

Pendekatan Simulakra

Terhadap Kekerasan Dalam Film Kartun *Tom & Jerry*

Vibriza Juliswara
Program Studi Sosiologi STISIP Kartika Bangsa Yogyakarta
Email: vbjuliswara@yahoo.com

Abstract

Regardless of the TV ratings of the media in Indonesia, TV was still perceived as the most influential among media to audiences. TV represented the reality the more life and enjoyable. Therefore, many argued that TV was actually performing simulation toward reality. Simulacra approach in turns made cartoon film produce the impressions and have been also influencing a deep impact over the audiences. Many views argued that TV Shows is nothing more than a big fairy tale to lull the viewer. And the most dangerous show on television news has turned out to be the most frightening ghost simulacra. How is it not? This article was written based on research. Method of this research was qualitative discourses analysis. By literatures and documents analysis, this article saw that TV has a power to produce the pseudo reality. Factually television news shows no longer reflect the actual situation, but merely shadow of a reality in itself. This is referred to as hyperreality Baudrillard or pseudo-reality. Tom and Jerry is a cartoon film and it is so familiar among children. But unfortunately behind the familiarity, it was concealed the existence of the threat. The problem-solving characters that were performed in this cartoon tend to be done quickly and easily through the violences. The means are relatively the same as done by the enemy (antagonist). This means the implied message that violence should be met with violence, as well as cunning and other crimes need to be confronted in ways that sama. Dengan thinking skills are still very simple, understandable when children tend to think that he watched cartoons on television is something real thing.

Keywords : Television, Simulacra, Hyperreality, Cartoon Films, Mass Media

Abstrak

Terlepas dari sisi *rating* keberadaan media Televisi di Indonesia, dari pendekatan simulakra ternyata tayangan film kartun lewat media TV juga membawa dampak bagi penontonnya. Tayangan-tayangan televisi tidak lebih dari sebuah dongeng besar untuk meninabobokan pemirsa. Dan yang paling berbahaya, tayangan pemberitaan di televisi ternyata telah menjadi hantu simulakra yang paling menakutkan. Bagaimana tidak, tayangan pemberitaan televisi tidak lagi mencerminkan keadaan yang sebenarnya namun sudah menjadi kenyataan itu sendiri. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai *hyperreality* atau realitas semu. Tom and Jerry, begitu akrab di kalangan anak-anak, sayangnya dibalik keakraban tersebut, tersembunyi adanya ancaman, pemecahan masalah tokohnya cenderung dilakukan dengan cepat dan mudah melalui tindakan kekerasan. Cara-cara seperti ini relatif sama dilakukan oleh musuhnya (tokoh antagonis). Ini berarti tersirat pesan bahwa kekerasan harus dibalas dengan kekerasan, begitu pula kelicikan dan kejahatan lainnya perlu dilawan melalui cara-cara yang sama. Dengan kemampuan berpikir yang masih amat sederhana, dapat dimaklumi jika anak-anak cenderung menganggap film kartun yang ia tonton di layar televisi adalah sesuatu hal yang nyata.

Kata Kunci : Televisi, simulakra, hiperrealitas, film kartun, media massa

Pendahuluan

Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) mengingatkan orang tua agar mewaspadai film kartun dan animasi yang disiarkan sejumlah stasiun televisi di Indonesia. Kartun *Bima Sakti* (Andalas Televisi), *Little Krishna* (ANTV), dan *Tom & Jerry* (ANTV, Rajawali Citra Televisi Indonesia, dan Global TV) masuk dalam kategori film berbahaya. Sementara *Crayon Shinchan* (RCTI) dan *Spongebob Squarepants* (Global TV) masuk kategori hati-hati. Komisioner KPI, Agatha Lily mengatakan bahwa film anak-anak *Bima Sakti*, *Little Krishna*, dan *Tom and Jerry*, mengandung banyak muatan kekerasan.

Bentuk kekerasan tersebut, di antaranya mengandung kekerasan fisik seperti mencekik, menonjok, menjambak, menendang, menusuk dan memukul; unsur kekerasan terhadap hewan; penggunaan senjata tajam dan benda keras untuk menyakiti dan melukai seperti pisau, balok, dan benda-benda lainnya. KPI sudah memberikan teguran untuk *Little Krishna* (ANTV), dan *Tom & Jerry*, “Jika tidak diperbaiki maka kami akan minta penyiarannya dihentikan,” ungkap Agatha. Stasiun televisi terkait diminta untuk menghilangkan adegan-adegan kekerasannya, jika film tersebut tetap ingin ditayangkan (*Republika*, 2014)

Film dan televisi dianggap sangat efisien dalam menyebarkan gagasan dan menanamkan keagresifan. Televisi mampu menciptakan hubungan langsung, atau bahkan hubungan akrab layaknya sebagai anggota keluarga, karena hadir di dalam keseharian aktivitas di rumah. Demikianlah televisi bertindak sebagai model, sebagai pemberi hadiah dan pencipta proses pembiasaan. Tetapi alasan utama yang menyebabkan anak-anak begitu terpengaruhi oleh televisi adalah karena mereka terlalu sering dan lama menonton. Dengan begitu, pesan yang diterima sangat kuat melekat dalam ingatan mereka.

Di Indonesia banyak sekali bermunculan film baik yang berasal dari luar negeri maupun dalam negeri dan film-film tersebut sering ditayangkan di bioskop maupun di televisi.

Apalagi sembilan stasiun televisi swasta di Indonesia juga berlomba-lomba menampilkan program-program acara dan film yang menarik pemirsanya. Acara televisi akhirnya menjadi sarana hiburan yang menarik, murah dan praktis bagi keluarga. Setiap saat dan setiap waktu, televisi menjadi teman dalam mengisi waktu luang. Berbagai macam pilihan acara telah tersedia, termasuk untuk anak-anak, salah satunya adalah serial film kartun, yang sangat disukai anak-anak.

Padahal penelitian menunjukkan bahwa 94% kartun mengandung adegan kekerasan (<http://students.uwsp.edu/cmlez89/Speech.htm>). Hal ini tampaknya tidak disadari oleh anak-anak. Ketidaksadaran ini dikarenakan kekerasan fisik seperti pukul memukul kepala, jatuh terguling-guling atau intimidasi fisik dikemas dalam kelucuan yang membuat anak-anak tertawa. Mereka sendiri belum menyadari dampak yang terjadi akibat monoton serial kartun tersebut. Banyak serial kartun di Indonesia yang diminati oleh anak-anak dan orang dewasa yaitu serial kartun *One Piece*, *Naruto* di Global TV, *Doraemon*, *Shinchan* di RCTI, *Dragon Ball*, *Detektif Conan* di Indosiar, *Upin Ipin* di Media Nusantara Citra Televisi (MNCTV) dan diantaranya adalah *Tom & Jerry* yang sedang booming sekarang ini, *Tom & Jerry* menjadi sahabat setia bagi anak-anak.

