

Kekerasan Dalam Media (Tinjauan Teori Kultivasi) (Studi Kasus pada Peristiwa Kekerasan terhadap Anak)

Netty Dyah Kurniasari¹

Prodi Ilmu Komunikasi FISIB Universitas Trunojoyo Madura

Abstrak

Artikel ini membahas bagaimana kuatnya pengaruh media massa terhadap perilaku kekerasan. Penulis melakukan studi kasus terhadap beberapa peristiwa yang diberitakan di media massa dan peristiwa riil. Teori *cultural indicators* dan *the cultivation process* digunakan untuk meneliti efek media massa. Kesimpulan artikel ini *pertama*, kekerasan di dalam media menjadi sulit dilenyapkan, karena kekerasan itu sendiri mempesona. *Kedua*, bentuk tayangan kekerasan dapat menciptakan ketidakpekaan terhadap korban kekerasan di dalam diri pemirsa. *Ketiga*, karena kekerasan itu mudah, maka ia menjadi begitu mudah dan gampang memasuki cara berpikir orang, memanipulasinya, tanpa orang tersebut menyadari bahwa ia telah dimanipulasi. *Kesimpulan terakhir* kenapa kekerasan banyak muncul di media massa, karena kekerasan itu sendiri adalah komoditas yang laku keras di pasaran dan menguntungkan bagi praktisi media.

Abstract

This article discusses how the strong influence of mass media on violent behavior. The authors conducted a case study on some of the events reported in the media and real events experienced. I used the theory of cultural indicators and the cultivation process to examine the effects of media massa. There are some conclusion. Firstly, we have difficulty to obliterate the violence, because violence itself amazing. Secondly, the violence impressions can create insensitivity to victims of violence. Thirdly, violence is beauty. So it can manipulate the way people things. The last conclusion is the violence is commodity whis is sold by media practitioners.

Gerbner dan kawannya memulai asumsi bahwa televisi telah menjadi pusat sentral budaya rakyat Amerika. Televisi telah menjadi kunci anggota keluarga, sesuatu yang bisa menceritakan paling banyak cerita setiap saat setiap waktu. Rata-rata orang melihat televisi empat jam sehari. Penonton berat (*heavy viewer*) menonton lebih dari 4 jam. Gerbner dan kawan-kawan berargumen, televisi telah memonopoli kesadaran, ide, informasi dibandingkan sumber lain. Televisi telah menjadi guru tentang pandangan dunia, aturan dan nilai. Televisi telah mempunyai efek yang tidak terlihat bagi masyarakat. Seperti contoh, bagi penonton berat,

melihat televisi telah membuat orang merasa bahwa dunia adalah tempat yang tidak aman. Penonton ringan (*light viewer*) yang biasanya terkena efek media massa berasal dari status sosial rendah (*low income*).

Penonton berat yang biasanya terkena efek adalah penonton berat perempuan. Salah satu penelitian yang produktif dan tradisional tentang efek media banyak menggunakan teori *cultural indicators* dan *cultivation process*. Efek media massa menurut teori ini adalah jangka panjang dan tidak langsung (*indirect effects*). Asumsi awal dari teori ini bahwa televisi mempunyai kekuatan

¹Korespondensi : Netty Dyah K, Prodi Ilmu Komunikasi, FISIB, Universitas Trunojoyo, Jalan Raya Telang Po BOX 2 Kamal, Madura, 69162. Telp: 031 3011146. E-mail : nia0325@yahoo.com

yang besar untuk memperkuat kepercayaan ide dan secara tidak langsung mempengaruhi perilaku.

Televisi dipandang sebagai suatu pencerita yang hebat, menggantikan institusi tradisional seperti agama, keluarga dan lingkungan. Menurut Morgan dan Signorielli (1990), "Analisis kultivasi adalah komponen ketiga dari sebuah paradigma penelitian cultural indicators yang menginvestigasi (1) proses-proses institusional produksi dari isi media, (2) image media content, (3) hubungan antara tingkat terpaan televisi dengan kepercayaan dan perilaku audience.

The central hypothesis of the research was that viewing television gradually leads to the adoption of beliefs about the nature of the social world which conform to the stereotyped, distorted, and very selective view of reality as portrayed in a systematic way in television fiction and news. Kultivasi berbeda dengan direct stimulus-response-effect karena sifat dari kultivasi gradual dan cumulative character. Ada proses interaktif antar pesan dan audience. Ada dua asumsi utama (Gerbne et al. 1979). One is that (commercial) television presents an 'organically composed total world of interrelated stories (both drama and news produced to the same of market specifications'. Secondly, 'television audience (unlike those for other media) view largely unselectively..... Television viewing is aritual, almost like religion, except that is attended to more regularly.

