

# DISEMINASI KEKERASAN MELALUI MEDIA MASSA

Buddy Riyanto

Staf Pengajar Ilmu Komunikasi Fisip Unisri Surakarta

Abstract

The increasing violence in our mass media is a hard fact. There are two opinions regarding this issue. The first is the educational practitioner which alarm about the future of the younger generation. They argue that violence will influence the emotional and behavioral aspect of the audience, especially the children. Meanwhile, there are a large number of people which encourage this phenomenon, namely the media violence, because it will increase their profit, politically and economically. In this article, I try to see the issue from different point of view. I will argue that violence has an aesthetic dimension in itself. This argument can explain further, why it is so difficult to erase the violence dimension in the media.

Keywords: violence, media, aesthetic dimension.

---

## Pendahuluan

Sejak Abad XI ketika masyarakat dunia berinteraksi dengan kerajaan-kerajaan di bumi Nusantara, mereka menyimpulkan bahwa masyarakat di wilayah ini (Bangsa Indonesia) adalah bangsa yang dinilai memiliki karakter dasar ethos kerja yang tinggi dibarengi dengan sifat ramah, santun, terbuka, toleran, menghargai orang lain, jujur, lugu, dan menghargai perbedaan. Hingga tahun 1990an pun *trade mark* yang membanggakan tersebut masih melekat dengan karakter Bangsa Indonesia, namun sejak isue globalisasi (demokrasi, hak azasi manusia, lingkungan hidup) yang didukung oleh kekuatan teknologi informasi tersebar ke seluruh dunia ternyata Bangsa Indonesia termasuk yang terkena dampak yang secara luar biasa merubah karakter dasar tersebut dalam bentuknya yang baru, nilai-nilai dasar yang menopang kehidupan berbangsa dan bernegara-pun berubah, dalam hal berdemokrasi sebagai contoh, jika sebelumnya kita sangat bangga sebagai bangsa pancasilais yang mengedepankan musyawarah mufakat, maka dengan “kesadaran penuh” memilih sistem voting

sebagai bentuk demokrasi yang dianggap lebih demokratis.

Sopan santun, *ewuh-pekewuh*, diganti dengan keterbukaan atau keterusterangan yang bermuara pada berkembangnya “keberanian” untuk berbeda pendapat namun tidak diikuti kemampuan untuk mengapresiasi perbedaan sehingga hasil akhirnya adalah memunculkan konflik vertical dan horizontal yang terjadi dimanamana. Di bidang media massa, keterbukaan tersebut diekspresikan sebagai “kebebasan” untuk menyampaikan pesan/informasi apapun dengan cara apapun kepada publik, maka media massa (pers) seakan-akan menemukan bentuk baru terbebas dari “belunggu” Orde Baru menjadi pers liberal. Media massa tampil sebagai industri yang mengedepankan kepentingan ekonomi media, pertimbangan untung-rugi mengalahkan pertimbangan tanggung jawab sosial, wajah pers Indonesia berubah dari pers perjuangan yang penuh idealisme menjadi pers komersial

Dalam masyarakat informasi, media masa memiliki peran yang signifikan dalam mengarahkan dan membentuk budaya baru di kalangan audiensnya, karena kebutuhan informasi dikalangan masyarakat telah

mereka percayakan pada media sebagai penghubung dengan dunia luar, mengakses media menjadi kebutuhan yang tak terelakkan, masyarakat menjadi sangat tergantung dengan informasi yang mereka akses melalui media, baik cetak ataupun elektronik termasuk internet. Muatan-muatan pesan media akan memasuki ranah kognitif audiens yang kemudian akan mempengaruhi sikap dan perilaku.