Fakta dan pemahaman tersebut, televisi jelas memiliki pengaruh yang tidak dapat diremehkan baik pengaruh positif atau pun pengaruh negatif bagi masyarakat luas. Hampir semua pembicaraan masyarakat menggunakan televisi sebagai rujukan. Mulai dari obrolan santai di warung kopi, diskusi di kampus, sampai khotbah-khotbah di masjid. Namun sayangnya, kemampuan televisi menjadi saluran informasi paling efektif tidak diimbangi dengan kualitas informasi yang ditayangkan. Hampir semua tayangan televisi adalah semu atau rekaan belaka. Lebih tepatnya, tayangan televisi adalah sebuah simulasi. Sebuah citra tanpa referensi dari rekayasa simulakrum.

Tayangan-tayangan televisi tidak lebih dari dongeng besar untuk meninabobokan

pemirsa. Tayangan pemberitaan di televisi ternyata telah menjadi simulakra yang paling menakutkan. Tayangan pemberitaan televisi tidak lagi mencerminkan keadaan yang sebenarnya namun sudah menjadi kenyataan itu sendiri. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai *hyperreality* atau realitas semu.

Melihat ini semua, sudah selayaknya rasa khawatir yang besar perlu dialamatkan kepada bangsa ini. Simulakra-simulakra yang ditampilkan televisi menghadirkan dampak yang tidak sedikit kepada masyarakat Indonesia yang telah menjadikan televisi sebagai bagian yang tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan keluarga. Oleh karena itu, perlu perhatian serius terhadap masalah ini. Dampak yang terlihat samar kadang membuat bangsa ini lupa bahwa *hyperreality* yang direkayasa televisi ini sungguh berbahaya.

Sekilas dampak simulasi media untuk membentuk *hyperreality* ini memang tidak tampak namun realitas semu ini akan sangat berbahaya. Misalnya berapa banyak remaja yang telah terjangkit virus glamor yang ditampilkan sinetron remaja masa kini. Para remaja yang notabene berada dalam situasi psikologis terkait pencarian jati diri mendapatkan tayangan kehidupan remaja dari sinetron. *Hyperreality* menyebabkan remaja terperangkap dalam sesuatu yang tidak nyata (semu) dan menganggap kondisi demikian adalah yang sebenarnya ada dalam dunia remaja (*Kompas*, 28 Desember 2007).

Keputusan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) yang mengeluarkan teguran tertulis kepada sejumlah stasiun televisi swasta tentang tayangan program yang dianggap memuat kekerasan adalah tepat. Program televisi yang mendapat teguran itu antara lain animasi *Tom & Jerry*, pelanggaran pada program tersebut ialah menayangkan secara eksplisit adegan kekerasan. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas perlindungan anak-anak dan remaja, penggolongan program siaran, serta larangan dan pembatasan adegan kekerasan.

Film kartun *Tom and Jerry* (pada sebagian besar episode) adalah tayangan yang berbahaya bagi anak-anak usia dini karena menanamkan

perilaku mem-*bully* dan kekerasan. Bukan hanya Tom yang digambarkan mengejar Jerry, tetapi tikus ini juga kerap mencari gara-gara. Tikus ini merugikan tuan rumah dengan mencuri sebagai sesuatu yang dibenarkan. Itu berarti tayangan ini secara tidak langsung mengajarkan anak-anak boleh berbuat sesukanya. Karakter anjing *bulldog* yang memukuli Tom dan selalu memberi kesan dibenarkan, tetapi Tom dikalahkan karena mengejar Jerry. Insuasi dan sublimasi pesan semacam ini sangat berbahaya bagi penilaian dan kriteria yang diterima anak-anak.

Kristen Fyfe (2006) dalam artikelnya menyebutkan bahwa Tom and Jerry dan Road Runner digolongkan sebagai kartun yang mengandung konten kekerasan yang tidak pantas seperti menjatuhkan batu di atas kepala. Sementara Joyce Bok (2014) menyebutkan bahwa:

“Kartun-kartun ini tampaknya cukup polos. Namun, ketika Anda benar-benar melihat ke dalamnya, tema sentral sekitar mengejar dan dikejar; melawan dan balas dendam, intimidasi, perilaku kriminal, menjadi korban tak berdaya diselamatkan dan terlibat dalam perilaku berisiko. Memang dalam kartun karakter dapat bangkit kembali setelah diratakan dan diledakkan, tapi orang-orang nyata tidak bisa. Ini juga memberi pesan bahwa kekerasan orang baik ‘dibenarkan dan solusi untuk memecahkan banyak masalah...”

Beberapa contoh tayangan televisi di atas jelas menyesatkan dan berpotensi membangun penilaian yang keliru bagi anak-anak khususnya menyangkut kekerasan. Jika tak segera diantisipasi, implikasi yang timbul dapat bersifat bertalian dan sangat kompleks seperti agresifitas anak, tingginya tingkat kenakalan, tawuran, *bullying* dan pengembangan identitas diri yang keliru yang bukannya tidak mungkin menimbulkan korban meninggal.

Gagasan kreatif yang bisa dilakukan, setidaknya untuk mengurangi dampak simulasi media atau bahkan pada tingkat yang lebih jauh,

melindungi masyarakat dari kejahatan media adalah membentuk masyarakat yang cerdas media atau masyarakat yang cerdas menggunakan media. Gerakan media literasi menjadi upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak media yang tidak diharapkan. Oleh karena itu penulis ingin meneliti mengenai berbagai bentuk simulakra tindakan kekerasan dalam film kartun *Tom & Jerry*.

Kartun (*cartoon* dalam Bahasa Inggris) berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekadar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor, *action* dan satir (Antariksa:1990).

Hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai perbandingan dalam penelitian ini, antara lain, Representasi Kekerasan Dalam Film Kartun “Bernard Bear” Versi Digital Versatile Disc (Studi Semiologi). Penelitian ini menaruh perhatian pada masalah kekerasan yang terdapat pada film kartun. Kekerasan yang dimaksud berupa kekerasan *non verbal* dan fisik, kekerasan *non verbal* berupa *body language* seperti ejekan, mimik wajah merendahkan lawan bicara menjadi tersinggung, emosi dan marah. Sedangkan kekerasan fisik berupa pukulan, tendangan menggunakan alat maupun tidak, yang membuat seseorang menjadi marah dan tersinggung.

