

Representasi Kekerasan Simbolik Pada Animasi The Spongebob Squarepants

Muhammad Danny Setyo Agusty^{1*}, M. Jacky²
Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, FISH-Unesa
muhammaddanny.18056@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This research aims to identify the representation of symbolic violence in the SpongeBob SquarePants animation. It is a qualitative descriptive study using content analysis method and data collection techniques involving observation and documentation. The research employs Pierre Bourdieu's theory of symbolic violence. The object of the study is scenes in the SpongeBob SquarePants animation that contain instances of violence. The results of the study indicate the presence of symbolic violence. According to Pierre Bourdieu, symbolic violence takes forms such as power domination, discrimination, and language. These forms of symbolic violence are depicted through scenes involving images, texts, symbols, or actions. Firstly, in the domination of power, Mr. Krabs is shown to have full authority to establish rules that benefit himself and harm his employees. Secondly, discrimination is exemplified by the character Craig, who does not allow SpongeBob to enter his party due to their lighter skin, demonstrating discriminatory and racist behavior. Thirdly, language-based symbolic violence is illustrated through framing, where language is used to degrade individuals, such as when Patrick is insulted by customers, calling him foolish.

Keywords: Representation, Movie, Symbolic Violence

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi representasi kekerasan simbolik pada animasi the spongebob squarepants. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode analisis isi dan teknik pengumpulan data berupa observasi, dan dokumentasi. Menggunakan Teori kekerasan simbolik oleh Pierre Bourdiou. Objek penelitian berupa adegan-adegan dalam animasi spongebob squarepants yang mengandung kekerasan. Hasil penelitian, menunjukkan bahwa terdapat kekerasan simbolik, menurut Pierre Bourdiou bentuk kekerasan simbolik dibagi menjadi dominasi kuasa, diskriminasi, dan bahasa. Bentuk-bentuk kekerasan simbolik diperlihatkan melalui adegan gambar, teks, dan simbol atau aksi. Pertama dalam dominasi kuasa diperlihatkan tuan crab yang memiliki kekuasaan penuh untuk membuat peraturan yang menguntungkan diri sendiri, dan merugikan karyawan, kedua diskriminasi, ditunjukkan oleh karakter craigg yang tidak memperbolehkan spongebob untuk masuk pesta nya karena kulit mereka kurang gelap yang merupakan tindakan diskriminasi berupa rasis, ketiga bahasa, yang ditunjukkan dengan framing yaitu menggunakan bahasa untuk merendahkan, seperti ketika patrik dihina pelanggan dengan berkata bodoh.

Kata Kunci: Representasi, Film, Kekerasan simbolik

1. Pendahuluan

Film berfungsi sebagai sumber informasi dan hiburan, dimana setiap film memuat pesan yang dapat mempengaruhi pandangan individu terhadap dunia[1]. Dalam hal ini, film memainkan peran penting dalam membentuk identitas, persepsi, dan stereotipe seseorang. Media film dapat mempengaruhi pikiran dan tindakan seseorang melalui pesan yang disampaikan. Ada beberapa jenis film yang dapat dikategorikan, seperti film cerita yang memiliki unsur cerita

dengan pemeran aktor ternama yang sering didistribusikan sebagai barang dagangan, film berita yang menyajikan peristiwa nyata dalam kehidupan, film dokumenter yang mengangkat tema mengenai sebuah kenyataan, dan film animasi yang menampilkan tokoh dalam bentuk animasi dengan suara dubber.

Film animasi bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai media untuk memberikan edukasi, informasi, dan persuasi kepada saat penonton ini[3]. Saat ini, film animasi