Adrianus Meliala (2008), seorang kriminolog dari UI, memandang media massa berperan besar dalam memengaruhi perilaku agresif di kalangan masyarakat, termasuk tindak kriminalitas dan kecenderungan peniruan negative. Senada dengan Meliala, pengajar jurnalistik televisi di Jurusan Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Indonesia, Awang Ruswandi, mengatakan pengemasan pemberitaan kriminal, khususnya di televisi, memiliki kekuatan untuk menginspirasi penontonnya dalam berbuat kriminal. Berbagai media televisi setiap harinya mencekoki pikiran masyarakat dengan rentetan program kriminalitas. Bahkan, beberapa chanel televisi menyajikan paket berita kriminal dan film-film yang mempertontonkan kekerasan.

Daya sihir media begitu luar biasa hingga masyarakat pun kehilangan daya kritisnya, masyarakat kita hanya memamah biak, meniru dan meniru. Di tengah degradasi moral bangsa yang semakin memprihatinkan, ketika media massa menyajikan kekerasan, ironisnya justru berbagai regulasi tentang kekerasan media dianggap sebagian kalangan menghalangi kebebasan berekspresi. Hukum belum maksimal ditegakan, penegakan hukum yang setengah hati seperti korupsi yang dilakukan secara mudah menjadi faktor untuk ditiru oleh orang lain. (Ruswandi, 2008)

### **Diseminasi Kekerasan Melalui Media**

Kekerasan di media massa adalah bentuk publikasi cetak, dan tayangan fisik,

maupun verbal oleh media dimana tayangan menampilkan tulisan, aksi, dan ucapan yang berbau kekerasan berupa kata-kata kasar sampai dengan siaran dan rekonstruksi kekerasan yang dapat ditonton di televisi, didengarkan melalui radio, ataupun dibaca melalui media cetak. Kekerasan ini ditayangkan dengan tujuan menonjolkan kengerian dan keseragaman, yaitu agar media massa dapat membangkitkan emosi audiens. Emosi ini menjadi daya tarik luar biasa untuk membaca atau menonton kembali acara yang sama saat disiarkan.

Berita di media massa dianggap menarik jika disertai adegan kekerasan. Macam-macam kekerasan di media meliputi: (1) Kekerasan terhadap diri sendiri, seperti bunuh diri, meracuni diri sendiri, menyakiti diri sendiri. (2) Kekerasan kepada orang lain, seperti menganiaya, membentak, membunuh dll. (3) Kekerasan kolektif, seperti perkelahian massal dan sindikat perampokan. (4) Kekerasan dengan skala besar, seperti peperangan dan terorisme. ([http://wikipedia.org/wiki/Kekerasan\\_di\\_media](http://wikipedia.org/wiki/Kekerasan_di_media))

Pada 2004, ratusan orang tewas dan puluhan bangunan hancur di Nigeria, akibat pemberitaan media yang tidak peka, dan justru memperbesar skala konflik. Kasusnya adalah, bahwa mayoritas warga Nigeria telah menolak penyelenggaraan *Miss World*, karena kegiatannya adalah parade perempuan cantik yang hanya mengenakan pakaian renang. Pemerintah sendiri sudah setuju, karena kegiatan ini mendorong industri pariwisata Nigeria. Akan tetapi, ada seorang penulis media yang menulis sebuah artikel di sebuah media massa Amerika Serikat yang isinya mengkritik protes umat Islam tersebut. Di dalam artikel itu tertulis, “Seandainya Muhammad masih hidup, mungkin dia akan memilih salah satu atau beberapa kontestan untuk dijadikan istrinya.” Tentu saja, umat Islam kaget dan tersinggung oleh tulisan tersebut. Konflik pun tak terelakkan lagi.

Sepuluh tahun sebelumnya, 1993, kota Los Angeles, Amerika Serikat, dibumi hanguskan oleh penduduk kulit hitam. Salah satu pemicu awal dari konflik ini adalah kekerasan yang dilakukan oleh polisi LA terhadap seorang berkulit hitam yang bernama Rodney King. Stasiun berita lokal pun tidak melepas momentum ini. Adegan kekerasan tersebut ditayangkan berturut-turut selama seminggu di stasiun televisi. Hal ini menyulut kerusuhan yang bermuara pada kerusuhan besar di kota itu. Siaran televisi lokal tersebut mendorong terciptanya kebencian dan sentimen rasial.