Seperti penjelasan diatas. Efek dari media massa menurut teori ini tidaklah langsung seperti teori S-R. Namun tidak langsung dan dalam jangka waktu panjang. Karena efeknya bersifat demikian, maka audience tidak merasa bahwa sebenarnya dia terkena efek (adopsi) dari media massa. Efeknya secara bertahap (gradual). Pada tahap awal mungkin berpengaruh pada persepsinya, namun tahap selanjutnya berpengaruh pada perilakunya. Seperti yang dikatakan Hawkins dan Pingree (1983). Dalam penelitian mereka tidak melihat hubungan

langsung antara melihat televisi dengan persepsi terhadap realitas. *They say that 'television can teach about social reality and that the relationship between viewing and social reality may be reciprocal. Television viewing causes a social reality to be constructed in a certain way, but this construction of social reality may also direct viewing behavior.*

Artikel ini akan membahas tentang hubungan teori kultivasi dengan fakta (peristiwa) terjadinya kekerasan yang diberitakan di media massa atau fakta (peristiwa) sehari-hari. Selain teori kultivasi, akan digunakan juga teori tentang 8 tahapan perkembangan anak. Menurut Erik Erikson (1902-1994) mengatakan ada 8 tahapan perkembangan anak, namun yang dibahas dalam tulisan ini ada 4: *Pertama, trust versus mistrust* (percaya versus tidak percaya). Bayi sampai usia 18 bulan harus mendapatkan kasih sayang dari ibu dan pengasuhnya, dan harus terpenuhi segala kebutuhan fisik maupun emosinya. Apabila seorang bayi dibesarkan dalam lingkungan yang demikian, akan timbul rasa aman dan percaya kepada lingkungannya.

Kedua, autonomy versus shame/doubt (kemandirian versus malu/ragu): 18 bulan sampai 3,5 tahun. Seorang anak harus merasa bahwa dia mampu melakukan sesuatu dan merasa unik (dengan segala kelebihannya) sebagai individu. Apabila orangtua terlalu banyak melarang, memarahi, dan menghukum anak pada tahapan usia ini, maka anak akan menjadi pribadi yang apatis dan rendah diri.

Ketiga, initiative versus guilt (inisiatif versus merasa bersalah) : 3,5 tahun sampai 6 tahun. Anak dalam tahapan ini penuh kreativitas; antusias dalam melakukan sesuatu, aktif bereksperimen, berimajinasi, berani mencoba, berani mengambil risiko dan senang bergaul dengan temannya.

Keempat, industry versus inferiority (berkarya/etos kerja versus minder) : 6 tahun sampai 10 tahun. Masa ini adalah masa paling kritis bagi anak-anak untuk mengembangkan kepercayaan dirinya bahwa mereka mampu untuk berkarya dan bereksplorasi. Menurut teori

perkembangan anak seperti yang dijelaskan di atas, anak-anak adalah pribadi yang penuh kreativitas, antusias melakukan sesuatu, aktif bereksplorasi maka segala hal ingin dipraktikkannya.

Pembahasan

Beberapa fakta di bawah ini adalah bukti nyata tentang kebenaran teori kultivasi. Bahwa ketika anak-anak (penonton) melihat tayangan televisi dalam waktu yang relatif lama (lebih dari 4 jam sehari) maka akan mudah dipengaruhi oleh televisi. Bila tayangan tersebut berisi tentang kekerasan, maka anak-anak (penonton) akan meniru (mencontoh) perilaku tersebut. Hal ini karena masa anak-anak (khususnya yang berumur antara 6-10 tahun adalah tahun adalah masa paling kritis bagi anak-anak. Pada tahap ini mereka akan mengembangkan kepercayaan dirinya bahwa mereka mampu untuk berkarya dan bereksplorasi. Anak-anak adalah pribadi yang penuh kreativitas, antusias melakukan sesuatu, aktif bereksplorasi maka segala hal ingin dipraktikkannya. Lebih lanjut, anak-anak dalam tahap perkembangannya belum bisa membedakan antara fakta dan imajinatif, rasa ingin tahunya besar. Sehingga ketika melihat tayangan televisi dia mempraktikkannya, dia tidak bisa mencerna apakah tayangan tersebut fakta atau imajinatif. (Kurniasari, 2009)

Fakta pertama. Memperingati Hari Anak Nasional 23 Juli, Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) serta Yayasan Kita dan Buah Hati (YKBH) melaksanakan Hari Tanpa Televisi 2007. Koordinator Hari Tanpa TV B Guntarto menjelaskan, kegiatan ini bukan berarti YPMA dan YKBH yang didukung beberapa LSM memusuhi media televisi. Tetapi lebih menyoroti masih banyak acara yang disajikan di televisi yang tak sesuai untuk anak-anak. Oleh karena itu, gerakan ini sebagai wujud kepedulian akan isi tayangan tv yang tidak aman dan tidak sehat bagi anak-anak. Nina M Armando dari YPMA menambahkan, sebagian besar anak Indonesia menonton TV jauh lebih lama dibandingkan jam belajar di sekolah. Mereka menghabiskan waktu

menonton selama 1600 jam, sedangkan belajar di sekolah 740 jam. Dalam sehari anak menonton 3-5 jam, dari maksimal dua jam yang dibolehkan. (Vie dalam <http://www.republika.co.id>, 2007)

Fakta kedua. Aktivis pembelaan atas hak-hak anak mengemukakan bahwa tayangan kekerasan di sejumlah stasiun televisi telah ikut andil membentuk perilaku kekerasan di kalangan anak-anak. Salah satu contohnya anak dari Kediri yang membunuh anak kecil karena terinspirasi dari tayangan televisi, khususnya di berita kriminal. Tayangan-tayangan kriminal yang menggambarkan secara teknis kejadiannya telah memberikan "pembelajaran" pada anak-anak untuk melakukan hal serupa jika menghadapi suatu masalah. (Anonim, dalam <http://www.republika.co.id>, 2007)