Di film kartun ini kekerasan *non verbal* terlihat di saat tokoh Bernard berekspresi marah dan mengolok, sehingga mengakibatkan lawan menjadi tersinggung bahkan marah. Hal ini akan memicu perkelahian. Kekerasan tersebut diikuti dengan kekerasan fisik seperti memukul, menendang bahkan menghajar, akibatnya terjadi pertarungan. Kekerasan tersebut ditampilkan melalui tokoh Bernard Bear.

Berdasarkan hasil analisis serta

interpretasi kekerasan terhadap representasi kekerasan yang terdapat dalam film kartun “Bernard”, melalui tokoh utama Bernard, peneliti menarik kesimpulan bahwa kekerasan yang dimaksud dalam film ini adalah kekerasan *non verbal* dan kekerasan fisik. Kekerasan *non verbal* yang terdapat dalam film kartun ini seperti ekspresi, kemarahan dengan mengolok, sehingga menyebabkan lawan bicara emosi, marah dan tersinggung. Sedangkan kekerasan fisik terdapat dalam film kartun ini berupa kekerasan melalui bahasa tubuh, tindakan, fisik atau bahasa tubuh seperti bertarung dengan memukul, menendang satu sama lain mengakibatkan lawan tidak berdaya. Dalam film ini kekerasan juga dibangun melalui level realitas serta representasi (Pradhana dan Wicaksono: 2011).

Usfatun Hasanah (2011), dalam penelitiannya dilatarbelakangi adanya tayangan film kartun yang banyak menayangkan adegan kekerasan dan perkelahian dan anggapan orangtua bahwa tayangan film yang selama ini yang dikenal sebagai tayangan yang aman bagi anak. Namun, jika diperhatikan banyak adegan dari tayangan program tersebut menayangkan nilai-nilai yang tidak baik ditonton untuk anak. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negatif tayangan film kartun terhadap perilaku anak usia 7-12 tahun di Desa Karangasem yaitu munculnya kecenderungan meniru atau imitasi dari adegan-adegan yang ada pada tayangan film kartun.

Salah satu perilaku imitasi anak di Desa Karangasem yaitu adegan perkelahian, kekerasan dan meniru jurus-jurus dari adegan tayangan film kartun. Kemudian adegan itu digunakan dalam permainan pura-pura berkelahi dengan teman-temannya. Walaupun hanya bermain, namun hal tersebut tidak baik karena secara tidak langsung tayangan film kartun telah mensosialisasikan adegan kekerasan. Selain imitasi, dampak lain yang ditimbulkan dari tayangan film kartun yaitu menjadikan anak malas untuk melakukan kegiatan lainnya seperti belajar, mengaji, beribadah, dan lain-lain. Peran orangtua dalam mengatur waktu menonton televisi anak terkait

dengan dampak dari tayangan film kartun yaitu tidak ada pengaturan waktu antara belajar, bermain, dan menonton televisi pada anak.

Pemikiran utama Baudrillard yang berkaitan dengan media massa adalah teori tentang *hyper-reality* dan *simulation*. Konsep ini sepenuhnya mengacu pada kondisi realitas budaya yang virtual ataupun artifisial di dalam era komunikasi massa dan konsumsi massa. Realitas-realitas itu mengungkung “kita” dengan berbagai bentuk simulasi (penggambaran dengan peniruan). Simulasi itulah yang mencitrakan sebuah realitas yang pada hakikatnya tidak senyata realitas yang sesungguhnya. Realitas yang “tidak sesungguhnya” tetapi dicitrakan sebagai realitas yang mendeterminasi kesadaran “kita” itulah yang disebut dengan realitas semu (*hyper-reality*) (Utoyo: 2001).

Realitas ini tampil melalui media-media yang menjadi “kiblat” utama masyarakat massa. Melalui media realitas-realitas dikonstruksi dan ditampilkan dengan simulator, dan pada gilirannya menggugus menjadi gugusan-gugusan imaji yang “menuntun” manusia modern pada kesadaran yang ditampilkan oleh simulator-simulator tersebut. Inilah yang disebut gugusan *simulacra*. Simulator-simulator itu antara lain muncul dalam bentuk iklan, film, *cybernetics*, kuis, sinetron dan lain-lain yang tampil dalam TV atau media lain yang mengobrol kepuasan fashion, food dan funs.

Berkembangnya teknologi informasi seperti sekarang, yang diklaim sebagai wujud nyata dari modernitas, telah memposisikan realitas menjadi sebatas imaji yang dihasilkan oleh proses simulasi. Media, sekali lagi, telah menciptakan makna pesan yang dipublikasikan sebagai sesuatu yang terputus dari asal-usulnya, sehingga tidak salah kalau Baudrillard menyatakan bahwa konstruksi budaya dewasa ini mengikuti pola-pola simulasi, yakni penciptaan model-model nyata yang tanpa asal-usul (realitas), inilah yang disebutnya *hyper-reality*.

Pada lapis pemahaman ini ada keterkaitan erat antara modernitas dan kapitalisme. Pola-pola perilaku modernitas berjalan paralel dengan

proses ekonomi-politik (produksi, distribusi, dan konsumsi) yang merupakan “ritual” ideologi kapitalisme. Meskipun pandangan yang sedang didiskusikan ini juga konstruksi *image* yang dibangun oleh kapitalisme, tetapi sekali lagi, “manusia modern” tidak akan dapat terlepas oleh kepentingan-kepentingan kapitalisme. Di dalam proses ini produk kapitalisme melebur dalam imaji-imaji yang dikonstruksi oleh media, terutama TV. Hadirnya TV dengan berbagai iklan terus mengakomodasi kepentingan-kepentingan produksi yang akan dialirkan ke konsumen melalui pencitraan-pencitraan.

Produk-produk tersebut dicitrakan melalui simulasi-simulasi media dengan menciptakan model-model dalam film yang akan menuntun kesadaran masyarakat massa (*consumer*) untuk mengikutinya. Pencitraan itu sangat menonjolkan model-model idola untuk menyedot kesadaran massa, sehingga artis-artis atau selebriti menjadi faktor utama proses simulasi. Peristiwa anugerah piala Oscar, misalnya, mampu menyedot jutaan orang di dunia untuk melihat model rambut, model pakaian, gaya jalan para bintang Hollywood itu untuk dijadikan model panutan. Tidak bisa dipungkiri di era 1990-an, model rambut “Demi Moore” telah menjadi panutan gaya rambut modern hanya melalui film *Ghost* yang ditayangkan TV, bukan bertemu langsung.