Di Rwanda pada 1994, sebuah stasiun radio dengan gencar memprovokasi rakyat dan memicu kebencian antar ras. Konflik pun terjadi. Sekitar satu juta orang menjadi korban di dalam konflik antara suku Hutu dan suku Tutsi. Penyiar radio yang bertanggungjawab terhadap propaganda kekerasan tersebut baru dihukum oleh mahkamah internasional pada 2004 lalu.

(<http://www.tnial.mil.id/Majalah/Cakrawala/ArtikelCakrawala/tabid/125/articleType/ArticleView/articleId/71/Default.aspx>)

Hal yang kurang lebih serupa juga terjadi di dalam dunia perfilman Indonesia, menurut analisis yang dibuat pada pertengahan 2007 oleh Kajian Komisi Nasional Perlindungan Anak, televisi menjadi salah satu penyumbang terbesar yang menimbulkan perilaku kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak. Dari 35 judul acara atau film yang ditayangkan di stasiun-stasiun televisi, 62% diantaranya mengedepankan adegan-adegan kekerasan. Spontan, anak-anak yang menyaksikan tayangan tersebut lalu mempraktekannya di antara mereka, sehingga menciptakan korban kekerasan.

(<http://www.tempointeraktif.com/hg/nasional/2007/05/11/brk,20070511-99874,id.html>)

Sepanjang tahun 2006, Komisi Nasional Perlindungan Anak mencatat setidaknya terjadi 1,124 kekerasan terhadap

anak. Jenis kekerasan yang diterima anak adalah kekerasan fisik (21,98 persen), kekerasan seksual (37,90 persen), dan kekerasan psikis (40,12 persen). Dari total 526 pelaku kekerasan terhadap anak, 16 persennya dilakukan oleh tetangga dan ayah kandung (11,60 persen). Sedangkan ibu kandung dan guru masing-masing menyumbang 8,94 persen dan 6,46 persen. Sementara ibu tiri yang kerap dituding paling sering melakukan kekerasan terhadap anak, hanya menyumbang 1,71 persen. (Agustia, 2007)

Forum Komunikasi Praktisi Media Nasional (FKPMN) menyatakan bahwa sebagian besar penduduk dunia kini mulai mencemaskan tayangan-tayangan media yang menjual tema-tema kekerasan untuk menarik minat pemirsa. 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.

(<http://pendidikan.tv/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&cid=50&artid=71>)

Argumen naif pun dilontarkan oleh para pengelola media besar, yakni bahwa media pada prinsipnya hanya melaporkan apa adanya, menyampaikan fakta secara netral, tanpa kepentingan apapun. Ada banyak sudut pandang di dalam menyampaikan berita, apakah media 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. (Wattimena, 2008)

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 anaknya, ataupun para praktisi pendidikan.

Banyaknya kekerasan di masyarakat menyebabkan membludaknya isi media yang berupa kekerasan? Atau banyaknya tayangan kekerasan di media mempengaruhi masyarakat gemar melakukan kekerasan? Yang jelas eskalasi kekerasan meningkat mewarnai aktivitas masyarakat akhir-akhir ini, dan itu semua muncul dalam pemberitaan media. Sebagian besar pemberitaan televisi mengenai negeri ini, lebih banyak menunjukkan Indonesia yang suram, sarat konflik, kekerasan dan kerusakan. Media telah "mengajari" bagaimana kekerasan dan anarkhi itu biasa dilakukan. Bahkan kalau ingin masuk televisi, lakukan unjuk rasa dengan kekerasan atau anarkhi. Masyarakat diajak menikmati adegan kekerasan dan anarkhi sebagai tontonan yang mengasyikkan. Semakin keras dan semakin anarkhi suatu peristiwa, maka akan semakin lama dan semakin sering adegan kekerasan tersebut ditayangkan. Walhasil kita betul-betul menikmati kekerasan sebagai tontonan yang menghibur. (Henry Subiakto, 2007)

