

ANALISIS MUATAN KEKERASAN PADA FILM ANIMASI “OSCAR OASIS” BERDASARKAN PRINSIP *EXAGGERATION*

Angga Wiraatmaja

Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam
Jalan Ahmad Yani, Batam Centre, Batam 29461, Indonesia
E-mail: angga.wiraatmaja@gmail.com

Abstrak

Many children like watching animation and gain knowledge from it. However, many animations contain violence in their scenes. Therefore, parents need to be aware that the scenes potentially give negative impact on children attitude and behaviour. This research focuses on the analysis of positive and negative side of “Oscar Oasis” animation movie based on exaggeration principle. Quantitative content analysis is employed as the method. The result shows several types of violence in the movie such as beating, persecution, raiding, slaughtering, rough / sharp throwing, kicking, and fights. The duration of the violence is also counted.

Kata Kunci: *Animation, Exaggeration, content analysis, violence*

1. PENDAHULUAN

Film menjadi salah satu media yang digunakan untuk menyebarluaskan informasi, baik itu informasi tentang kemajuan teknologi digital maupun pembelajaran tentang suatu hal. Salah satu film yang banyak ditayangkan adalah film animasi. Animasi banyak digemari anak-anak karena gambarnya yang unik dan ceritanya yang lucu. Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002)[13] dalam jurnalnya menjelaskan Animasi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pembentukan karakter anak.

Salah satu serial film animasi “Oscar Oasis” yang merupakan kartun animasi non-verbal produksi oleh TeamTo dan Tuba Entertainment (TeamTo, 2011)[20]. Namun, penulis melihat Animasi “Oscar Oasis” ini juga menampilkan sisi efek yang berlebih-lebihan (*exaggeration*). Prinsip animasi *Exaggeration* yang di tambahkan oleh animator berfungsi untuk menciptakan animasi yang lebih mendramatisir untuk keperluan komedik (J.Lasseter, Pixar, San Rafael, 1983)[10].

Adanya penggunaan *Exaggeration* disetiap episode dalam film animasi “Oscar Oasis” menjadikan film animasi ini menarik untuk diteliti. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui seberapa tingginya *exaggeration* yang mengandung adegan kekerasan pada film animasi *Oscar Oasis*. Dengan target penonton anak usia 5-14 tahun, animasi “Oscar Oasis” memiliki jumlah rata-rata penonton 601.000 yang didominasi anak-anak dengan rating 5.6 dan index 142 (Nielsen Newsletter, 2011)[21].

Selain efek *Exaggeration*, *Classification and Rating Administration* (CARA) memberikan label atau rating pada industri perfilman ataupun animasi. Untuk animasi “Oscar Oasis” sendiri sampai saat ini belum ada penentuan label

yang diberikan oleh CARA, namun hanya penentuan target *audience* dari produksi animasinya yaitu target usia 5-14 tahun (Film Rating System, 2014)[4].

Lama durasi dan banyaknya adegan *exaggeration* yang merupakan efek kekerasan dihitung menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan parameter perhitungan total *scene*, *shot* dan durasi setiap episode film animasi “Oscar Oasis”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Analisis Isi yang merupakan suatu teknik penelitian dengan penjabaran secara objektif, sistematis dan kuantitatif dengan asumsi memerhatikan adegan-adegan yang menerapkan *exaggeration*.

2. LANDASAN TEORI

Animasi

Film animasi dapat didefinisikan film animasi yang diproduksi sendiri dalam per-frame (or frame – by frame) dan (chatman, 1980) dimana gerak ilusi dihasilkan untuk menghubungkan gambar dua dimensi (2D) dari hasil gambar komputer atau menghasilkan gambar tiga dimensi (3D). Menurut Mayer dan Moreno (2002, p.88)[13] animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran.

Prinsip Exaggeration

Exaggeration merupakan prinsip animasi yang digunakan untuk upaya mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat berlebih-lebihan (Animation 12 Principles of Animation)[1]. Teknik ini dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu dan lazimnya dibuat secara komedi.

Menurut Ollie Johnston & Frank Thomas. (1981).[22] Sebuah adegan yang mengandung *exaggeration* dapat divisualisasikan melalui banyak komponen seperti desain dan bentuk obyek, tindakan, emosi, warna dan suara.

