

ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE ATAS PRESENTASI KEKERASAN DALAM SERIAL FILM KARTUN LITTLE KRISHNA EPISODE 5 SEPTEMBER 2014

CHARLES SANDERS PEIRCE SEMIOTIC ANALYSIS ON THE PRESENTATION OF VIOLENCE IN CARTOONS LITTLE KRISHNA SERIAL EPISODE 5 SEPTEMBER 2014

Salya Karima¹, Maylanny Christin²

¹ Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

² Dosen S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

¹ karima.salya@gmail.com, ² maylannychristin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas presentasi kekerasan secara verbal dan nonverbal yang dikonstruksi dalam serial film kartun Little Krishna. Analisis semiotika Charles Sanders Peirce dilakukan pada *scene* kekerasan melalui tanda ikon, indeks, simbol. Peneliti menggunakan paradigma konstruktivis dengan pendekatan kualitatif, sehingga dapat menunjukkan gambaran realitas kekerasan yang dikonstruksi. Secara umum kekerasan menggambarkan perilaku yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain sehingga menimbulkan kerusakan dan rasa sakit secara fisik maupun mental. Perilaku kekerasan yang dipresentasikan dalam serial film kartun Little Krishna menampilkan beberapa jenis kekerasan, yaitu kekerasan yang sifatnya terbuka seperti adegan perkelahian yang terjadi antara Sridam dan Madhumangal di kandang sapi, kemudian kekerasan agresif pada adegan kerbau mengacaukan desa untuk mendapatkan Krishna datang di hadapannya. Selanjutnya kekerasan defensif yang bertujuan untuk melindungi diri, seperti kekerasan yang dilakukan Krishna saat memutar ekor kerbau dan melemparnya hingga mati. Dan yang terakhir adalah kekerasan yang sifatnya tertutup, jenis kekerasan ini banyak ditemui dalam bentuk verbal, seperti adegan mengancam yang dilakukan oleh Aristasura dan ancaman yang menakuti raja Kamsa. Setiap bentuk ataupun jenis kekerasan yang dipresentasikan dalam film ini menunjukkan adanya tanda *icon*, *index*, dan *symbol* dalam tipologi Peirce.

Kata kunci: Semiotika, Presentasi Kekerasan

Abstract

This research presents about verbally and nonverbally violence which appear in Little Krishna cartoon series. According Charles Sanders Pierce Semiotic analysis, violence in scene which is showed by icon, index, and symbol. The researcher used the constructive paradigm with qualitative approach, so it can show constructive violence reality. In general the violence illustrates the behavior that accompanied the use of force to another person. So it can make a physical and mental damage and pain. Violence behavior which appears in Little Krishna cartoon series show several kind of violence, like overt violence which show in fighting scene between Sridam and Madhumangala in cow stall, next aggressive violence in scene with the buffalo distruct the village to get Krishna come to him. And then deffensive violence has aim to protect him self like when Krishna turn the buffalos tail and throw it until it is died. And the last is covert violence, this violence usually appears in verbal like threatening scene which is showed by Aristasura and Kamsa king. Each kind of violence which presents in this film showed that there are icon, index, and symbol in Pierce typhology.

Keywords: Semiotic, Violence presentation

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Sebagai media komunikasi massa, televisi mempunyai fungsi yaitu: memberikan informasi, mendidik, menghibur, dan memengaruhi. Namun dalam realitasnya, tayangan televisi semakin hari semakin miris, hampir sepanjang waktu kita disuguhi tayangan yang menampilkan kekerasan demi kekerasan. Mulai dari berita demonstrasi yang berahir dengan kerusuhan, bahkan drama dengan klimaks perkelahian, sehingga dikhawatirkan akan terbentuk sikap, karakter dan tingkah laku masyarakat yang meniru apa yang disaksikan. Hal ini semakin menguatkan pernyataan bahwa majunya perkembangan televisi, tidak diikuti oleh kualitas tayangan.