Media massa, terutama televisi, menjadi penyumbang utama maraknya kekerasan yang dilakukan anak. Hal tersebut terungkap dari Kajian Komisi Nasional Perlindungan Anak terhadap acara televisi. Menurut Sekretaris Jenderal Komisi Nasional Perlindungan Anak, Arist Merdeka Sirait, dari 35 judul acara atau film yang ditayangkan beberapa stasiun televisi, sekitar 62 persennya menyajikan kekerasan. "Anak-anak kemudian mengaplikasikan kekerasan dilayar teve tersebut ke dunia keseharian mereka, karena tipikal anak memang suka meniru," katanya kepada Tempo disela acara Testimoni Keluarga Akila Everlyne Ardelia, anak berusia dua tahun yang tewas dianiaya, di kantornya, Jakarta. (Agustia, Tempo Interaktif, Jumat 11 Mei 2007)

Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) beserta 18 Perguruan Tinggi di Indonesia pada tahun 2006-2007 telah melakukan penelitian bersama tentang potret sinetron remaja yang ditayangkan di media televisi, hasilnya menunjukkan bahwa acara yang notabene adalah sebagai hiburan ternyata isinya juga didominasi kekerasan. Penelitian ini mencoba melihat bagaimana adegan kekerasan dihubungkan dengan karakter usia pemerannya: anak-anak, remaja, dan dewasa. Hasilnya, frekuensi adegan kekerasan yang dilakukan oleh remaja jumlahnya cukup tinggi. Pada bentuk kekerasan financial, frekuensi pelaku anak (23%) dan pelaku dewasa (33%), mayoritas pelaku adalah remaja (43%). Yang patut diperhatikan adalah tingginya persentase kekerasan seksual yang dilakukan oleh remaja (68%), kekerasan relasional (62,99%), juga kekerasan spiritual (90,91%).

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.

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 anaknya, ataupun para praktisi pendidikan.

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. Akibat terjauh

adalah terciptanya individu-individu yang patuh dan mudah dikontrol (*docile individual*), baik secara politis, maupun diatur oleh produsen di bidang ekonomi. (Wattimena, 2008)

Pada tahun 1960an George Gerbner, profesor pada Annenberg School of Communication di Pennsylvania University USA, telah memperkenalkan Cultivation Theory yang intinya menyebutkan bahwa: Televisi menjadi media utama dimana para penonton TV itu belajar tentang masyarakat dan kultur dilingkungannya. Persepsi seseorang ttg masyarakat dan budaya ditentukan oleh televisi. Pecandu televisi memiliki kecenderungan sikap yang sama. Teori ini memfokuskan kajian pada televisi dan audience, khususnya pada tema-tema kekerasan. Selanjutnya ia menegaskan bahwa media menanamkan sikap dan nilai tertentu, memelihara, menyebarkan dan mengikatnya ke masyarakat. (Griffin, 2000: 350-359)

### **Memahami Kekerasan Di Media**

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.

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. 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”.

Salah satu alasan yang paling mendasar mengapa kekerasan begitu sulit dilynapkan 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.

Selain membawa kenikmatan, rupanya kekerasan juga memiliki dimensi estetik mendalam yang membuatnya, sampai batas-batas tertentu, dapat dikategorikan sebagai seni. Ciri estetik dari kekerasan membuat penonton yang menyaksikannya merasa terhibur. Ciri estetik 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!

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 estetik 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.

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. (Wattimena, 2008)

Menurut Haryatmoko (2007), ada beberapa tipe kekerasan semacam ini. Yang *pertama* adalah apa yang disebut sebagai kekerasan riil. 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 yang dalam di dalam diri pemirsa. Kekerasan semacam ini bisa menimbulkan efek-efek yang saling bertolak belakang, yakni bisa mengakibatkan perasaan sedih, menjijikan, 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 di luar dirinya.

Kekerasan dokumen ini, 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)

*Kedua* adalah kekerasan fiktif, kekerasan semacam ini bisa dengan mudah ditemukan di dalam tayangan-tayangan televisi, film action, misalnya Rambo IV, 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. “Fiksi”, demikian tulisnya, “mampu memproyeksikan keluar dari yang riil dunia yang mungkin meski tidak ada dalam kenyataan.” 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-bioskop!