Bagi para kritikus modernitas termasuk Baudrillard, TV tidak hanya menawarkan produk, tetapi sarat dengan muatan ideologi. Simulasi-simulasi yang dibangun TV mampu mendoktrin pemirsa tanpa disadarinya dengan nilai-nilai yang dibawa oleh kepentingan-kepentingan tertentu. Baudrillard sendiri menyatakan bahwa TV merupakan faktor terpenting dalam proses massifikasi masyarakat konsumen melalui pencitraan-pencitraan itu, maka lebih lanjut imaji-imaji yang ditampilkan itu akan meluruhkan jati diri manusia sebagai individu, ia “telanjang” dari kemanusiaannya, ia berubah menjadi massa baik kesadaran atau perilakunya.

Baudrillard menelaah lebih jauh bagaimana pencitraan itu menciptakan semakin jauhnya makna dari realitas. Simulasi yang telah

menciptakan gugusan *simulacrum* serta merta menguasai kesadaran sehingga perilakunya diatur sepenuhnya oleh dorongan-dorongan simulasi itu. Di sinilah Baudrillard banyak menggunakan semiotika Ferdinand de Saussure, terutama dalam menghubungkan arbitrase antara komoditi dan nilai tukar (harga) dengan sistem penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Strukturasi ini bila dikaitkan dengan teori awal Baudrillard tentang sistem obyek dan tanda, yang banyak diintrodusir dalam *The System of Object*, komoditas dan nilai tukar memberikan estetika tersendiri terhadap prestise sosial konsumen.

Komoditas menciptakan strukturasi barang dan jasa dalam susunan hirarkhis yang memberikan “imaji” dalam membentuk prestise sosial dan posisi seseorang dalam sistem tersebut. Misalnya mobil, dengan nilai tukar pada jenis masing-masing menunjukkan posisi orang yang terlibat dalam struktur itu. Bayerische Motoren Werke (BMW), Mercy, Roll Royce, Royal Saloon, dan Volvo akan memberi prestise dan hirarkhi elit terhadap konsumennya, sementara Suzuki Carry 1000, Espass, Mitsubishi T120ss dan lain sebagainya memberikan hirarkhi estetis “kelas rendah” bagi status sosial pengendaranya. Makna dan fungsi mobil sebagai alat transportasi dan kenyamanan berkendara berubah menjadi fungsi atributif dan predikatif bagi pemiliknya.

Pencitraan-pencitraan terhadap komoditas itu membawa konsekuensi logis terhadap pembentukan karakter masyarakat massa yang serba tergantung pada “komunikasi massa” melalui media massa. Kaitan dengan hal ini Baudrillard melihat proses pencitraan-pencitraan komoditas itu telah diekskalasi oleh adanya media. Di dalam budaya massa itu, Baudrillard menunjukkan bagaimana proses transformasi nilai dari media ke dalam kesadaran masyarakat massa telah “memanjakan” kesadaran itu dalam “memperturutkan” keinginannya (*desiré*, “hawa nafsu”) untuk mengikuti ritual-ritual ekonomi-konsumtif. Kondisi psikologis ini mengantarkan pada pemujaan (*fetishisme*) terhadap idola yang dipresentasikan oleh media. Pada saat yang sama budaya ini menjebak masyarakatnya pada “silent

majorities” (Pilliang:1998).

Bagi Baudrillard proses ini meluruhkan segala struktur kelas ke dalam “massa” yang tidak ada kategori nilai selain nilai ekonomis. Dalam masyarakat seperti ini tidak ada lagi ikatan konvensional yang mempererat relasi antar individu, yang ada hanya ikatan semu yang hanya terbatas pada relasi ekonomis. Oleh karena itu satu-satunya “kiblat” adalah media, yang secara massif membentuk kesadaran individu-individu itu dalam ikatan massa.

Literasi media menjadi hal yang mendesak dan penting untuk diterapkan pada masyarakat mengingat posisinya yang berhadapan langsung dengan media. Relasi masyarakat dengan media bukanlah relasi yang bersifat mekanis dan linear tetapi bersifat multidimensi dan menyentuh aspek sosiologis. Dalam hal ini masyarakat dipandang sebagai pihak yang aktif dalam hubungannya dengan media sehingga masyarakat menyadari gerak langkah media ketika menebarkan pengaruhnya. Dominasi dan kekuatan media yang sering dipandang sebagai manifestasi dari media powerful, dengan dapat difilter oleh kemampuan cerdas masyarakat dalam mengkonsumsi isi media. Kemampuan masyarakat dalam melakukan seleksi dan berhati-hati terhadap semua program tayangan televisi sebagai sesuatu yang diharapkan.

Metode Penelitian

Metode analisis dalam penelitian ini adalah analisis wacana terhadap film kartun *Tom & Jerry* yang berusaha menganalisis bentuk-bentuk simulasi yang dibangun di dalamnya tentang kekerasan sebagai sebuah dongeng yang melenakan. Seolah-olah apa yang disajikan tersebut tidak mengandung implikasi dan bentuk patologi sosial yang terjadi khususnya bagi anak-anak.

Dalam penelitian sumber data yang digunakan terbagi atas dua bagian yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer berupa data-data yang dapat digali dari film kartun *Tom & Jerry* itu sendiri dari beberapa stasiun TV Swasta, sedangkan untuk

sumber data sekunder menggali pada artikel-artikel di internet serta *download* langsung pada *website* yang menyediakannya.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kepastakaan (*library research*) dan analisis teks secara kualitatif. Metode ini dilakukan untuk memperoleh data-data dan informasi tentang obyek penelitian. Peneliti menggunakan metode kepastakaan karena data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisa wacana film kartun *Tom & Jerry*. Selain itu dikaitkan dengan kondisi yang melatarbelakangi film kartun *Tom & Jerry* itu disampaikan, karena selalu ada pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat, sehingga perlu menggunakan buku-buku, maupun artikel yang berkaitan dengan topik bahasan.

Unsur pembentuk cerita film kartun *Tom & Jerry* adalah teks dan teks itulah yang membedakan sebuah rangkaian kalimat itu sebagai sebuah teks atau bukan teks. Kohesi merupakan hubungan semantik atau hubungan makna antara unsur-unsur di dalam teks dan unsur-unsur lain yang penting untuk menafsirkan atau menginterpretasikan teks; pertautan logis antar-kejadian atau makna-makna di dalamnya; keserasian hubungan antara unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam wacana sehingga terciptalah pengertian yang apik (Wicaksono: 2011).

Hasil dan Pembahasan

Film Kartun Sebagai Media Komunikasi Massa

Film kartun pada awalnya memang dibuat untuk konsumsi anak-anak, namun dalam perkembangannya kini film yang menyulap gambar lukisan menjadi hidup itu telah diminati semua kalangan termasuk orang tua. Titik berat pembuatan film kartun adalah seni lukis, dan setiap lukisan memerlukan ketelitian. Satu per satu dilukis dengan saksama untuk kemudian dipotret satu per satu pula. Apabila rangkaian lukisan itu setiap detiknya diputar dalam proyektor film, maka lukisan-lukisan itu menjadi hidup (Effendy, 2003).