Kendati bukan media interaktif bagi anak-anak, televisi termasuk medium yang sangat diminati. Hal ini karena televisi bersifat audio-visual, televisi mampu menghadirkan kejadian, peristiwa, atau khayalan yang tak

terjangkau panca indera ke dalam ruangan, hingga kamar anak-anak. Terlalu banyak menonton televisi membuat anak-anak tidak bisa menikmati bagusnya buku yang baru terbit. Televisi tidak akan dapat menjadi pengganti yang layak untuk dunia petualang yang bisa di peroleh dari buku anak-anak. Bahkan televisi dapat menghambat intelektual seorang anak. Anak-anak menonton televisi untuk mencari jawaban kepada persoalan-persoalan yang ada dalam pikirannya, sebagai pengisi waktu luang, menghilangkan kebosanan, dan sebagainya.

Salah satu bentuk tayangan televisi adalah serial film kartun. Kartun merupakan sebuah gambar 3D yang diatur dengan menggunakan software-software dan membuat gambar tersebut seperti hidup. Kartun sangat digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa karena mudah diterima, dan dalam film kartun juga dapat diselipkan mengenai pesan-pesan yang bersifat mendidik maupun bersifat politik dan sindiran kepada pemerintah atau orang-orang dan pihak-pihak tertentu. Perkembangan dunia teknologi informasi menciptakan banyaknya film animasi kartun asing di Indonesia, tidak hanya di televisi, tetapi juga dalam bentuk DVD, VCD, *video streaming*. Namun dengan maraknya film kartun Indonesia yang diimpor dari negara-negara lain ternyata tidak selalu membawa dampak positif, karena saat ini kehadiran film kartun tidak selalu menyajikan untuk anak-anak, ini dapat terlihat dalam tayangannya yang tidak hanya menyajikan hiburan lucu tetapi juga ada unsur-unsur berbahaya bagi anak-anak, misalnya kekerasan yang tersaji secara verbal maupun tindakan, sehingga dapat ditiru dan dipraktikkan kepada orang lain. Berdasarkan *rubric news* pada situs kidia, ternyata sebanyak 84% tayangan film kartun anak yang sebagian besar diantaranya tidak layak dikonsumsi anak usia sekolah, telah mendominasi siaran televisi di Indonesia saat ini.

Temuan ini semakin diperkuat dengan adanya Siaran Pers No. 2208/K/KPI/09/14 yang dikeluarkan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) mengenai "Bahaya Tayangan Anak & Kartun". Berdasarkan kajian dan hasil pemantauan yang telah dilakukan secara intensif terhadap tayangan anak dan kartun yang disiarkan stasiun televisi, KPI memutuskan terdapat beberapa tayangan anak dan kartun berbahaya dan tidak layak di tonton anak-anak. Salah satu tayangan anak dan kartun yang dinilai berbahaya oleh KPI adalah Little Krishna. Little Krishna adalah serial animasi komputer 3D (tiga dimensi) yang merupakan kreasi bersama antara *BIG Animation* dan *The Heritage Foundation India*. Cerita dalam serial animasi ini berputar di sekitar Little Krishna, tanah Vrindavan dan kehidupan penduduk desa di sana. Little Krishna kental akan nilai-nilai kebajikan, keagamaan, dan kebudayaan negara asalnya, India. Namun, disamping itu serial atau film kartun ini juga banyak menampilkan adegan-adegan kekerasan dalam penyelesaian konflik, yang dapat berdampak kurang baik bagi anak-anak yang merupakan pemirsa Little Krishna. Oleh karena itu, KPI memberi teguran atas tayangan Little Krishna dengan menyoroti siaran pada 5 September 2014 dengan pelanggaran yang memperlihatkan adegan Krishna menarik ekor kerbau dan memutar-mutar tubuh binatang tersebut hingga terpelanting ke tanah dari ketinggian.

Nilai-nilai kekerasan dalam serial film kartun Little Krishna tersebut dianalisis menggunakan semiotika, yaitu metode analisis yang mengkaji tanda. Sedangkan film merupakan karya cipta yang terdapat banyak tanda di dalamnya. Sehingga untuk menganalisis tanda dalam serial film, peneliti merasa tepat menggunakan analisis semiotika.