Fakta keempat. Kajian yang dibuat oleh Komisi Nasional Perlindungan Anak pada akhir 2007 terhadap dunia perfilman menunjukkan bahwa televisi adalah salah satu penyumbang terbesar kekerasan. Hampir 62% dari 35 judul acara atau film mengandung adegan-adegan kekerasan. Tahun 2008, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menganalisa sekitar 47 program. Hasilnya dua puluh persen dari tayangan tersebut tidak sesuai dengan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standart Program Siaran (P3-SPS). Adegan yang tidak sesuai dengan pedoman tersebut antara lain penggunaan senjata, kekerasan, menakutkan bagi anak, sikap tidak baik terhadap orang tua, adegan pacaran, penggunaan alkohol, perilaku antisosial dan adegan ciuman. Lebih lanjut, tayangan anak juga diwarnai dengan iklan yang konsumtif dan penggunaan bahasa kasar. Solusinya bisa dengan membatasi jam menonton televisi dan memilihkan tontonan alternatif. Meminta pengelola stasiun televisi mencantumkan klasifikasi program serta memberikan teguran sampai sanksi administrasi kepada pengelola media. (Bambang dalam <http://www.antara.co.id>, 2008)

Fakta kelima, di Surabaya (selama saya studi S2) saya tinggal di mertua saya, kampung Kupang Krajan. Dari segi status ekonomi

sebagian besar mereka berasal dari low income. Setiap hari saya selalu mendengar teriakan dari Ibu A yang selalu marah-marah pada anaknya. Kekerasan baik fisik, bentakan, hinaan selalu jadi sarapan tiap hari. Ibu rumah tangga ini tinggal di rumah kontrakan ukuran 3 x 4 meter persegi (*low income*). Mayoritas ibu-ibu di kampung ini adalah ibu rumah tangga. Sehingga begitu fajar terbit sampai terbenam lagi, televisi menjadi teman akrab mereka (*heavy viewer*). Apabila ada anak mereka saling bertengkar, tidak jarang orang tua juga ikut campur. Tapi dari semua fenomena yang saya amati saya sangat sedih mendengar dan melihat dengan kepala sendiri anak Ibu A yang bernama Jaka dan Tio selalu memperoleh kekerasan.

Dalam kasus Ibu A yang sering melakukan kekerasan tersebut bisa jadi karena ibu A tersebut ibu rumah tangga yang tidak ada kerjaan yang selalu menonton TV sehingga bisa dikategorikan penonton berat. Ketika setiap hari Ibu A ini selalu melihat tayangan kekerasan di televisi (sinetron ,infotainment dan program acara di televisi kita mayoritas berisi kekerasan dan gossip) akhirnya dia melihat realitas luar juga keras, ditambah dia dari golongan low income, sehingga terpaan kekerasan tersebut mengakibatkan perubahan Ibu A dalam bersikap dan berperilaku terhadap anak-anaknya. Anak-anak yang tidak berdosa tersebut ikut ikut menjadi korban kekerasan orang tua.(Observasi penulis, 2009)

Menyingkap Ciri Estetik Kekerasan

Apa itu kekerasan? Dan, mengapa kekerasan begitu sulit untuk dilenyapkan di dalam corak kehidupan media kita ataupun di dalam realitas sehari-hari kehidupan kita? Sebagai definisi awal yang sederhana, kita bisa pertama-tama melihat kekerasan sebagai kekuatan untuk memaksa. Di dalam paksaan, kita menemukan unsur dominasi. Dominasi itu berada di tataran yang kasat mata, sampai yang tidak kasat mata. Bentuk-bentuk dominasi bisa ditelusuri mulai dari dominasi fisik, dominasi verbal, moral, dan psikologis. Dominasi tersebut

berdampak negatif pada manusia, karena secara langsung bisa menciptakan luka fisik dan psikologis. Secara kasat mata, dominasi tersebut dapat dilihat di dalam penggunaan kekuatan bersenjata, manipulasi politik melalui fitnah, pemberitaan yang tidak berimbang tentang suatu peristiwa, pernyataan - pertanyaan yang mendiskreditkan pihak tertentu, dan penghinaan eksplisit yang secara jelas melukai hati orang yang mendengarnya. (Kurniasari,2009)

Jadi, kekerasan adalah semua tindakan yang bisa merusak dasar kehidupan seseorang. Kerusakan tersebut bisa fatal, atau sekedar meninggalkan goresan. Di dalam media kita, kekerasan telah menjadi sesuatu yang biasa, yang banal. Kebiasaan tersebut muncul, karena ketika kita menyaksikan adegan kekerasan, ada perasaan terpesona yang hadir. Memang, kekerasan bisa menghadirkan sensasi-sensasi kenikmatan bagi orang yang menyaksikannya. Hal ini menjelaskan, mengapa film *action* di bioskop-bioskop 21 laku keras di pasaran, serial televisi *Buser* dan sejenisnya tetap eksis dan digemari, dan bahkan sampai perkelahian di jalanan bisa menjadi tontonan massa hanya dalam sekejap mata, seolah-olah perkelahian itu merupakan hiburan. Di dalam konteks media elektronik, kekerasan ditampilkan dengan cara yang berlebihan. Di dalamnya, pemirsa sering mengalami kesulitan membedakan, mana yang merupakan realitas, dan yang mana yang merupakan rekayasa teknologi. Atau, yang mana merupakan adegan yang manusiawi, yang mana merupakan adegan “bohongan”. (Kurniasari,2009)