Kekerasan Pada Film

Santoso (2002 : 11)[15] mengemukakan 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. Istilah tersebut mengandung makna kehinaan atau kekejian yang sangat kuat, istilah kekerasan diberlakukan dengan sedikit diskriminasi pada berbagai hal yang tidak disetujui secara umum.

Frekuensi

Menurut (Genette dalam Chatman, 1980: 78-79)[5]. Yang menjelaskan frekuensi pada film yaitu Frekuensi atau di sebut juga dengan perulangan merupakan perulangan tampilnya suatu peristiwa dalam cerita dengan perulangan penceritaan pada setiap *scene* atau adegan, atau keseringan muncul dan tidaknya suatu peristiwa dalam adegan yang berbeda.

Labelling

Peringkat Film diputuskan oleh Dewan Penilaian yang dikenal sebagai *Classification and Rating Administration* (CARA). Dewan ini beroperasi di bawah *MPAA* dan *National Association of Theater Owners* (NATO), dan terdiri dari 10 sampai 13 orang tua yang melihat film, mendiskusikannya, dan kemudian menentukan pada pilihan yang sesuai dari rating yang ada: G, PG, PG -13, R, atau NC-17. (Film Rating System, <http://www.mpa.org/film-ratings/>, 2014)[4].

Analisis Isi

Adapun menurut peneliti lain yang menyatakan analisis isi merupakan teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dilakukan secara objektif dan identifikasi sistematis dari karakteristik pesan (Holstin dalam Eriyanto, 011:15)[3]. Jadi, karena topik pada penelitian ini yaitu membuktikan adegan kekerasan pada film animasi *Oscar Oasis*, jadi sangat dibutuhkan sekali teknik analisis isi ini karena teknik ini untuk membuktikan hasil data yang diperoleh sesuai dengan pesan yang terdapat pada data tersebut.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Analisis

Populasi pada penelitian ini menggunakan serial film animasi yang diambil dari enam tahun terakhir karena *trend* industri perfilman animasi sangat melonjak. Peneliti mengambil satu film animasi anak yaitu *Oscar Oasis* 2010 yang bersifat *aggressive drama* yang kekerasannya disajikan dengan cara mendramatisir yang secara jelas kelihatan antara penyerang dan korban. Teknik pengambilan sampel atau data menggunakan teknik dasar 12 prinsip animasi yaitu prinsip *exaggeration* yang merupakan *action* atau perilaku yang berlebih-lebihan, dan penulis akan memerhatikan pada film *Oscar Oasis* dari episode 1 – 30 yang mana terdapat adegan atau perilaku yang berlebih-lebihan yang menimbulkan efek kekerasan. Jika semakin banyak atau semakin lama adegan *exaggeration* yang muncul maka semakin bahaya juga rating pada film tersebut.

Perancangan

Adapun perancangan penelitian yang akan digunakan adalah :

1. Menentukan Film
2. Identifikasi Adegan Exaggeration
3. Memperoleh informasi exaggeration pada adegan
4. Menentukan labelling film.
5. Teknik analisis kuantitatif :

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan atau pengambilan data adalah dengan melakukan observasi terhadap tayangan animasi “oscar oasis”.

Untuk analisa objek penelitian, ada langkah-langkahnya, sebagai berikut:

1. Episode
Episode yang dijadikan penelitian, yaitu episode 1 sampai 30 episode
2. Jumlah *scene*
Jumlah *scene* perepisode
3. Jumlah *shot*
Jumlah shot dalam *scene* setiap episode
4. Durasi (menit)
Jumlah durasi setiap episode dalam hitungan menit.
5. Durasi (detik)
Jumlah durasi setiap episode dalam hitungan detik.

Langkah dalam pengisian lembar koding sebagai berikut ;

1. Judul Episode
Tema dari setiap 1- 30 episode yang di jadikan sampel penelitian.
2. Durasi Waktu
Lama waktu berjalannya cerita dari setiap episode.
3. Jumlah *Scene*
Total perpindahan tempat dalam satu episode
4. Jumlah *Frame*
Total pergerakan perdetik.
5. Jumlah *Frame* efek kekerasan
Total pergerakan yang mengandung efek kekerasan.
6. Persenan, dan
Perbandingan dari total frame normal dengan total frame efek kekerasan.
7. Labeling.
Penentuan layak tidak nya dari 30 episode untuk di pertontonkan anak-anak.