Komunikasi massa menyiarkan informasi dengan menggunakan saluran yang disebut media massa. Dalam perkembangannya film banyak digunakan sebagai alat komunikasi massa, seperti alat propaganda, alat hiburan, dan alat-alat pendidikan. Media film dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat atau sarana komunikasi, media massa yang disiarkan dengan menggunakan peralatan film; alat penghubung berupa film. Sebagai salah satu bentuk dari komunikasi massa, film ada dengan tujuan memberikan pesan-pesan yang ingin disampaikan dari pihak kreator film, itu terwujud dalam cerita dan misi yang dibawa serta terangkum dalam bentuk drama, *action*, komedi, dan horor.

Jenis-jenis film inilah yang dikemas oleh seorang sutradara sesuai dengan tendensi masing-masing. Ada yang tujuannya sekedar menghibur, memberi penerangan, atau mungkin kedua-duanya. Ada juga yang memasukan dogma-dogma tertentu sekaligus mengajarkan sesuatu kepada khalayak. Sebagai media massa, *content* film adalah informasi yang akan mudah dipahami dan tertangkap dengan visualisasi.

Pada hakekatnya film seperti juga pers berhak dipakai untuk menyatakan pendapat atau protes tentang sesuatu yang dianggap salah. Kelebihan film dibanding media massa lainnya terletak pada susunan gambar yang dapat membentuk suasana. Film mampu membuat penonton terbawa emosinya. Sebagai seni ketujuh, film sangat berbeda dengan seni sastra, teater, seni rupa, seni suara, musik, dan arsitektur yang muncul sebelumnya.

Seni film sangat mengandalkan teknologi, baik sebagai bahan baku produksi maupun dalam hal ekshibisi ke hadapan penontonnya. Film merupakan penjelmaan keterpaduan antara berbagai unsur, sastra, teater, seni rupa, teknologi, dan sarana publikasi. Dalam kajian media massa, film masuk ke dalam jajaran seni yang ditopang oleh industri hiburan yang menawarkan impian kepada penonton yang ikut menunjang lahirnya karya film.

Salah satu yang menyebabkan film dapat

merubah khalayak adalah dari segi tempat atau mediumnya. Biasanya pengaruh timbul tidak hanya di tempat atau di gedung bioskop saja, akan tetapi setelah penonton keluar dari bioskop dan melanjutkan aktivitas kesehariannya, secara tidak sadar pengaruh film itu akan terbawa terus sampai waktu yang cukup lama (Effendy:2003). Kelompok masyarakat yang mudah dan dapat terpengaruh biasanya anak-anak dan pemuda-pemuda. Mereka sering menirukan gaya atau tingkah laku para bintang film.

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang lantas membuat para ahli menyakini bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Sejak itu, merebaklah berbagai penelitian yang melihat kepada dampak film terhadap masyarakat. Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya.

Simulakra dalam Tayangan Film

Pandangan *postmodern* Baudrillard yang sangat dekat dengan kehidupan dunia komunikasi ini, sangatlah tepat jika pandangannya diawal tadi dapat dipakai untuk melihat hubungan antara media itu sendiri sebagai bentuk produk dari budaya massa dan populer. Seperti yang telah sedikit disinggung di atas bahwa film adalah gabungan dari beberapa bentuk media massa, maka film sebagai media massa merupakan hal yang tak terelakkan dalam proses tayangannya.

Film merupakan sebuah komoditi dalam dunia hiburan saat ini. Sebagai sebuah hiburan yang sarat dengan kepentingan ekonomis, film merupakan wujud dari produk budaya massa dan beberapanya muncul sebagai budaya populer. Selain sebagai komoditi, film juga merupakan sebuah seni. Seni peran, seni musik, seni lukis, seni fotografi dan masih banyak seni yang ikut andil dalam produksi sebuah film. Tak dapat dipungkiri bahwa film juga merupakan sebuah

wahana bagi sebuah ideologi. Melalui tayangan dan isi dari sebuah cerita dalam film, dapat termuat nilai-nilai, pandangan hidup, ideologi dan segala pemikiran yang ada dalam dunia .

Film sebagai seni, komoditi dan ideologi merupakan sebuah bentuk produk budaya yang dalam kerangka *postmodern* akhirnya produk budaya ini memiliki andil yang cukup besar dalam penyebarluasan nilai, etos dan ideologi *postmodern* itu sendiri. Dominic Strinati (1995) menyatakan bahwa:

Salah satu karakter menonjol film-film postmodern adalah sifatnya yang mengedepankan penampakan, tampilan gambar-suara, citra-citra, gaya dan teknik-teknik khusus (special effects), ketimbang materi cerita, karakterisasi, alur narasi atau pun realitas sosial, dari apa yang dikemukakannya itu, dapat kita lihat sesuai dengan apa yang Baudrillard kemukakan, bahwa film postmodern juga mempunyai nilai-nilai yang mengedepankan hal-hal yang banal, mengesampingkan esensi dasar dari film itu sendiri sebagai suatu jalinan cerita yang dibungkus dalam sebuah teknologi audio visual. Dalam film postmodern, realitas dan representasi, fiktif atau nyata, benar atau salah, produksi atau reproduksi semuanya bercampur baur menjadi suatu kesatuan tanpa kejelasan akan tujuan.

Sebagai sebuah produk komoditi yang membawa ideologi kapitalis dalam pengerukan keuntungan, seni sebagai hal yang mendasari diproduksinya sebuah film menjadi pertimbangan nomor kesekian. Hiburan, hiburan dan hiburan yang bermuara pada pengerukan keuntungan, merupakan esensi dari film saat ini. Kedalaman makna tidaklah mendapatkan tempat dalam sebuah budaya massa dan populer. Di dalamnya penuh dengan manipulasi, simulasi, *simulacra* dan segala hal yang dapat dikonstruksi maupun direkonstruksi sesuai dengan kepentingan yang mendominasinya.

Realitas yang disajikan pun merupakan

sebuah fenomena *hiperrealitas* yang oleh Baudrillard dilihat sebagai sebuah realitas yang semu, namun dapat dilihat sebagai suatu kenyataan. Sementara itu, film-film *postmodern* juga ditandai oleh keinginannya untuk mengeksploitasi tanda-tanda dan ikon-ikon budaya populer. Kartun, komik, cerita fiksi-ilmiah, cerita petualangan, musik pop, gaya fashion dan iklan menjadi sumber inspirasi kreatif yang dominan.