Jadi jelas, salah satu alasan yang paling mendasar mengapa kekerasan begitu sulit dilenyapkan adalah, karena kekerasan itu indah dan menciptakan sensasi-sensasi kenikmatan. Kekerasan menghasilkan rasa muak, sekaligus rasa kagum hampir pada saat yang bersamaan. Perasaan berjumpa dengan kekerasan sekaligus adalah perasaan akan keindahan. Di dalam kekerasan, kenikmatan dan ketakutan berelasi secara dialektis. Yang satu menghadirkan yang lain. Ciri estetik dari kekerasan ini menjadi komoditi yang diperjualbelikan oleh industri

media. Semua bentuk kekerasan di dalam film dan iklan menjadi bagian dari komoditi yang menguntungkan, sehingga rating program yang tinggi bisa diperoleh, dan keuntungan finansial datang. Tentu saja, tayangan kekerasan yang menciptakan kenikmatan tersebut sama sekali tidak menghiraukan aspek-aspek lainnya, seperti aspek pendidikan ataupun efek trauma yang diakibatkannya. (Kurniasari,2009)

Selain membawa kenikmatan, rupanya kekerasan juga memiliki dimensi estetis mendalam yang membuatnya, sampai batas-batas tertentu, dapat dikategorikan sebagai seni. Ciri estetis dari kekerasan membuat penonton yang menyaksikannya merasa terhibur. Ciri estetis ini akan semakin menghibur, ketika pelaku kekerasan mendapatkan kemenangan pada akhirnya. Aspek menghibur dari adegan kekerasan juga semakin meningkatkan efek kenikmatan, ketika kekerasan itu diramu dalam bentuk humor. Humor di dalam adegan kekerasan seolah bisa memangkas ciri destruktif dari kekerasan tersebut. Akibatnya, pemirsa yang menikmati adegan tersebut menjadi tumpul dan hilang kepekaannya terhadap korban kekerasan di dalam adegan, dan mungkin pada akhirnya di dalam realitas sehari-hari. Ketidakepekaan orang terhadap korban penderitaan korban sebenarnya sudah terbentuk, ketika orang menyaksikan film beradegan kekerasan di dalamnya, dan mendapatkan kenikmatan dari melihat adegan tersebut. (Kurniasari,2009)

Jadi, apa yang tadinya merupakan adegan di dalam sebuah film, kini berpotensi menjadi tindakan di dalam kehidupan nyata. Kekerasan itu menular, berawal dari pandangan, dan berakhir pada tindakan. Keterpesonaan terhadap kekerasan juga seringkali dipergunakan oleh para politikus demi tujuan-tujuan politik praktisnya. Tidak bisa dipungkiri lagi, para politikus sering mempergunakan rasa gentar dan kekaguman para “pemirsa kekerasan” untuk kepentingannya. Aspek estetis yang mengagumkan sekaligus membuat gentar itu berubah menjadi sarana pemecah belah. Tak heran, di dalam

diskusi mengenai taktik CIA untuk menjatuhkan para oposisi Amerika dengan kekerasan mengundang decak kagum sekaligus rasa takut hampir pada saat yang sama. Sikap dan pandangan peserta diskusi pun terpecah, ada yang terkagum sekaligus menjadi setuju, dan ada yang menentang CIA. (Kurniasari,2009)

Ada tiga hal yang kiranya bisa ditelusuri sebagai akibat langsung dari kekerasan. Yang pertama, tontonan dan perilaku kekerasan secara langsung bisa meningkatkan tingkat perilaku agresif penontonnya. Kedua, adegan kekerasan yang diulang terus menerus bisa membuat penontonnya, baik langsung ataupun melalui layar kaca, tidak lagi peka terhadap penderitaan korban yang mengalami kekerasan tersebut. Dan ketiga, kekerasan bisa menciptakan gambaran yang dunia yang reduktif, yakni bahwa dunia itu sepenuhnya jahat dan kejam, maka orang harus siap melakukan kekerasan untuk bertahan diri. Dengan tiga hal ini jelaslah, bahwa kekerasan itu, apapun bentuk dan ciri estetis yang mungkin melatarbelakanginya, memberikan pengaruh yang sangat negatif bagi orang, terutama anak yang sedang dalam masa awal pembentukan karakter. Meskipun ada ekspresi senang, puas, atau tertarik terhadap kekerasan di dalam media sering tanpa disadari anak sebetulnya bergulat dalam suatu perjuangan, kegelisahan, dan ditatap pada berbagai pertanyaan. Anak pun berpotensi mengalami stress, kecemasan, dan kegelisahan mendalam. Tenaga yang dimiliki anak akan habis untuk menghadapi berbagai emosi negatif tersebut. Akhirnya, kesempatan untuk bisa mengembangkan bakat-bakat positif di dalam dirinya menjadi terlewatkan. Perkembangannya menjadi terhambat. (Kurniasari,2009)

Tipe-tipe Kekerasan di dalam Media

Dunia media adalah dunia dengan banyak “dunia”. Setidaknya, ada tiga yang bisa kita ketahui, yakni dunia riil, dunia fiksi, dan dunia virtual. Kekerasan pun juga harus disoroti dengan menggunakan tiga kategori ini. Yang pertama adalah kekerasan riil (dokumen). Yang

kedua adalah kekerasan fiktif yang dapat dilihat di dalam film fiksi, kartun, ataupun komik. Dan ketiga adalah kekerasan simulasi yang ada di dalam dunia virtual, misalnya di dalam video games. Semuanya tidak merupakan kekerasan fisik, tetapi lebih merupakan kekerasan yang bersifat simbolik. Dan kekerasan ini bisa berlangsung dengan konstan, karena baik para pelaku maupun korban, keduanya menganggap kekerasan sebagai sesuatu yang wajar. Kekerasan seolah sudah dianggap sebagai sesuatu yang lumrah dan inheren di dalam bahasa, cara bertindak, dan cara berpikir. (Haryatmoko,2007:127).