*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, kejjikan, 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”.

**Keempat** 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.

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.

Yang ingin ditekankan adalah, bahwa karena keindahannya, kekerasan di dalam media bisa begitu mudah dan gamblang mendikte cara berpikir orang, tanpa orang tersebut menyadari bahwa ia telah didikte! Ciri estetik kekerasan menjadi begitu nyata, ketika orang terpikat 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.

## **Kesimpulan**

Kekerasan adalah suatu bentuk paksaan dan dominasi. Dominasi itu tampak secara jelas di dalam manipulasi politik melalui fitnah, kekerasan bersenjata, dan penghinaan dengan menggunakan kata-kata ataupun simbol lainnya. Dan, 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.

Semua bentuk tayangan kekerasan dapat menciptakan ketidakpekaan terhadap korban kekerasan di dalam diri pemirsa. Artinya, ketika orang menikmati film yang

berisi adegan kekerasan di dalamnya, 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.

Langkah yang harus ditempuh untuk mengurangi efek negatif kekerasan di media bagi kehidupan manusia adalah bahwa etika komunikasi harus ditegakkan, kekerasan sebagai komoditas harus ditentang melalui hak-hak konsumen media ataupun dengan menggalakkan media literacy. Kekerasan sebagai suatu realitas, harus diletakkan dalam framing berita sebagai sesuatu yang pantas dikesampingkan, dan diberi sanksi pada pelaku.

Alternatif solusinya adalah dengan menggiatkan penerapan jurnalisme damai, yaitu pemberitaan media justru diarahkan untuk meredakan kekerasan, meredakan konflik, dimana jika ada peristiwa kekerasan dan peristiwa anarkhi pihak media tidak melakukan pemberitaan yang justru membakar emosi namun sebaliknya diarahkan untuk terciptanya suasana yang kondusif bagi terwujudnya perdamaian. Selain itu tentunya semua isi media, baik berita atau non-berita, harus dikelola sedemikian rupa sehingga kekerasan dalam bentuk apapun tidak lagi mempesona audiens

## **Kepustakaan**

- Agustia, Dwi Riyanto, 2007, *Media Massa Penyumbang Utama Kekerasan Anak*, artikel pada Tempo Interaktif, Jumat 11 Mei 2007, Jakarta.
- Griffin, EM, 2000, *A First Look at Communication Theory*, fourth edition, The Mc Graw Hill Companies, Inc., USA.
- Haryatmoko, 2007, *Etika Komunikasi Politik*, Yogyakarta, Kanisius.
- McLuhan, Marshall, 1964, *Understanding Media*, New York, New York American Library.
- , 1967, *The Medium is the Message*, New York: Bantam Books.
- Meliala, Adrianus, 2008, *Peran Media Massa Dalam Memengaruhi Perilaku Agresif di Kalangan Masyarakat*, Universitas Indonesia, Jakarta.
- Ruswandi, Awang, 2008, *Kekuatan Televisi Dalam Menginspirasi Audiens*, Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia, Jakarta.
- Spiegelberg, Herbert, *The Phenomenological Movement*, The Hague, Martinus Nijhoff, 1971
- Subiakto, Henry, 2007, *Kekerasan Di Media Massa*, makalah seminar “Budaya Kekerasan Pemuda Dalam Pusaran Jaman”, Depkominfo.
- Wattimena, Reza. A.A, 2008, *Menyingkap Ciri Estetik “Kekerasan” Media*, Artikel, Atma Jaya, Jakarta.  
(<http://indonesian.irib.ir/index/> 2008)  
([http://wikipedia.org/wiki/Kekerasan\\_di\\_media](http://wikipedia.org/wiki/Kekerasan_di_media))  
(<http://www.tnial.mil.id/Majalah/Cakrawala/ArtikelCakrawala/tabid/125/articleType/ArticleView/articleId/71/Default.aspx>)