Hasil Dan Implementasi

Pada tahapan implementasi ini akan dilakukan pengujian analisis efek kekerasan pada film animasi oscar oasis dari episode 1 sampai 15, namun sebelum memulai tahapan analisa, sebelumnya dilakukan pembagian dalam bentuk scene setiap episode dan pemisahan shot setiap scene, yang dimana akan mendapatkan hasil durasi waktu dari setiap scene dan shot.







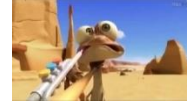




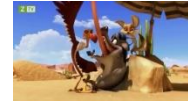





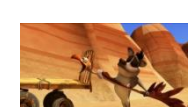
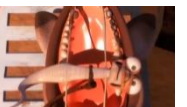

Tabel 1. Jumlah Scene dan Shot Serta Durasi setiap episode




EPISODE	JUMLAH SCENE	JUMLAH SHOT	DURASI	DURASI (DETIK)
1	21	110	00:07:03	423

EPISODE	JUMLAH SCENE	JUMLAH SHOT	DURASI	DURASI (DETIK)
2	57	181	00:07:04	424
3	15	118	00:07:04	424
4	10	118	00:07:04	424
5	13	85	00:07:03	423
6	8	79	00:07:00	420
7	8	170	00:07:05	425
8	12	125	00:07:04	424
9	11	142	00:07:04	424
10	10	156	00:07:04	424
11	9	169	00:07:05	425
12	11	132	00:07:00	420
13	13	98	00:07:03	423
14	11	164	00:07:05	425
15	8	125	00:07:04	424
16	7	91	00:07:03	423
17	4	65	00:07:04	424
18	6	40	00:07:04	424
19	9	50	00:07:04	424
20	8	46	00:07:03	423
21	5	82	00:07:00	420
22	16	118	00:07:05	425
23	7	73	00:07:04	424
24	5	71	00:07:04	424
25	7	60	00:07:04	424
26	10	69	00:07:05	425
27	6	74	00:07:00	420
28	8	88	00:07:03	423
29	8	74	00:07:05	425
30	10	98	00:07:04	424

Untuk durasi episode 1 sampai 30 tidak ada perbedaan yang sangat jauh yaitu berkisar 7 menit dengan durasi perdetiknya 420 an. Untuk jumlah *scene* terbanyak terdapat pada episode 2 dengan total *scene* 57, dan jumlah *scene* terendah terdapa pada episode 17 dengan total *scene* 4. Sedangkan untuk jumlah *shot* terbanyak yaitu pada episode 2 dengan total *shot* 181, dan jumlah *shot* terendah terdapat pada episode 18 dengan total *shot* 40.

Table 2. Efek-efek Exaggeration Pada Film Animasi Oscar Oasis

Eps.	Data Exaggeration	
1	 <p>Tokoh utama Oscar sedang dilempar oleh musuhnya.</p>	 <p>Tokoh utama Oscar sedang ditarik-tari oleh 3 ekor ayam</p>
3	 <p>Tokoh utama Oscar dipukul dengan musuhnya dengan menggunakan salah satu tokoh</p>	 <p>Tokoh utama Oscar sedang mempertahankan barang miliknya yang direbut oleh musuhnya</p>
5	 <p>Tokoh utama Oscar dilempardengan menggunakan alat yaitu panci masak.</p>	 <p>Tokoh utama Oscar sedang dikerumunin oleh beberapa ekor ayam yang membuat buntut oscar terputus.</p>
9	 <p>Tokoh utama Oscar sedang dicekek lehernya dengan usuhnya</p>	 <p>Tokoh utama Oscar sedang memakan sesuatu dan direbut oleh si musuh</p>
11	 <p>Tokoh utama Oscar sedang dianiaya oleh musuhnya</p>	 <p>Kawan dari satu komplotan musuh oscar dipukul kepalanya</p>
13	 <p>lidah oscar sampai memanjang tidak wajar.</p>	 <p>Teman dari kelompokan musuh oscar sedang dijadikan bahan permainan</p>
16	 <p>Tokoh utama Oscar sedang dilawan oleh seekor ayam</p>	 <p>Tokoh utama Oscar dilindas oleh musuhnya</p>
18	 <p>Tokoh utama Oscar sedang di aniaya dengan 2 musuhnya</p>	 <p>Tokoh utama Oscar sedang menjadi perebutan para ayam</p>
21	 <p>Kepala Oscar sedang terjebak didalam kelapa, dan di tarik oleh satu musuhnya oscar</p>	 <p>Teman dari musuhnya oscar saling menganiaya</p>
24	 <p>Tokoh utama Oscar yang sedang berjuang agar tidak masuk kedalam mulutnya si musuh</p>	 <p>Ekor tokoh utama Oscar sedang ditarik oleh sang musuh</p>