Yang pertama adalah apa yang disebut sebagai kekerasan riil. Menurut Haryatmoko, kekerasan riil juga bisa disebut sebagai kekerasan dokumen. Kekerasan ini mengambil bentuk gambar yang dialami oleh pemirsa sebagai fakta kekerasan. Misalnya adalah tayangan tentang pembunuhan, perkelahian, ataupun konflik sosial yang kesemuanya bisa mengundang reaksi emosional di dalam diri pemirsa. Kekerasan semacam ini bisa menimbulkan efek-efek yang saling bertolak belakang, yakni bisa mengakibatkan perasaan sedih, menjijikkan, ataupun perasaan tertarik dan simpati yang mendalam. Efek dari tayangan dengan pola kekerasan semacam ini juga bisa positif, yakni mengundang pemirsa untuk mulai peduli terhadap penderitaan korban. Tayangan dan gambar yang berbau kekerasan bisa mengajak pemirsa untuk mulai memikirkan kepentingan diluar dirinya. (Haryatmoko,2007:128)

Kekerasan dokumen (riil) ini, menurut Haryatmoko, dapat menciptakan efek emosional di dalam diri pemirsa. Syaratnya, relasi antara pemirsa dengan gambar yang ditayangkan haruslah sangat tepat, sehingga tidak menimbulkan trauma pada pemirsa yang justru malah menimbulkan sikap antipati. Caranya adalah dengan pemilihan fokus yang tepat. Misalnya, “jeritan seorang demonstran yang terluka dan disandingkan dengan gambar tangan polisi yang berlumuran darah. Pemilihan fokus yang memperlihatkan tangan yang berlumuran

darah itu mengundang simpati dan keberpihakan pemirsa kepada demonstran itu. Cara-cara semacam ini bisa menciptakan afeksi dan simpati di dalam hati pemirsa. (Haryatmoko,2007:129-130)

Kekerasan riil ini tidak hanya terjadi dalam bentuk gambar, tetapi juga dalam bentuk tulisan. Di dalam tulisan di media, proses peradilan terhadap tersangka pelaku kejahatan telah dilakukan secara prematur, yakni sebelum proses pengadilan sebenarnya terjadi. Di titik ini, media telah melangkahi wewenangnya sendiri. Media tidak lagi berperan sebagai pelapor kejadian, tetapi sudah menjadi jaksa penuntut yang prematur, yang tidak siap dan tidak punya wewenang. Wartawan seolah berakting menjadi jaksa ataupun polisi. Atas nama hak akan informasi media menggantikan jaksa atau polisi. Menariknya, kini wawancara media seolah menggantikan interogasi aparat penegak hukum, dan jajak pendapat pemirsa menggantikan putusan hakim. (Haryatmoko,2007:130)

Jika sudah sampai pada titik ini, kekerasan media pun memasuki ruang privat. Media menjadi aparat hukum yang prematur, apalagi jika sudah menjurus menjadi fitnah. Ada banyak kasus yang menunjukkan bagaimana tersangka yang sebenarnya tidak bersalah justru menjadi bulan-bulanan media, dan sama sekali tidak mendapatkan rehabilitasi. Yang paling jelas adalah acara *infotainment*, di mana seringkali privasi seseorang dilanggar atas nama kebebasan informasi. Walaupun harus diakui, ada beberapa orang yang menggunakan cara itu untuk meningkatkan popularitas mereka. (Kurniasari,2009)

Tipe kekerasan kedua adalah kekerasan fiktif. Kekerasan semacam ini bisa dengan mudah ditemukan di dalam tayangan-tayangan televisi. Film action, misalnya, sungguh-sungguh mirip dengan konflik riil. Hal semacam ini bisa menimbulkan trauma dan perilaku agresif bagi orang-orang yang menontonnya. Memang, ada “penipuan” dan rekayasa teknologi di dalam tayangan semacam itu. Akan tetapi, dampaknya terhadap dimensi psikis pemirsa sangatlah besar,

bahkan lebih besar daripada pertandingan tinju ataupun karate yang memang mengandung kekerasan riil.

Jadi, walaupun fiksi tidak sama dengan realitas, tetapi fiksi memiliki kemiripan dan irisan dengan realitas. Fiksi justru bisa menawarkan ide-ide baru yang sebelumnya tidak terpikirkan di dalam realitas. Yang juga cukup ironis adalah bagaimana seorang pembunuh bisa memperoleh idenya untuk membunuh, karena ia gemar menonton film-film *thriller* yang biasa diputar di bioskop atau televisi. (Kurniasari, 2009)

Kekerasan tipe ketiga adalah apa yang disebut sebagai kekerasan simulasi. Kekerasan ini kental di dalam video games, baik yang *on line* maupun *off line*. Misalnya ketika seorang penembak di dalam *video games* melakukan tembaknya dengan menggunakan senapan mesin, serta berhasil membunuh ratusan musuhnya. Kejadian semacam itu alih-alih menakutkan, tetapi justru meningkatkan ketertarikan dan kenikmatan permainan. Di dalam permainan semacam itu, kegelisahan, kejjjikan, sekaligus kenikmatan dan rasa penasaran menyatu menjadi satu. Ini salah satu sebab, mengapa banyak sekali orang menyukai permainan video games tersebut. Pemain juga dapat merasakan nikmatnya berkuasa di dalam dunia video games. Ia adalah pemain, penguasa, sekaligus pemenang. Sesuatu yang mungkin tidak akan pernah diperolehnya di dalam dunia “nyata”. (Haryatmoko, 2007: 133-135)

