untuk menusuk burung elang agar burung tersebut melepaskannya. Kekerasan yang terdapat pada *scene* ini yaitu berupa kekerasan kepada binatang dengan menggunakan benda tajam berupa tombak.



Gambar 13. *Scene* 13 (78.03). Giant bertarung melwan penjahat.

Dalam *scene* ini terlihat Giant sedang bertarung melawan salah satu penjahat yang merupakan bagian dari anak buah penyihir. Giant bertarung menggunakan tombak dan Giant berhasil membuat penjahat tersebut terjatuh. Pada bagian ini terdapat unsur kekerasan yaitu melukai orang lain menggunakan benda tajam.



Gambar 14. *Scene* 14 (80.43), Nobita dicekik

Pada *scene* ini diperlihatkan Nobita sedang kesakitan karena dicekik oleh seseorang dari belakang. Terlihat bahwa Nobita merasa kesakitan dan berusaha melepaskan diri dari tangan yang mencekiknya tersebut. Kekerasan yang terdapat dalam *scene* ini yaitu berupa kekerasan fisik mencekik.



Gambar 15. *Scene* 15 (82.30) pangeran Tyo dipukul menggunakan tengkorak.

Dalam *scene* ini diperlihatkan pangeran Tyo yang tersungkur akibat terkena pukulan oleh penyihir menggunakan tengkorak yang mengenai kepalanya. Kekerasan yang terdapat dalam *scene* ini merupakan kekerasan fisik berupa memukul dengan benda tumpul.

Terdapat beberapa mitos dalam film ini, antara lain:

1. Penyihir yang dapat menggunakan sihirnya untuk melumpuhkan orang lain, jadi semacam menggunakan guna-guna dan ramuan tertentu.
2. Benda yang dapat melakukan keajaiban. Hal tersebut digambarkan dengan alat-alat Doraemon yang sangat ajaib sehingga bisa menurunkan hujan.
3. Mengorbankan anak gadis sebagai tumbal/pengorbanan agar hujan bisa turun setelah lama tidak kunjung turun hujan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan peneliti, dapat disimpulkan bahwa film Doraemon yang merupakan film untuk anak dan banyak digemari oleh anak tidak terlepas dari adegan-adegan yang mengandung unsur kekerasan. Baik itu berupa kekerasan verbal maupun non verbal. Hal ini mengisyaratkan bahwa baik orang tua maupun orang dewasa lainnya di rumah harus selalu mendampingi dan mensortir tayangan-tayangan berupa film maupun acara TV lainnya yang disaksikan oleh anak. Arahkan anak kepada tontonan yang mengandung unsur pendidikan dan sesuai dengan usianya agar anak tidak meniru adegan-adegan kekerasan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh yang ada dalam film yang ditontonnya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang sudah memberikan motivasi dan transfer energi positif sehingga penelitian ini dapat peneliti selesaikan sebagaimana semestinya.

### DAFTAR PUSTAKA

Aditama, R.W. (2018). Analisis Isi Kekerasan dalam Film Animasi Serial The Simpsons. *Jurnal E-Komunikasi*, 6 (1).

Ardianto, Elviro. dkk. (2014). *Komunikasi Massa: Satu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Pratista, Himawan. (2023). *Memahami Film*. Sleman: Montase Prees.

Putri, P. P., Mulyono, T., Anwar, S. (2020). Semiotik Roland Barthes pada Cerpen Tunas dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Bahasa, dan Pengajarannya*, 1(2), 249-268.

Renaningtyas, R. L., Setyowati, R. A., & Atarik, T. A. (2022). Analisis Isi Adegan Kekerasan Kartun Larva Episode Larva-Island Nightmare (Storm Drain, House, New York). *Acta Diurna*, 18 (1), hlm. 94-107.

Salwa, Nazla. (2020). *Analisis Isi tentang Kekekrasan dalam Film Munafik 2*.(Skripsi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau.

Saputra, D., & Saifuddin, A. (2022). *Analisis Semiotika pada Film*. Sukabumi: Haura Utama.

Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi (L.R.M. Hadi Purwanto (ed.); 5th ed.)*. PT Remaja Rosdakarya.

Wahyuni, P., Wijayanti, C. A., & Budiana, D. (2018). Analisis Isi Kekerasan dalam Film Animasi Despicable Me 3. *Jurnal E-Komunikasi*, 6(2), hlm 1-12.

Yunita, Novitasari, D. & MS. Darwadi. (2022). Kekerasan dalam Film Anak (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Kartun Shiva Episode 80 "Hantu di Sekolah". *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 3 (2). Hlm 169-178.