1.2 Fokus Penelitian

Aspek-aspek yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konstruksi terhadap ikon kekerasan yang tampak dalam dialog dan adegan serial film kartun Little Krishna?
2. Bagaimana konstruksi terhadap indeks kekerasan yang tampak dalam dialog dan adegan serial film kartun Little Krishna?
3. Bagaimana konstruksi terhadap simbol kekerasan yang dimunculkan dalam dialog dan adegan serial film kartun Little Krishna?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keilmuan dan manfaat praktis dari masalah yang diteliti. Tujuan dari penelitian ini dapat peneliti sebutkan sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan konstruksi terhadap ikon kekerasan yang tampak dalam dialog dan adegan serial film kartun Little Krishna.
2. Untuk menjelaskan konstruksi terhadap indeks kekerasan yang tampak dalam dialog dan adegan serial film kartun Little Krishna.
3. Untuk menjelaskan konstruksi terhadap simbol kekerasan yang dimunculkan dalam dialog dan adegan serial film kartun Little Krishna.

2. Teori dan Metode Penelitian

2.1 Teori

2.1.1 Ilmu Komunikasi

Komunikasi berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. Akan tetapi definisi – definisi kontemporer menyarankan bahwa komunikasi merujuk pada cara berbagi. Para ahli telah mencoba mendefinisikan komunikasi, namun definisi komunikasi yang dikemukakan berbeda satu dengan yang lainnya, hal ini dikarenakan komunikasi berlangsung dan mengacu dalam konteks (Mulyana, 2007: 46). Komunikasi merupakan suatu konsep yang multi makna, komunikasi juga dikatakan sebagai proses dalam pengoperasian lambang-lambang yang mengandung arti. Theodornoson dan Theodornoson (1969) dalam buku *Sosiologi Komunikasi* memberi batasan lingkup *communication* berupa penyebaran informasi, ide-ide, sikap-sikap, atau emosi dari seorang atau kelompok kepada yang lain (atau lain-lainnya) terutama melalui simbol-simbol. Untuk tercapainya komunikasi yang efektif seseorang harus memahami fungsi yang mereka bawa dalam berkomunikasi, dan dalam cakupan manakah komunikasi berlangsung. Sejak dua ribu tahun setelah ilmu komunikasi dicetuskan, cakupannya meluas hingga meliputi interaksi dalam banyak hal, antara lain komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, dan komunikasi massa (Wood, 2013: 2).

2.1.2 Komunikasi Massa

Banyak ragam dan titik tekan mengenai definisi komunikasi massa yang dikemukakan oleh para ahli komunikasi, namun dari banyaknya definisi tersebut terdapat benang merah kesamaan definisi satu sama lain. Pada dasarnya komunikasi massa merupakan komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Sebab, awal perkembangannya komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). Media merupakan sumber dominan bagi individu maupun masyarakat dan kelompok secara kolektif untuk memperoleh gambaran dan citra realitas sosial. Selain itu, media juga menyuguhkan nilai-nilai dan penilaian normatif yang dibaurkan dengan berita dan hiburan. Sedangkan massa dalam konteks komunikasi massa lebih merujuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa, dimana sikap dan perilakunya berkaitan dengan peran media massa. Dengan demikian, massa disini merujuk kepada khalayak, audience, penonton, pemirsa, atau pembaca, dan beberapa istilah lain yang berkaitan dengan media massa (Nurudin, 2014: 4).

1. Fungsi Media Massa

Dominick menyebutkan fungsi komunikasi massa, antara lain; *surveillance* (pengawasan), *interpretation* (penafsiran), *linkage* (keterkaitan), *transmission of values* (penyebaran nilai), dan *entertainment* (hiburan) (Ardianto, 2007: 14-17). Memahami fungsi media massa merupakan suatu upaya untuk mengetahui dampak apa yang akan terjadi di lingkungan masyarakat.

2. Jenis-jenis Media Massa

Keberagaman media massa merupakan hal yang perlu untuk dicermati, karena dengan demikian kita dapat melihat perbedaan karakteristik media massa. Pada dasarnya, media massa dibedakan kedalam dua kategori, yaitu media massa cetak dan media massa elektronik. Media massa cetak yang dapat memenuhi kriteria media massa adalah surat kabar dan majalah. Sedangkan media elektronik yang memenuhi kriteria adalah radio siaran dan televisi, film, dan internet. Masing-masing media massa tersebut memiliki karakteristik yang khas.

3. Film

Film dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang terpenting dalam film adalah gambar dan suara, kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang penting dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Hidayat, 2004: 128).