Mengetahui itu, industri hiburan semakin tertarik untuk mengembangkan pasar mereka. Tambah lagi, ketika bermain, seorang penikmat permainan video games hampir tidak diberikan waktu untuk berpikir dan merefleksikan. Di dalam permainan video games, manusia diubah menjadi makhluk yang bergerak melulu dengan pola aksi-reaksi, dan stimulus-respons. Refleksi menjadi tidak relevan, karena semuanya terjadi dan bergerak secara mekanis. Jadi, keberhasilan suatu permainan video games adalah sejauh mana permainan tersebut mampu “menghisap” pemainnya ke dalam logika yang bersifat teknis-mekanis-interaktif. Permainan

yang memiliki ritme tetap seolah menghipnotis pemainnya, sehingga ia merasa menyatu dengan permainan tersebut. Tentu saja, perasaan menyatu ini tetaplah sebuah perasaan saja, jadi tidak melulu benar. Akan tetapi, kecanggihan teknologi serta kenikmatan yang didapat di dalam bermain video games seolah mengaburkan fakta itu.

Jenis kekerasan lain yang juga sulit untuk dicegah adalah kekerasan simbolik yang ada di dalam tayangan iklan. Kekerasan ini disebut sebagai kekerasan simbolik, karena tidak ada luka fisik yang diakibatkannya secara langsung. Yang juga ironis adalah, pemirsa tidak menyadari dirinya telah diubah menjadi korban kekerasan. Pemirsa tidak mengetahui, bahwa mereka telah dimanipulasi, dibohongi, dan bahkan dikuasai. Kekerasan simbolik ini terjadi melalui medium bahasa yang nantinya akan mempengaruhi cara berpikir, cara kerja, dan cara bertindak. Kekerasan simbolik juga mengubah makna dari kata konsumsi. Jika dulu orang mengkonsumsi produk material yang konkret, sekarang orang mengkonsumsi tanda. Yang ditawarkan oleh produsen bukan lagi kegunaan semata, tetapi juga merupakan imajinasi yang melibatkan status sosial konsumen. Merk mobil apa yang dipakai seolah secara tidak langsung menggambarkan sejarah singkat kehidupan pemilik mobilnya. Merk rokok apa yang dihisap sekaligus menceritakan secuil kisah kepribadian si penghisapnya. (Haryatmoko, 2007: 135-140)

Yang membuat kekerasan menjadi tidak tampak disini adalah juga apa yang disebut sebagai pola keberulangan dari iklan. Proses pengulangan suatu iklan secara bertahap dan tidak disadari akan mampu mengubah cara pandang dan cara berpikir konsumen, sehingga mereka menjadi mudah dimanipulasi dan merasa tergantung dengan produk yang diiklankan. Kekerasan pun tidak lagi dirasakan sebagai kekerasan, tetapi sebagai hal yang wajar saja. Iklan masuk ke dalam kehidupan sehari-hari konsumen dan dengan cara yang lembut tak terasa dapat memaksakan praktek dan sikap setiap orang. Jadi, iklan bisa menjadi sarana

pembentuk sikap dan perilaku konsumen. Dalam konteks ini, suatu produk menjadi bernilai bukan karena produk tersebut berguna, tetapi karena produk tersebut mampu memaksakan suatu cara berpikir tertentu, yakni cara berpikir yang menjadi milik merk produk yang ditawarkan. Setelah cara berpikir berhasil diinternalisasi oleh konsumen, keputusan untuk membeli, menggunakan, dan mencicipi hanyalah tinggal masalah waktu saja.

Setelah produk menjadi bagian dari identitas konsumen, maka produk berhasil menciptakan kesetiaan dan perasaan terikat di dalam diri konsumen. Yang terjadi adalah konsumen seolah-olah tidak bisa hidup tanpa produk yang biasa dikonsumsi. Inilah yang disebut sebagai kebutuhan-kebutuhan palsu (*false needs*). Identitas dan kesetiaan terhadap produk ini akan semakin menebal seraya dengan adanya bonus, jika orang menggunakan produk tersebut pada pembelian ke sepuluh, ataupun ada bonus setelah menggunakan produk dalam jumlah tertentu.

Kekerasan dalam Film

Film adalah salah satu tayangan yang penuh kekerasan. Salah satu tayangan film yang penuh kekerasan adalah *South Park*. Beberapa jenis kekerasan ditemukan dalam film ini. Yaitu kekerasan verbal, kekerasan fisik, dan kekerasan simbolik (Bawias, 2007).

Pertama, kekerasan verbal dapat terbagi menjadi beberapa jenis yaitu memaki, mengancam, mengejek dan membentak. Kekerasan verbal memaki adalah kekerasan yang bernada tinggi disertai perkataan yang mengejek orang lain. Kekerasan verbal mengancam adalah segala perkataan atau perbuatan yang mengintimidasi, memaksa dan menyudutkan seseorang. Kekerasan verbal mengejek adalah kekerasan yang bertujuan untuk menyakiti hati orang lain. Kekerasan yang sering ditampilkan dalam film *South Park* adalah kekerasan verbal membentak yang disertai amarah dan nada tinggi. Ini bisa dilihat

dari kelima serial *South Park*. (Bawias dalam [http:// digilib.petra.ac.id](http://digilib.petra.ac.id), 2007: 105)

Kedua adalah kekerasan fisik. Kekerasan fisik yang paling sering banyak muncul adalah membunuh. Membunuh pengertiannya adalah suatu perbuatan menghabiskan nyawa orang lain yang disertai rasa iri, marah atau untuk tujuan perlindungan diri. Kekerasan fisik lainnya yang juga ditemukan dalam film adalah pengrusakan barang, memukul, pemaksaan, melempar dan menyerang dengan senjata.