Namun yang menjadi ketertarikan terlepas dari kedangkalannya, film *postmodern*, sama seperti bentuk seni *postmodern* yang lain, berusaha menampilkan sesuatu yang baru, merusak tatanan, sehingga keberaniannya dalam memunculkan ide-ide kreatif yang cenderung gila, membuatnya dilihat sebagai keberanian untuk mengeksplorasi dunia secara lebih luas yang akan memperkaya wacana masyarakat, terlepas itu tabu atau sopan, benar atau salah, dalam atau dangkal, para seniman *postmodern* setidaknya berhasil memecah kemapanan yang menjemukan selama masa modern.

Banyak muncul beberapa karakter dari seni *postmodern* seperti juga dalam film yaitu yang berciri prinsip-prinsip *pastiche*, *kitsch*, *parodi*, *camp* dan *skizofrenia* yang secara sadar dieksploitasi sampai pada titik yang terjauh. Penuturan yang melepaskan batas-batas historis dan penggabungan elemen yang merusak narasi kerap dilakukan dalam sebuah film *postmodern*. Kekentalan aroma *postmodern* ini akan terasa makin nyata ketika televisi juga berperan sebagai wahana atau alat bagi penyebarluasan tayangan yang bermuatan dengan segala apa yang berkaitan dengan nilai, prinsip dan etos *postmodern*.

Tidak dapat disangkal televisi merupakan media yang mempunyai kekuatan yang besar dalam perubahan dunia ini. Sebagai produk budaya massa dan populer, media ini menghajar khalayak dengan segala sesuatu informasi dan di dalamnya pun proses komunikasi dapat dilakukan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Televisi memuat segala karakter dunia *postmodernisme*: reproduksi, manipulasi, simulasi, simulakra, bujuk-rayu (*seduction*) dan

hiperrealitas, yang terwujud dalam sebuah sajian yang menyatu dalam sekotak benda elektronik.

Semuanya dapat dicari dalam kotak itu, informasi, komunikasi, hiburan, ketakutan, mimpi, kesenangan, potret, kegalauan, tragedi, humor, bahkan identitas diri sebagai manusia. Segala yang terdapat dalam dunia ini dapat ditemukan didalamnya, sebagai suatu cermin dari realitas masyarakat. Namun dewasa ini dengan semakin merajalelanya televisi memasuki sendi-sendi kehidupan manusia yang terjadi adalah televisi dijadikan sebagai model oleh sebagian besar masyarakat.

Realitas yang disajikan, walaupun sebenarnya semu belaka yang dapat tercipta karena sebuah konstruksi pesan menjadi kebenaran yang banyak dipegang oleh masyarakat. Sesuatu yang menyedihkan adalah ketika televisi saat ini bukan merupakan cermin realitas dari masyarakat, namun masyarakatlah yang menjadi cermin dari kotak *postmodern* tersebut. Bagaimana makhluk Tuhan dapat dikalahkan oleh sebuah hasil rekayasa teknologi bukannya sendiri, sangat paradoks dan ironis.

Dalam bukunya *Simulations* (1983) dan *The Ecstasy of Communication* (1987), Baudrillard mengelaborasi karakter *postmodern* televisi dalam kerangka masyarakat konsumen yang digerakkan oleh kapitalisme lanjut. Menurutnya, kisah penemuan televisi bukanlah sekedar cerita tentang revolusi demokratisasi informasi dan hiburan, namun lebih dari itu televisi telah menciptakan revolusi pemahaman tentang dunia secara radikal.

Pemahaman akan dunia yang benar-benar baru, yang lain dari masa modern, pemahaman yang tentunya dangkal namun nyata, pemahaman yang diperoleh dari sebuah realitas yang bahkan tidak diketahui esensi dan kebenarannya semakin membawa manusia dalam kecarut-marutan tanda, simbol, nilai, prinsip dan pegangan hidup.

Dalam arus kapitalisme lanjut yang dikejar prinsip kemajuan, kebaruan, percepatan dan perbedaan (*diferensiasi*), segala sesuatu didaulat sebagai komoditi. Namun komoditi disini tidaklah semata barang dagangan.

Komoditi dalam masyarakat konsumen adalah juga representasi citra diri konsumen. Identitas, gaya hidup, prestise, impian, semuanya menjadi bagian tak terpisahkan dari sebuah komoditi.

Konstruksi Kekerasan dalam Cerita Film Kartun Tom & Jerry

Tom and Jerry adalah kreasi duet kreatif William Hanna dan Joseph Barbera di era 40'an untuk studio MGM. Apa yang bermula dari gagasan sederhana tentang rivalitas abadi antara kucing dan tikus, tak dinyana kini telah menjadi klasik yang tetap eksis setelah lebih dari 6 dekade. Tom adalah kucing Rusia biru yang enerjik tapi agak bodoh, dan Jerry adalah tikus rumahan kecil coklat yang independen, oportunistis dan yang jelas lebih cerdik daripada Tom.

Dalam setiap kesempatan Tom akan mengejar Jerry, entah itu karena ia lapar dan ingin segera menyantap Jerry, iseng karena kehidupan kucing rumahan memang membosankan, atau karena Jerry menjahilinya dan membuatnya kesal, yang jelas jarang sekali Tom menjadi pemenang dalam usahanya melawan Jerry. Proses pengejaran inilah yang paling menarik terutama tahun-tahun pertama kartun ini dimana adegan "pertempuran" digambarkan dengan sangat mulus dan *catchy* walaupun seringkali yang ditampilkan adalah kekerasan yang konyol.

Jerry mencukur bulu Tom dengan gunting rumput, Jerry meletakkan kepala Tom diantara jendela lalu menjepitnya dengan keras. Jerry melemparkan peledak ke arah Tom, Jerry menghantam kepala Tom dengan palu godam, dan banyak aksi sadis lainnya yang tak akan mungkin dilakukan tikus rumahan sungguhan. Tom tidak mau kalah memanfaatkan kapak, panah, tombak, racun, dan apapun yang ada disekitarnya yang dapat ia pakai untuk membalas Jerry.

Apa yang penonton dapatkan adalah tawa geli yang menyenangkan menyaksikan polah ganjil kucing dan tikus ini, meskipun kemudian banyak yang mengecam tingkat kekerasan kartun ini yang dianggap memberi pengaruh buruk pada anak-anak. Melalui simulasi itu banyak penonton

terbius sedemikian rupa yang mengisi ruang keluarga mereka atau waktu luang yang mereka miliki.

Tentunya plot berputar pada dua tokoh sentral, Tom yang sering pula disebut 'Jasper' atau 'Thomas' dan Jerry. Dalam beberapa episode keduanya tidak saling bermusuhan, bisa jadi mereka kerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Kedua karakter memiliki tendensi untuk menjadi sadis, sangat menikmati situasi untuk saling menyiksa, namun dalam beberapa episode, keduanya bisa berinisiatif untuk menyelamatkan satu sama lain yang sedang berada dalam kondisi bahaya.

