

ABSTRAK

Televisi merupakan salah satu media massa elektronik yang dapat menyiarkan siaran dalam bentuk gambar atau video serta suara yang memberi pengaruh besar dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, khususnya pemenuhan kebutuhan informasi dan hiburan. Program serial kartun Dragon Ball di Global TV menampilkan adegan kekerasan fisik maupun non-fisik (verbal) yang buruk bagi anak-anak. Dampak dari tayangan ini dapat mendorong daya imitasi atau peniruan yang berpengaruh terhadap sikap, pola pikir, dan kepribadian anak-anak Indonesia. Permasalahan yang ingin dibahas peneliti adalah bagaimana kekerasan pada tayangan serial kartun Dragon Ball di Global TV. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aksi kekerasan dikonstruksi, konteks wacana, dan konteks sosiokultural adegan kekerasan dalam tayangan serial kartun Dragon Ball di Global TV. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode analisis wacana kritis. Sumber data untuk membuat hasil penelitian lebih akurat adalah dengan melalui informan dan dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan pelanggaran-pelanggaran dalam penayangan tayangan kartun Dragon Ball yang mempertontonkan tayangan yang tidak layak untuk anak-anak yang mendorong perilaku meniru. Tayangan kartun Dragon Ball yang tayang di Global TV menjadi komoditas dengan tujuan memperoleh keuntungan dengan rating yang tinggi tanpa memperdulikan dampak buruk bagi anak-anak.

Kata Kunci: Televisi, Kekerasan, Dragon Ball, Keuntungan.

ABSTRACT

Television is one of electronic mass media, which broadcast in forms of pictures or videos and able to give great impact in fulfilling people's needs, especially information and entertainment needs. Dragon Ball, an animated serial program on Global TV showed bad scenes for kids in forms of violence scenes, both physical and verbal. Those scenes may trigger the imitative behaviors that correlated to attitude, mindset, and kid's personality. The issue in this research is how the violence scenes in animated serial Dragon Ball on Global TV. Purpose of this research is to know the violence constructed, context of the violence, and to know sociocultural context on the serial Dragon Ball on Global TV. This study uses qualitative research with a critical discourse analysis method. Sources of data to make research results more accurate through informants and documents. The results showed that found violations in the cartoon Dragon Ball who showed impressions unfit for children that encourage imitative behaviors. Dragon Ball cartoon on Global TV who became a commodity to get profit aims to gain audience and high ratings without considering the impact for children.

Keywords: Television, Violence, Dragon Ball, Profit.