(Bawias dalam <http:// digilib.petra.ac.id>, 2007: 106)

Ketiga adalah kekerasan simbolik. Ada dua kekerasan simbolik yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu kekerasan simbolik agama dan yang menggunakan alat. Dari lima seri yang diteliti, empat seri dalam film *South Park* semua mengandung unsur kekerasan terhadap agama yaitu agama Kristiani. Bentuknya adalah bahwa dalam agama tersebut ada penyimpangan-penyimpangan ajaran dan adanya lelucon tentang agama tersebut. Kekerasan simbolik menggunakan alat yang sering ditampilkan dalam film ini yaitu menggunakan pisau. (Bawias dalam <http:// digilib.petra.ac.id>, 2007: 106)

Kekerasan dan Komoditas

Kekerasan di dalam media bisa begitu mudah dan gampang mendikte cara berpikir orang, tanpa orang tersebut menyadari bahwa ia telah didikte. Ciri estetik kekerasan menjadi begitu nyata, ketika orang terpicu pada suatu bentuk tayangan media, dan ia membiarkan secara sukarela dirinya menjadi pengikut setia suatu produk tanpa berpikir lebih jauh. Dalam hal ini, kekerasan bergerak dengan cara-cara yang begitu halus. Kekerasan simbolik di dalam media seolah telah berubah menjadi “seni” memanipulasi orang, yang kini tidak lagi dipersepsi sebagai suatu bentuk kekerasan, tetapi sebagai bagian wajar dari kehidupan manusia. Karena keindahannya, kekerasan telah menjadi stimulan-stimulan yang menghasilkan kenikmatan bagi manusia.

Media, baik elektronik maupun cetak, baik nasional maupun internasional, berpendapat bahwa tayangan yang mengedepankan adegan kekerasan sangatlah cepat terjual. Akibatnya, mereka dengan rajin mengeksploitasi berita-berita kekerasan tersebut. Aspek-aspek kekerasan lainnya, seperti mengapa itu terjadi, apa akibatnya, dan kira-kira hukuman seperti apa yang akan diterapkan bagi kekerasan tersebut, pun tampak terlewatkan. (Kurniasari, 2009)

Argumen naif pun dilontarkan oleh para pengelola media besar, yakni bahwa media pada prinsipnya hanya melaporkan apa adanya. Media hanya menyampaikan fakta secara netral, tanpa kepentingan apapun. Apakah memang seperti itu? Faktanya, media bisa memilih satu di antara begitu banyak sudut pandang di dalam menyampaikan berita. Media bisa memilih, apakah ia akan melaporkan pembantaian ratusan orang Madura oleh suku Dayak di Kalimantan, atau memberitakan bahwa walaupun banyak konflik, tetapi kedua suku tersebut masih bisa saling membantu. Dengan kata lain, media tidak pernah netral. Media sebenarnya bisa memilih, apakah ia akan menjadi penyulut api di tengah konflik kekerasan dan diskriminasi, atau menjadi alat pencipta perdamaian, menyuarakan keadilan, dan mencegah kekerasan. (Kurniasari, 2009)

Memang tak bisa dipungkiri lagi, media di Indonesia, baik itu media elektronik maupun cetak, kini dipenuhi berbagai bentuk atraksi kekerasan. Tampaknya, mereka lebih memilih menjadi penyulut api di tengah konflik untuk mendapatkan keuntungan daripada pencipta perdamaian. Kekerasan tersebut melibatkan kekerasan linguistik dalam bentuk penggunaan kata-kata yang bersifat sarkastik, kekerasan simbolik, kekerasan virtual, sampai pada kekerasan yang dari luar tampak lembut, tetapi di baliknya memiliki cara pandang yang rasistis dan diskriminatif. Kondisi semacam ini memang mengundang sebuah keprihatinan tersendiri, terutama bagi orang-orang yang terkena langsung dampaknya, seperti para orang tua yang kebingungan dengan pola pendidikan

anak-anak, ataupun para praktisi pendidikan. (Kurniasari, 2009)

Dalam workshop peliputan jurnalistik untuk anak yang digelar UNICEF dan AJI Indonesia di Bandung, November 2006, wartawan senior harian Kompas Elly Roosita mengakui, Kompas sangat minim memberitakan isu anak, khususnya yang terkait dengan kekerasan terhadap anak dalam perspektif gender. Pemberitaan soal gender memang dominant lebih makro, yaitu sosial perempuan dalam lingkup yang luas. Sebetulnya isu itu bisa dirinci dan akan lebih tajam jika focus ke soal anak. Isu anak perempuan yang 'tidak seksi' dituding sebagai biangnya.