4. Genre Film

Industri film merupakan industri kreatif yang melahirkan ide-ide baru yang memenuhi harapan manusia dalam mencari informasi atau sekedar hiburan. Ide-ide ini berguna dalam menyampaikan cerita yang tersaji dalam sebuah film. Trianton mengelompokkan film kedalam dua kategori, yaitu film cerita dan film noncerita. Film cerita misalnya; drama, komedi, romantis, horror, action, fiksi, dan lain-lain. Sedangkan film noncerita, misalnya; film documenter dan film factual (Trianton, 2013: 29).

5. Struktur Film

Film secara fisik dapat diuraikan menjadi unsur-unsur seperti *scene*, *shot*, dan *sequence*. Kita perlu memahami unsur-unsur film karena hal ini bermanfaat untuk membagi segmentasi dari sebuah film secara sistematis.

6. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam film merupakan sisi teknik dalam proses pembuatan film. Visualisasi *scene* dibuat hingga menyerupai realitas dalam kehidupan nyata. Trianton membagi teknik pengambilan gambar dalam film menjadi tujuh, yaitu: *panoramic shot*, *extreme long shot*, *long shot*, *medium shot*, *close up*, *medium close up*, *big close up*.

7. Film Kartun atau Animasi

Kata animasi diambil dari kata *Animation*, *To Animate*, dan apabila dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia artinya adalah hidup atau menghidupkan, apa yang hidup atau dihidupkan itu hampir segala macam benda atau obyek mati yang ada di bumi. Animasi merupakan suatu teknik yang banyak dipakai dalam dunia film, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun digabungkan dengan film. Pada dasarnya film berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari gambar atau ilustrasi desain grafis. Baik fotografi maupun ilustrasi mempunyai dimensi dan wujud baru di dalam film nyata dan animasi. Dengan demikian, film animasi didefinisikan sebagai hasil karya menggunakan suatu teknik yang dapat menghidupkan berbagai macam benda atau obyek mati yang berasal dari ilustrasi desain grafis, yang kemudian mempunyai dimensi dan wujud baru dalam film.

8. Konstruksi Realitas Media Massa

Pembentukan konstruksi realitas terjadi setelah sebaran konstruksi, dimana terjadi pembentukan konstruksi di masyarakat melalui tiga tahap yang berlangsung secara generik. Tahap pertama adalah konstruksi realitas membenaran, yaitu informasi media massa sebagai otoritas sikap untuk membenarkan sebuah kejadian. Tahap kedua adalah kesediaan dikonstruksi oleh media massa, yaitu sikap generik dari tahap pertama. Pilihan sesorang menjadi *audience* media massa adalah kesediaannya untuk pikiran-pikirannya dikonstruksi media massa. Tahap ketiga adalah menjadikan konsumsi media massa sebagai pilihan konsumtif, di mana seseorang secara habit tergantung pada media massa.

2.1.3 Komunikasi Verbal dan Nonverbal

Dunia manusia adalah dunia penuh kata dan makna. Kehidupan manusia saling terkait satu dengan yang lainnya, sehingga kita dapat merangkai makna bersama dalam kehidupan. Kita menggunakan kata untuk menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain, untuk memperkenalkan identitas, hubungan, dan aktivitas. Kata adalah simbol yang bersifat dinamis, ambigu, dan merupakan representasi abstrak dari sebuah fenomena (Wood, 2013: 96). Komunikasi nonverbal adalah semua aspek komunikasi yang bukan berupa kata-kata. Tidak hanya gerakan dan bahasa tubuh, tetapi juga bagaimana kita mengucapkan kata-kata: perubahan nada suara, berhenti, warna suara, volume dan aksen. Aspek nonverbal ini akan memengaruhi makna dari kata-kata yang diucapkan.

2.1.4 Kekerasan

Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*covert*), dan baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*deffensive*), yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain (Santoso, 2002: 11). Kekerasan didefinisikan sebagai perilaku yang menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Dilihat dari segi bentuknya, kekerasan dibedakan ke dalam kelompok verbal dan nonverbal. Kekerasan dalam bentuk verbal berarti kekerasan yang berupa ucapan yang mengakibatkan meningkatnya rasa tidak berdaya dan dapat menyinggung atau menyakiti perasaan orang lain, seperti menghina, mengancam, berkata kasar, dan lain sebagainya. Sedangkan kekerasan nonverbal merupakan bentuk kekerasan yang ditunjukkan dengan adanya tindakan yang berpotensi menyakiti secara fisik, seperti menendang, melempar, membunuh, dan lain sebagainya.