Eps.	Data Exaggeration		
26	 <p><i>Tokoh utama Oscar sedang dicekek sehingga mata oscar seperti mau keluar</i></p>	27	 <p><i>Musuh nya si oscar sedang menumpang penyelamatan diri di tangan oscar</i></p>
28	 <p><i>Tokoh utama Oscar sedang dijepit oleh simusuh sehingga mata oscar menjadi tidak wajar.</i></p>		

Tabel 2. Data Hasil Pengujian Durasi Exaggeration

Eps	JUMLAH SCENE	JUMLAH SHOT	DURASI	DURASI (DETIK)	DURASI EXAGGERATION
1	21	110	00:07:03	423	3.22
2	57	181	00:07:04	424	1.16
3	15	118	00:07:04	424	3.28
4	10	118	00:07:04	424	3.04
5	13	85	00:07:03	423	3.25
6	8	79	00:07:00	420	x
7	8	170	00:07:05	425	2.22
8	12	125	00:07:04	424	x
9	11	142	00:07:04	424	0.19
10	10	156	00:07:04	424	8.19
11	9	169	00:07:05	425	2.13
12	11	132	00:07:00	420	2.31
13	13	98	00:07:03	423	4.19
14	11	164	00:07:05	425	x
15	8	125	00:07:04	424	1.11
16	7	91	00:07:03	423	3
17	4	65	00:07:04	424	4
18	6	40	00:07:04	424	10
19	9	50	00:07:04	424	8
20	8	46	00:07:03	423	x
21	5	82	00:07:00	420	4
22	16	118	00:07:05	425	8
23	7	73	00:07:04	424	x

Eps	JUMLAH SCENE	JUMLAH SHOT	DURASI	DURASI (DETIK)	DURASI EXAGGERATION
24	5	71	00:07:04	424	12
25	7	60	00:07:04	424	8
26	10	69	00:07:05	425	6
27	6	74	00:07:00	420	9
28	8	88	00:07:03	423	17
29	8	74	00:07:05	425	x
30	10	98	00:07:04	424	x
Rata - rata				423	5.4

Dimana rata-rata durasi setiap episodnya sebanyak 423 detik dengan durasi adegan yang mengandung efek Exaggeration setiap episodnya memiliki rata-rata sebanyak 5.4 detik.

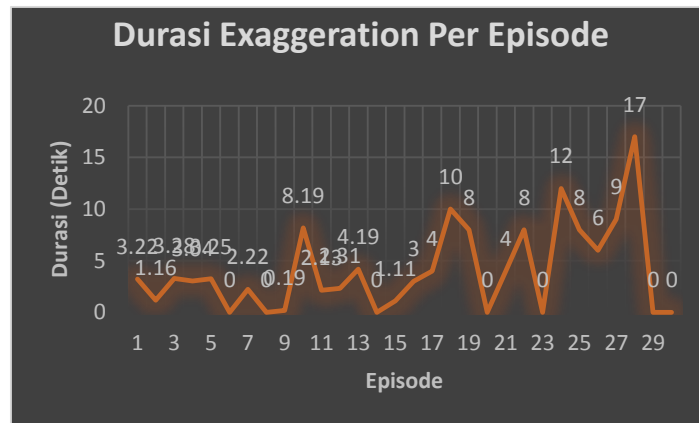


Figure 1 : Grafik Durasi *Exaggeration* Per Episode

Figure 1 menjelaskan bahwa untuk durasi *Exaggeration* yang paling tinggi terdapat pada episode 28 dengan total durasi 17 detik, dibandingkan dengan episode-episode lainnya, episode 28 merupakan episode yang memiliki total durasi *Exaggeration* yang sangat tinggi.