Ketika ada ratusan anak-anak yang sibuk menjadi pemulung ditempat-tempat pembuangan sampah akhir, media cenderung hanya mengekspos sisi kehidupan sehari-hari. Melupakan sisi hak-haknya untuk meraih kehidupan yang normal di masa kini maupun mendatang, haknya untuk hidup sehat, haknya meraih perlindungan keamanan, haknya mengenyam pendidikan, haknya menunaikan amaliah keagamaan, dan hak-hak lainnya yang bersifat rohani.

Dalam kasus pemberitaan Smackdown, ketika meliput bentuk-bentuk sangsi yang akhirnya diberikan sekolah pasca kasus kematian siswa SD akibat bermain, media tidak mempersoalkan bagaimana sistem persekolahan dan bentuk sangsi yang justru mengakibatkan anak pasif, takut, bukan kreatif. Di luar lingkaran orang-orang yang terkena dampak ini, ada sekumpulan besar orang yang tidak peduli, dan sama sekali tidak ingin terlibat. Alasannya sebenarnya jelas, mereka diuntungkan dengan pola kekerasan yang berlangsung di dalam media sekarang ini. Keuntungan ekonomis dan keuntungan politis ada di depan mata orang-orang tersebut. Gejala ini memang mengakibatkan terciptanya iklim apatisisme publik yang luar biasa besar. Semua bentuk ketidakpedulian dan keengganan seolah menyerbu ruang publik kita. Akibatnya adalah terciptanya individu-individu yang patuh dan mudah dikontrol (*docile*

individual), baik secara politis, maupun diatur oleh produsen di bidang ekonomi.

Kesimpulan

Setidaknya, ada lima kesimpulan yang bisa ditarik dari pemaparan di dalam tulisan ini. *Pertama*, kekerasan di dalam media menjadi sulit dilenyapkan, karena kekerasan itu sendiri mempesona. Kekerasan secara langsung menghasilkan rasa kagum dan rasa muak hampir pada momen yang sama. Dalam konteks media, perjumpaan dengan kekerasan nyaris identik dengan perjumpaan dengan keindahan. Ada relasi dialektis antara kekerasan dan keindahan.

Kedua, yakni bahwa semua bentuk tayangan kekerasan dapat menciptakan ketidakpekaan terhadap korban kekerasan di dalam diri pemirsa. Artinya, ketidakpekaan terhadap korban kekerasan sebenarnya sudah terbentuk, ketika orang menikmati film yang berisi adegan kekerasan di dalamnya! Dan, kesimpulan *keempat*, karena keindahannya, kekerasan di dalam media menjadi begitu mudah dan gampang memasuki cara berpikir orang, memanipulasinya, tanpa orang tersebut menyadari bahwa ia telah dimanipulasi. Salah satu bentuk manipulasi paling awal yang tampak adalah, ketika pemirsa menjadi kurang kepekaannya terhadap kekerasan yang diderita oleh korban. Dan manipulasi pada lebih jauh terjadi adalah, ketika identitas pemirsa pada akhirnya turut ditentukan oleh tayangan yang ditampilkan di televisi, baik itu dalam bentuk berita, film, ataupun iklan.

Jika sudah seperti itu, kekerasan pun tidak lagi dipersepsi sebagai kekerasan, melainkan sebagai sesuatu yang wajar, atau yang lebih berbahaya lagi, kekerasan sebagai sesuatu yang normatif. Jika suatu tindak kekerasan didiamkan begitu saja, maka lama-kelamaan, tindakan itu akan dianggap biasa. Lebih dari itu, semakin didiamkan terus, orang yang justru tidak melakukan tindakan kekerasan justru malah menjadi orang yang bersalah.

Kemampuannya membuat orang terpesona menciptakan kondisi yang justru semakin memadai untuk kekerasan yang lebih besar. *Kesimpulan terakhir* kenapa kekerasan begitu banyak muncul di media massa, karena kekerasan itu sendiri adalah komoditas yang laku keras di pasaran dan menguntungkan bagi praktisi media. Para praktisi media atau akademisi yang merangkap praktisi media akan kehilangan barang dagangannya bila komoditas mereka tidak boleh (dikurangi) beredar di pasaran. Oleh karena itu perdebatan dan tarik ulur antara etika komunikasi dan kapitalisme tidak akan berhenti sampai di sini. Namun, jauh di relung hati kita sebagai orang tua ketika banyak tayangan televisi yang berisi percintaan, mistisme dan sadisme tidakkah kita miris bila anak kita jadi korbannya. Maka jangan salahkan sekarang banyakk fenomena MBA melanda remaja karena realitas sinetron kita mengajarkan bahwa fenomena MBA adalah hal yang wajar.

Daftar Pustaka

- Bambang, 2008. Muatan Kekerasan di Media Anak Kian Mengkhawatirkan. [Diakses tanggal 9 Januari 2009] <http://www.antara.co.id/arc/2008/6/12/muatan-kekerasan-di-media-anak-kian-mengkhawatirkan/>
- Bawias, Fransisca Mariantje, 2007, *Analisa Isi Representasi Kekerasan dalam Film Kartun South Park*, Skripsi, Universitas Kristen Petra: Surabaya dalam <http://digilib.petra.ac.id>
- Haryatmoko. 2007. *Etika Komunikasi*. Yogyakarta : Kanisius
- Kurniasari, Netty, 2009, *Kekerasan dalam Media (Tinjauan Teori Kultivasi)*, UAS Teori Komunikasi, Surabaya : FISIB, Universitas Airlangga
- Vie (2007). YPMA Serukan Hari Tanpa TV 23 Juli 2007 [Diakses 9 Januari 2009]. <http://www.republika.co.id>