2.1.5 Semiotika

Secara etimologis, semiotika disebut sebagai ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda merupakan basis dari komunikasi, dengan perantara tanda-tanda, manusia dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Tugas pokok semiotika adalah mengidentifikasi, mendokumentasikan, dan mengklasifikasikan jenis-jenis utama tanda dan cara penggunaannya dalam aktivitas yang bersifat representatif. Penelitian ini menggunakan semiotika Peirce yang mengidentifikasi tanda berdasarkan objeknya melalui tiga tanda yang lazim digunakan, yaitu: *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol).

2.2 Metode

Peneliti menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce dalam meneliti subyek penelitian yang berupa serial film kartun dan objek penelitian berupa kekerasan yang peneliti ajukan dalam penelitian ini. Secara umum, analisis semiotika mengkaji tentang tanda (*sign*), berfungsinya tanda, dan produksi makna.

3. Pembahasan

Dari hasil analisis terhadap sepuluh scene kekerasan dalam sekuen film kartun Little Krishna episode 5 September 2014, peneliti menemukan adanya presentasi kekerasan yang ditampilkan melalui tanda-tanda dalam tipologi Peirce, yaitu ikon, indeks, simbol dalam dialog dan adegan pada serial film kartun tersebut. Tanda-tanda Peirce ini muncul secara dinamis dalam setiap scene sebagai suatu bentuk konstruksi oleh media massa. Konstruksi atas realitas kekerasan yang terbagi menurut bentuk dan sifatnya terjadi dalam tiga tahapan eksternalisasi melalui tanda-tanda Peirce berdasarkan objeknya. Kemudian objektivasi yaitu serial film kartun Little Krishna, dan internalisasi yang memberikan dampak terhadap audiene yang beranggapan bahwa kekerasan yang ditampilkan adalah kekerasan sesungguhnya yang dipresentasikan dalam bentuk film kartun.

4. Kesimpulan

Perilaku kekerasan yang dipresentasikan dalam serial film kartun Little Krishna menampilkan beberapa jenis kekerasan, yaitu kekerasan yang sifatnya terbuka seperti adegan perkelahian yang terjadi antara Sridam dan Madhumangal di kandang sapi, kemudian kekerasan agresif pada adegan kerbau mengacaukan desa untuk mendapatkan Krishna datang di hadapannya. Selanjutnya kekerasan defensif yang bertujuan untuk melindungi diri, seperti kekerasan yang dilakukan Krishna saat memutar ekor kerbau dan melemparnya hingga mati. Dan yang terakhir adalah kekerasan yang sifatnya tertutup, jenis kekerasan ini banyak ditemui dalam bentuk verbal, seperti adegan mengancam yang dilakukan oleh Aristasura dan ancaman yang menakuti raja Kamsa. Setiap bentuk ataupun jenis kekerasan yang dipresentasikan dalam film ini menunjukkan adanya tanda *icon*, *index*, dan *symbol* dalam tipologi Peirce.