Tokoh lain yang meramaikan kartun ini ada *Butch*, Kucing jalanan hitam yang kerap menjadi rival Tom. Ada pula *Spike* (terkadang dinamai 'Killer) *Bulldog* penjaga yang pemarah terutama jika menyangkut keselamatan anaknya, Tyke. *Spike* adalah salah satu karakter paling ditunggu, paling menarik untuk disimak. Karakternya yang kuat tapi Bodoh luar biasa akan menjadi sangat lucu, seringkali ia dengan mudah dipermainkan Tom, membuatnya merasa seperti keledai. Sebegitu menariknya tokoh *Spike* ini sampai sempat dibuatkan *spin-off* bertitel "Spike and Tyke"

Perkembangan yang meliputi *Tom and Jerry* dapat diringkas menjadi tiga era penting: Hanna Barbara era (1940-1958), Gene Deitch era (1960-1962), dan Chuck Jones era (1963-1967). Era paling klasik tentunya era pertama, yang ini memiliki kekuatan di orijinalitas, ide-ide segar yang seakan tak ada habisnya. Secara visual pun paling enak dipandang, adegan berlangsung *smooth* ditimpali pula dengan musik latar yang paling sesuai garapan *Scott Bradley*, tak dapat disangkal lagi era ini menandai kejayaan *Tom and Jerry*.

Sebuah pencapaian yang sukar dilampaui terutama karena dua era setelahnya gagal mempertahankan kematangan yang telah berhasil dicapai. Gene Deitch era (1960-1962) adalah yang paling banyak dikritik. Gene Deitch, seorang imigran Ceko, bertanggung jawab membuat *Tom and Jerry* menjadi lebih

bernuansa menyeramkan, animasinya terlihat kaku dan dingin, penggunaan musik latar yang tidak menginspirasi dan efek suara yang berkesan Spacey, malah memperburuk secara keseluruhan. Satu-satunya pujian datang dari para fans yang nyeni yang menganggap kartun ini menjadi menarik karena lebih *surreal*. Chuck Jones era (1963-1967) tidak separah era sebelumnya walau lidak pula berhasil menyamai kegemilangan era pertama.

Sebelum mengerjakan proyek ini, Chuck Jones adalah sutradara dari kartun-kartun Warner Bros seperti *Looney Tunes*, *Merrie Melodies* dan *Ville E. Coyote and the Road Runner*. Ini kemudian mempengaruhi *Tom and Jerry* karyanya yang disebut fans yang marah sebagai "Chuck Jones yang tidak dapat membedakan antara kucing dan *coyote* atau tikus dan *road runner*". Pendekatan andalannya terlalu terpengaruh kejayaan masa jayanya, setting kartun kini lebih sering *outside*, seperti di tengah kota atau di taman daripada episode awal yang lebih banyak di dalam rumah.

Jika diperhatikan lebih lanjut pengaruh juga terasa pada penampilan yang membuat Tom terlihat lebih ramping, pipi lebih berbulu dan memiliki alis mata seperti Boris Karloff, sementara Jerry terlihat lebih manis dengan kuping dan mata yang lebih besar dengan ekspresi wajah menyerupai Porky Pig. Humor yang diandalkan pun sangat Warner Bros, dengan ledakan-ledakan dan jatuh dari ketinggian. Walau tidak terlalu sukses era Chuck Jones cukup disukai sampai saat ini.

Tom and Jerry memasuki masa yang lebih suram lagi dengan dirilisnya *The Tom and Jerry show* di televisi. Ini menjadi reaksi Hanna-Barbera atas protes massa terhadap kekerasan yang ada di edisi klasik *Tom and Jerry*. Dampaknya sangat menyebalkan untuk para fans *old-school*. *The Tom and Jerry Show* menampilkan kekerasan minim, dengan Tom dan Jerry (kini menggunakan pita merah) sebagai sahabat karib. Humor-humor penuh *slapstick* garing dan tokoh-tokoh tambahan yang tidak menginspirasi (Kecuali Droopy yang cukup

menarik). Pada masa ini Tom and Jerry sudah benar-benar kehilangan daya tarik *edgy* dan *cult*-nya. Transformasi yang ditanggapi dingin karena kini *Tom and Jerry* sudah benar-benar menjadi "acara keluarga".

Pengaruh Kekerasan dalam Film Kartun

Pada film kartun kekerasan dapat dipahami sebagai tindakan menyakiti, merendahkan, menghina, atau tindakan kekejaman yang bertujuan untuk membuat objek kekerasan tersebut menderita, baik secara psikologis maupun fisiologis. Kartun *action/laga* adalah tayangan yang mesti diwaspadai untuk anak-anak karena mengandung adegan kekerasan, seks, serta mistik yang berlebihan secara detail walupun pada dasarnya adanya asumsi pada film kartun merupakan tontonan aman dan layak bagi anak-anak. Kartun laga adalah sebuah tayangan yang menampilkan kekerasan fisik maupun kekerasan verbal serta adegan yang mengarah seksis, kata-kata kasar, tidak memperhatikan norma kesopanan dan tidak mencantumkan klasifikasi acara.

Ketika anak-anak menonton kartun bertemakan kepahlawanan atau laga dapat menimbulkan nilai negatif bagi anak-anak, yakni kecenderungan tokoh kartun yang selalu menyelesaikan persoalan dengan cara kekerasan, sehingga yang tersirat adalah kekerasan harus dibalas dengan kekerasan pula. Tayangan kekerasan di televisi memiliki efek segera atau jangka pendek dan jangka panjang, seperti munculnya rasa takut, tekanan darah naik sedangkan jangka panjangnya menjadi terbiasa dengan kekerasan. Akibatnya anak menjadi tidak peka, permisif, toleran terhadap kekerasan. Film yang bertemakan laga atau kepahlawanan mengandung adegan antisosial daripada adegan prososial. Anak dapat menjadi suka mengejek, berkata kasar dan mencelakakan orang lain.

Dampak tayangan kartun yang mengandung unsur kekerasan yang ditayangkan televisi diantaranya adalah munculnya nilai negatif bagi anak-anak. Anak menjadi lebih terbiasa dengan kekerasan, menjadi suka

mengejek, berkata kasar, lebih agresif dan mereka juga merasa dunia ini penuh dengan kekerasan. Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan di masa datang, sekaligus untuk mengembalikan peran orang tua sebagai panutan dalam keluarga perlu adanya semacam pedoman. Pada dasarnya sangat diharapkan kepada anak-anak dikembangkan sikap aktif dan kritis dalam menonton tayangan televisi.