Tabel 3. Tabel statistik deskriptif kuantitatif

		Statistics	
		Durasi Perepisode	Durasi Exaggeration
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		423.4667	4.1097
Median		424.0000	3.1300
Mode		424.00	.00
Std. Deviation		1.52527	4.23164
Variance		2.326	17.907
Minimum		420.00	.00
Maximum		425.00	17.00
Sum		12704.00	123.29

Durasi per episode dan durasi *Exaggeration* memiliki perbandingan rata-rata, pada durasi per episode memiliki rata-rata 423.4667 sedangkan durasi *Exaggeration* berjumlah 4.1097. maka di dapatkan lah jumlah nilai akhir yaitu durasi per episode berjumlah 12704 detik dan durasi *Exaggeration* berjumlah 123.29 detik.

Tabel 4 Hasil Rata-rata dari pengujian kuesioner

Eps.	JUMLAH SCENE	JUMLAH SHOT	DURASI	DURASI (DETIK)	Durasi Exaggeration (Detik)	Rata-rata SKALA
1	21	110	00:07:03	423	3.22	7
2	57	181	00:07:04	424	1.16	8
3	15	118	00:07:04	424	3.28	18.6
4	10	118	00:07:04	424	3.04	7
5	13	85	00:07:03	423	3.25	8
6	8	79	00:07:00	420	X	x
7	8	170	00:07:05	425	2.22	8
8	12	125	00:07:04	424	X	x
9	11	142	00:07:04	424	0.19	7
10	10	156	00:07:04	424	X	x
11	9	169	00:07:05	425	2.13	11.5
12	11	132	00:07:00	420	2.31	10.5
13	13	98	00:07:03	423	4.19	40.3
14	11	164	00:07:05	425	X	x
15	8	125	00:07:04	424	1.11	8
16	7	91	00:07:03	423	3	8
17	4	65	00:07:04	424	4	8
18	6	40	00:07:04	424	4	6
19	9	50	00:07:04	424	8	8
20	8	46	00:07:03	423	X	x
21	5	82	00:07:00	420	4	7
22	16	118	00:07:05	425	8	16.3
23	7	73	00:07:04	424	X	x
24	5	71	00:07:04	424	16	16.3
25	7	60	00:07:04	424	8	7
26	10	69	00:07:05	425	6	10.5
27	6	74	00:07:00	420	X	x
28	8	88	00:07:03	423	13	25

Eps.	JUMLAH SCENE	JUMLAH SHOT	DURASI	DURASI (DETIK)	Durasi Exaggeration (Detik)	Rata-rata SKALA
29	8	74	00:07:05	425	X	x
30	10	98	00:07:04	424	X	X

Dari episode 1 sampai 30 serta yang memiliki skala tingkat kekerasan yang sangat tinggi yaitu terletak pada episode 13 yang memiliki rata-rata skala 40.3 dengan terdapat jenis kekerasan seperti penganiayaan, penendangan dan pemukulan, dan untuk rata-rata skala terendah yaitu episode 18 dengan jumlah rata-rata 6 dengan terdapat jenis kekerasan penganiayaan.

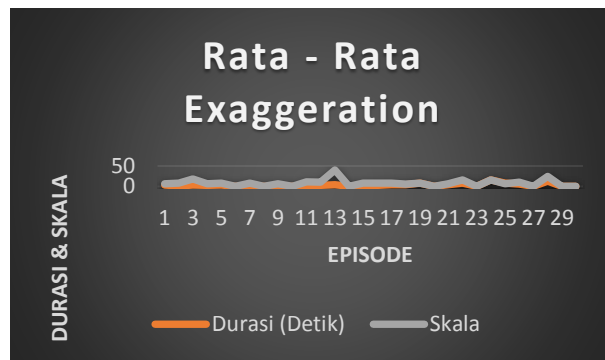


Figure 2 : Grafik Rata-rata Kekerasan

Figure 2 menjelaskan Untuk durasi efek *Exaggeration* kekerasannya terletak pada episode 13, sedangkan untuk skala dari 30 episodenya terlihat tidak jauh berbeda antara episode 1 sampai episode 30, namun untuk episode 6,8,10,14,20,23,27,29, dan 30 tidak memiliki durasi efek *Exaggeration* kekerasan maupun skala kekerasannya.