1. Tanda **ikon** dalam *scene* kekerasan pada serial film kartun Little Krishna menunjukkan bahwa seseorang dapat diidentifikasi berdasarkan karakter yang melekat pada dirinya, demikian pula dengan objek sebagai sumber acuan dikarenakan adanya persamaan yang mewakili objek lain. Tanda ikon banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga segala sesuatu yang mengacu pada suatu konsep kekerasan dapat menyerupai acuannya.
2. Tanda **indeks** yang muncul dalam adegan kekerasan pada serial film kartun Little Krishna ditunjukkan dalam bentuk indeks ruang yang mengacu pada lokasi spasial, benda, makhluk dan peristiwa, indeks temporal yang saling menghubungkan dari segi waktu, dan indeks persona yang menghubungkan antar subjek dalam sebuah situasi tertentu. Pemahaman indeksikalitas juga dapat memberikan penjelasan mengenai hubungan sebab-akibat yang terjadi pada perilaku individu.
3. Tanda **simbol** dalam serial film kartun Little Krishna juga melekat pada tindakan yang diperankan oleh tokoh maupun ekspresi wajah. Hal ini dikarenakan sebagian kalangan yakin bahwa komunikasi secara nonverbal, seperti melalui ekspresi wajah akan lebih bermakna dari sekedar kata-kata. Penggunaan simbol dalam serial film merupakan simbol yang umum bagi *audience* sehingga dapat dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Berger, Peter L. and Thomas Luckmann. (2012). *Tafsir Sosial Atas Kenyataan: Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan*, Jakarta: LP3ES.
- Bertens, K. (1993). *Etika*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bungin, Burhan. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Danesi, Marcel. (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Daroeso, Bambang. (1986). *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila*, Surabaya: Aneka Ilmu.
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). (3rd ed.). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, Yogyakarta: LKiS.
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*, Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Hoed, H. Benny. (2011). *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*, Depok: Komunitas Bambu.
- Ikbar, Yanuar. (2012). *Metode Penelitian Sosial Kualitatif*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Lalongkoe, Maksimus Ramses. (2013). *Komunikasi Keperawatan: Metode Berbicara Asuhan Keperawatan*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mascelli, Joseph V. (1965). *The Five C's of Cinematography*, Los Angeles: Silman-James Press. McQuail, Denis. (2011). (6nd ed). *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta: Penerbit Salemba Humanika. Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Mulyana, Deddy. (2007). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. (2014). *Pengantar Komunikasi Massa*, Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*, Yogyakarta: LKiS.
- Putra, Dedi Kurnia Syah. (2012). *Media dan Politik Menemukan Relasi antara Dimensi Simbiosis-Mutualisme Media dan Politik*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santoso, Thomas. (2002). *Teori-teori Kekerasan*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sobur, Alex. (2013). (5nd ed). *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianton, Teguh. (2013). *Film Sebagai Media Belajar*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Van Zoest, Aart. (1996). *Serba-serbi Semiotika*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Vivian, John. (2008). (8nd ed). *Teori komunikasi Massa*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- West, Richard and Lynn H. Turner. (2013). (3nd ed.). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Widjaja, A.W. (1985). *Pedoman Pokok-pokok dan Materi Perkuliahan Pancasila di Perguruan Tinggi*, Jakarta: Akademika Pressindo.
- Wood, Julia T. (2013). (6nd ed). *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*, Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

Sumber Jurnal

- Ahmadi, Dadi and Yohana, Nova. (2005). Kekerasan di Televisi. Retrieved from download.portalgaruda.org.
- Ayu Iswari. Diyah. (2011). Representasi Kekerasan Anak di Media. Retrieved from digilib.uns.ac.id.

- Duto Hartanto, Dedi. (2007). Visual Image Kartun Benny & Mice Versi Bluetooth Handsfree. Retrieved from dewey.petra.ac.id.
- Dzuhrina, Isnani. (2010). Nilai-Nilai Edukasi Sosial dan Moral dalam Tayangan Televisi Anak. Retrieved from ejournal.umm.ac.id.
- Kurniawan, Reno. (2013). Representasi Kekerasan dalam Film Crows Zero. Retrieved from elib.unikom.ac.id.
- Lubis, Mazdalifah. (2011). Televisi dan Anak-Anak. Retrieved from jurnalsemai.blogspot.com.
- Martina, Wina. (2009). Representasi Kekerasan dalam Serial Kartun Naruto Shippuuden. Retrieved from elibrary.unisba.ac.id.
- Noth, Winfried. (2011). Representation and Reference According to Peirce. Retrieved from www.igi-global.com.
- Nugraha, Arie. (2012). Representasi Realitas Bullying dalam Serial Film Kartun Doraemon. Retrieved from lib.ui.ac.id.
- Prijana Hadi, Ido. (2007). Cultivation Theory. Retrieved from puslit2.petra.ac.id.
- Queiroz, Joao and Loula Angelo. (2011). Self-Organization and Peirce's Notion of Communication and Semiosis. Retrieved from www.igi-global.com.
- Yuliati, Nova. (2005). Televisi dan Fenomena Kekerasan. Retrieved from www.portalgaruda.org.
- Yokota, Fumie MS and Thompson, Kimberly M. (2000). Violence in G-Rated Animated Film. Retrieved from jama.jamanetwork.com.