Namun demikian mencari tontonan yang bermutu dan cocok untuk anak sangat sulit, karena kenyataannya sangat minimalnya tontonan yang menonjolkan perilaku yang baik. Hampir semua film kartun tersebut produk impor yang tidak sesuai dengan budaya bangsa Indonesia. Alangkah indahnya kalau suatu film lebih menonjolkan sikap untuk menghargai temannya, tontonan yang membuat anak kreatif, bagaimana berinteraksi dengan teman sebaya, dengan orang tua serta bagaimana menyelesaikan masalah sehari-hari dengan bijak.

Pengaruh negatif dari sebuah tayangan televisi dapat dicegah apabila orang tua berperan aktif dan mendampingi anak ketika menonton tayangan yang termasuk kategori "hati-hati". Orang tua sangat penting dalam membentuk kepribadian anak. Mereka mendidik dan membesarkan anaknya dengan cara mengajar dan memberitahukan tentang hal-hal yang negatif dengan berbagai macam cara. Salah satunya dengan membiasakan dan mengarahkan anak-anak mereka untuk menonton acara atau tayangan yang sesuai dengan usia anak. Dalam Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran hal-hal yang berkaitan peruntukan siapa yang aman untuk ditonton, jam siar dan perlindungan terhadap anak-anak menjadi bagian yang diatur di dalamnya.

Simpulan

Dibandingkan dengan media massa lainnya (radio, surat kabar, majalah, buku, dan lain sebagainya), televisi tampaknya mempunyai sifat istimewa. Televisi merupakan gabungan dari media dengar dan gambar hidup (gerak) yang bisa bersifat politis, bisa, informatif, hiburan,

pendidikan, atau bahkan gabungan dari ketiga unsur tersebut. Sebagai media informasi, televisi memiliki kekuatan yang ampuh (*powerful*) untuk menyampaikan pesan. Karena media ini dapat menghadirkan pengalaman yang seolah-olah dialami sendiri dengan jangkauan yang luas (*broadcast*) dalam waktu yang bersamaan. Penyampaian isi pesan seolah-olah bersifat langsung antara komunikator dan komunikan. Sungguh luar biasa, informasi/kejadian di belahan bumi sana bisa diterima langsung di rumah.

Dari segi penontonnya, pemirsa televisi sangat beragam. Mulai anak-anak sampai orang tua, pejabat tinggi sampai petani/nelayan yang ada di desa bisa menyaksikan acara-acara yang sama melalui tabung ajaib itu. Melalui beberapa stasiun mereka juga bebas memilih acara-acara yang disukai dan dibutuhkannya. Begitu pula sebagai media hiburan, televisi dianggap sebagai media yang ringan, murah, santai, dan segala sesuatu yang mungkin bisa menyenangkan.

Terlepas dari sisi *rating* keberadaan media TV di Indonesia, dari pendekatan simulakra ternyata tayangan film kartun TV membawa dampak bagi penontonnya. Tayangan televisi untuk anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan film kartun. Jenis film ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai film ini. Jika diperhatikan, film kartun masih didominasi oleh produk film impor.

Tom and Jerry, sebuah film kartun impor ini begitu akrab di kalangan anak-anak. Sayangnya di balik keakraban tersebut, tersembunyi ancaman, dan pemecahan masalah yang dilakukan tokohnya cenderung cepat dan mudah melalui tindakan kekerasan. Cara-cara seperti ini relatif sama dilakukan oleh musuhnya (tokoh antagonis). Ini berarti tersirat pesan bahwa kekerasan harus dibalas dengan kekerasan, begitu pula kelicikan dan kejahatan lainnya perlu dilawan melalui cara-cara yang sama.

Anak-anak ditanamkan sikap ingin mendapatkan dan mencapai sesuatu secepat mungkin melalui tema-tema dalam film kartun tersebut. Di layar TV, segala sesuatu berjalan

cepat. Gaya televisi memang mengharuskan kecepatan itu. Segalanya serba seketika. Hitungan yang berlaku dalam tayangan televisi adalah detik. Jadi, semua tampak cepat. Kurang menghargai proses.

Sebagai lanjutan dari ingin cepat mencapai sesuatu, anak-anak jadi kurang menghargai, bahkan di sana-sini ingin mengabaikan, kalau bisa bahwa segala sesuatu ada jalannya. Ada awal, ada proses, baru kemudian ada hasil. Akibat kurang menghargai proses ini, timbul kecenderungan ingin mendapatkan sesuatu lewat jalan pintas. Efek lain yang terjadi pada anak-anak adalah anak kurang dapat membedakan khayalan dengan kenyataan. Dengan kemampuan berpikir yang masih amat sederhana, anak-anak cenderung menganggap film kartun yang ia tonton di layar televisi adalah sesuatu hal yang nyata. Tayangan di televisi ternyata telah menjadi hantu simulakra yang tidak lagi mencerminkan keadaan yang sebenarnya namun sudah menjadi kenyataan itu sendiri. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai *hyperreality* atau realitas semu.

Daftar Pustaka

Antariksa, GP, 1990, "Kartun", *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, 8, Jakarta: Cipta Adi Pustaka

Baudrillard, Jean, 1987, *The Ecstasy of Communication*, New York USA, MIT Press

Bok, Joyce, 2014, *Effects of The Television on Children*, Western Australia: NM Counselling

Effendy, Onong U, 2003, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Hasanah, Usfatun, 2011, *Dampak Negatif Tayangan Film Kartun terhadap Perilaku Anak* Tesis, Universitas Negeri Semarang.

Fyfe, Kristen, 2006, *Wolves in Clothing: A Content Analysis of Children's Television*, USA: Parent Television Council

Pilliang, Amir, Yasraf 1998, *Dunia Yang*

Dilipat, Bandung: Mizan

Pradhana, Rezha dan Try Wicaksono, 2011, *Representasi Kekerasan Dalam Film Kartun Bernard Bear suatu Studi Semiotik*, Skripsi, Universitas Pembangunan Nasional Surabaya

Strinati, Dominic, 1995, *An Introduction to Theories of Popular Culture*, London: Routledge

Utoyo, Bambang, 2001, *Perkembangan Pemikiran Jean Baudrillard: Dari Realitas ke Simulakrum*, Jakarta: Perpustakaan Universitas Indonesia

Wicaksono, Andri, 2011, *Analisis Teks: Kohesi dan Koherensi Unsur-unsur Gramatikal Pos Pembaca di Solopos*, Skripsi, PBSI-FBS UNY Universitas Negeri Yogyakarta

Kompas, 28 Desember 2007

Republika Online, 2014, *Jaga Anak Anda dari Tom and Jerry, LittleKrisna, Sinchan, dan Spongebob*
http://id.wikipedia.org/wiki/Tom_and_Jerry