Setelah diperoleh hasil Figur 2, maka dilanjutkan dengan identifikasi adegan kekerasan. Dalam tahap ini seorang psikolog diminta sebagai penguji untuk memberikan skor muatan kekeerasan berdasarkan shot yang sudah ditetapkan sebelumnya. Hasil perbandingan data penulis dan penguji dapat dilihat pada table 7.

Tabel 5. Statistik Durasi dan Skala Kekerasan

Statistics				
		Durasi Perepisode	Durasi Exaggeration	Skala Exaggeration
N	Valid	30	30	30
	Missing	0	0	0
	Mean	423.4667	3.3367	8.2000
	Median	424.0000	2.6550	7.5000
	Mode	424.00	.00	.00
	Std. Deviation	1.52527	3.94751	8.69201
	Variance	2.326	15.583	75.551
	Minimum	420.00	.00	.00
	Maximum	425.00	16.00	40.30
	Sum	12704.00	100.10	246.00

pada durasi animasi memiliki rata-rata 423 detik, sedangkan pada durasi *Exaggeration* memiliki rata-rata 3.3 detik dan untuk rata-rata skala kekerasan berjumlah 8.2 maka di dapatkan lah jumlah nilai akhir yaitu durasi animasi berjumlah 12704 detik, durasi kekerasan berjumlah 100.10 detik dan skala kekerasan berjumlah 246.

Tabel 6. Labeling Perepisode

Eps.	Durasi Animasi	Data Penulis	Data Penguji	Rata-Rata Durasi Exaggeration	Persentase Exaggeration	L.
1	423	3.22	3.22	3.22	0.76%	G
2	424	1.16	1.16	1.16	0.27%	G
3	424	3.28	3.28	3.28	0.77%	G
4	424	3.04	3.04	3.04	0.72%	G
5	423	3.25	3.25	3.25	0.77%	G
6	420	x	x	x	x	G
7	425	2.22	2.22	2.22	0.52%	G
8	424	x	x	x	x	G
9	424	0.19	0.19	0.19	0.04%	G
10	424	8.19	x	8.19	1.93%	G
11	425	2.13	2.13	2.13	0.50%	G
12	420	2.31	2.31	2.31	0.55%	G
13	423	4.19	4.19	4.19	0.99%	G
14	425	x	x	x	x	G
15	424	1.11	1.11	1.665	0.39%	G
16	423	3	3	3	0.71%	G
17	424	4	4	4	0.94%	G

Eps.	Durasi Animasi	Data Penulis	Data Penguji	Rata-Rata Durasi Exaggeration	Persentase Exaggeration	L.
18	424	10	4	7	1.65%	G
19	424	8	8	8	1.89%	G
20	423	x	x	x	x	G
21	420	4	4	4	0.95%	G
22	425	8	8	8	1.88%	G
23	424	x	x	x	x	G
24	424	12	16	14	3.30%	G
25	424	8	8	8	1.89%	G
26	425	6	6	6	1.41%	G
27	420	9	x	9	2.14%	G
28	423	17	13	15	4%	G
29	425	x	x	x	x	G
30	424	x	x	x	x	G

G (General Audiens)	= 0 - 25 %
PG (Parental Guidance Suggested)	= 26 - 50 %
PSG (Parental Strongly Cautioned)	= 51 - 75 %
R (Restricted)	= 76 - 100%

Tabel 7. Perbandingan Data Penulis dan Penguji

Data	Durasi Animasi	Durasi Exaggeration	Persentase Kekerasan	Labeling
Data penulis	423	5.4	1.28%	G
Data responden	423	3.33	0.79%	
Rata – rata	423	4.365	1.03%	

Pada film animasi oscar oasis dari episode 1 sampai 30, dengan membandingkan data yang di dapatkan dari penulis dan psikolog sebagai ahli dalam penentuan adegan kekerasan, di dapatkan rata-rata untuk durasi animasi berjumlah 423 detik, sedangkan untuk durasi efek *Exaggeration* memiliki rata-rata 4.365 detik dan persentase kekerasan 1.03%, jadi, didapatkan dari keseluruhan labeling perepisode yaitu G *General Audiens*. Maka dari setiap episode 1 sampai episode 30 layak untuk di tonton oleh anak-anak karena dari perhitungan mulai dari durasi perepisode, durasi

Exaggeration perepisode dan skala kekerasan perepisode tidak melebihi dari skala labeling G yang sudah ditentukan dari 0-25%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan diimplementasikan, terdapat beberapa kesimpulan yaitu:

1. Dari ke 30 episode yang dianalisa durasi rata-rata setiap episodenya adalah 423 detik dengan rata-rata durasi *Exaggeration* setiap episodenya adalah 5.4 detik data yang diperoleh oleh penulis. Sedangkan dari durasi rata-rata dari 30 episode film animasi Oscar Oasis yaitu sebesar 423 detik terdapat 3.33 detik adegan yang mengandung efek *Exaggeration* setelah dilakukan pengujian. Maka dapat disimpulkan bahwa dari durasi rata-rata episode oscar oasis terdapat 4.365 detik adegan yang mengandung efek *Exaggeration* kekerasan baik itu berupa pemukulan, penganiayaan, pengeroyokkan, penamparan, pelemparan benda kasar / tajam, penendangan, dan perkelahian.
2. Rata-rata persentase efek *Exaggeration* serta yang mengandung adegan kekerasan adalah sebesar 1.03% atau sebesar 4.365 detik dari total rata rata 423 detik setiap episodenya. Maka dari itu labeling untuk film animasi oscar oasis dari episode 1 sampai 30 adalah G (*General Audience*) artinya film tersebut layak untuk di pertontonkan dari umur 5-10 tahun.
3. episode yang memiliki tingkat *exageration* paling tinggi adalah episode 28 dengan jumlah durasi adegan yang mengandung unsur *Exaggeration* kekerasan sebesar 4% atau selama 15 detik dari 423 detik dengan jenis kekerasannya penganiayaan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam proses penelitian ini terkhusus kepada Bapak Condra Antoni atas bimbingan dan saran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- chatman, s. (1980). *story and discourse narrative fiction and film*. london.
- Eriyanto. (2011). *Analisis isi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- G, D., Zaharuddin, Purwantoro, Edi, & Dasman. (2007). *3D Animation Movie Using 3D Studio Max*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hamidi. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press. Hal 14-16.
- Haryatmoko. (2007). *Manipulasi media, kekerasan dan pornografi*. Yogyakarta: Kanisius anggota IKAPI.
- Irianto, & Agus. (2011). *Kekerasan Dalam Serial Televisi (Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan dalam Serial Telivisi Animasi Jepang Naruto Shippunden)*. Surakarta: FKI UMS.
- J. Lasseter, Pixar, & San Rafael. (1987). *Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation*. California.
- Kaj BJORKQVIST, K. (1983). *Children's Experience Of Three Types Of Cartoon At Two Age Levels*. FINLAND.

- Mayer, & R. E. & Moreno. (2002). *Animation as an aid multimedia learning*. educational psychology review.
- NielsenNewsletter. (2011). Dipetik Desember 20, 2016, dari http://www.agbnielsen.net/Uploads/Indonesia/Nielsen_Newsletter_Jun_2011-Ind.pdf
- Notes, A. (t.thn.). *12 Principles of Animation*. Dipetik Mei 16, 2014, dari Http://minyos.its.rmit.edu.au/aim/a_notes/anim_principles.html
- Ollie Johnston, &. (1981). *The Illusion of Life*. Disney Animation.
- Santoso, T. (2002). *Teori-teori kekerasan*. Jakarta: Ghalia.
- Sasongko G, S. (2005). *Kartun Sebagai Media Dakwah*. Jakarta: Sigma Digi Media.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- System, F. R. (2014). Diambil kembali dari <http://www.mpa.org/film-ratings/>
- TeamTo. (2011). *Oscar&Co*. Diambil kembali dari <http://www.teamto.com/en/les-productions/les-productions-de-teamto/oscar-co/>
- Wijaya, N. K. (2013). *Kekeerasan dalam Program Anak (Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants)*. Surakarta: FKI UMS.