telah menjadi sebuah fenomena dan mendapatkan tempat khusus di hati para penggemarnya. Bahkan, keberadaan film animasi telah menjadi sebuah sarana untuk kritik dan sindiran terhadap perilaku pada sekelompok orang yang melanggar norma. Komedi merupakan salah satu genre film yang digarap pada film kartun. Genre komedi ini juga memiliki fungsi untuk hiburan utama dalam story didalam film animasi. Humor sendiri ialah merupakan daya tarik utama dalam pembuatan film animasi. Namun, beberapa animator terkadang lupa dan hanya fokus pada tujuan utama film animasi yaitu sebagai penghibur semata. Hal ini menyebabkan masih banyak film animasi yang melanggar norma baik dari segi cerita, bentuk, maupun percakapan di dalamnya. Bentuk dan isi yang menarik serta humor yang dibuat semaksimal mungkin menjadi daya tarik utama bagi para animator. Selain cerita, bentuk gambar dan gerakan, percakapan dalam film animasi juga dibuat dengan bahasa kasar untuk menarik minat penonton. Para animator sengaja membuat percakapan yang terlihat menyimpang dan tidak normal agar film terlihat lebih menarik dan unik.

Kekerasan simbolik dalam film mengacu pada penggambaran kekerasan yang tidak dilakukan secara fisik[2], tetapi melalui simbol atau representasi kekerasan dalam bentuk yang tidak langsung. Ini dapat berupa penggunaan bahasa kasar atau pelecehan verbal, gambar yang mengejutkan atau menakutkan, atau adegan yang menunjukkan ancaman atau intimidasi[10]. Contoh kekerasan simbolik dalam film termasuk adegan yang menunjukkan penghinaan atau diskriminasi terhadap kelompok tertentu, seperti penggambaran rasisme atau homofobia, atau penggambaran kekerasan seksual melalui insinuasasi atau saranan. Komisioner KPI Pusat, Dewi Setyarini, menekankan bahwa tidak semua film kartun cocok dan aman bagi anak-anak. Sebagai contoh, film animasi Spongebob Squarepants yang diciptakan Stephen Hillenburg yang banyak menjadi buah bibir di suatu masyarakat karena adanya kontroversi pada dialog maupun adegannya.

SpongeBob SquarePants merupakan salah satu jenis film kartun yang populer. SpongeBob SquarePants merupakan sebuah film kartun yang dibuat oleh animator bernama Stephen Hillenburg, yang dulunya adalah seorang ahli biologi kelautan.

Film ini ditayangkan di Nickelodeon dan pertama kali tayang pada tanggal 1 Mei 1999. SpongeBob SquarePants bercerita tentang kehidupan karakter-karakter yang tinggal di sebuah kota fiksi bernama Bikini Bottom yang berada di bawah air[3]. Film animasi SpongeBob SquarePants ialah salah satu film kartun yang sangat populer di kalangan anak-anak, termasuk di Indonesia. Hal ini terbukti dari banyaknya penghargaan yang diterima oleh film tersebut. Menonton SpongeBob SquarePants adalah suatu kegiatan yang dilakukan hampir setiap hari.

Kekerasan simbolik adalah bentuk kekerasan yang terjadi melalui penggunaan simbol-simbol dan representasi dalam masyarakat[4]. Konsep ini dikemukakan oleh Pierre Bourdieu, seorang sosiolog Prancis. Kekerasan simbolik terjadi ketika simbol-simbol tersebut digunakan untuk memperkuat dan mempertahankan struktur kekuasaan yang ada, seringkali melalui stereotip, diskriminasi, atau penggambaran yang tidak akurat terhadap kelompok tertentu dalam masyarakat[5]. Terdapat banyak kekerasan simbolik pada film SpongeBob Squarepants yang dapat ditemukan dalam berbagai aspek seperti plot cerita, karakter, pengaturan tempat dan waktu, serta penggunaan warna dalam film tersebut. Peneliti menggunakan kerangka analisis teori dari pierre bourdieu tentang kekerasan simbolik, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “representasi kekerasan simbolik pada animasi the spongebob squarepants”. Berdasarkan pendahuluan yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut. Bagaimana representasi kekerasan simbolik pada animasi spongebob squarepants?.

2. Kajian Pustaka

2.1 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Film sendiri merupakan satu kesatuan gambar-gambar yang dioles sedemikian rupa agar menarik dan menghibur untuk penonton[8]. Pada awalnya Sejarahnya film memiliki dua tema yang berbeda seperti yang pertama dahulu digunakannya film untuk alat propaganda, yang memiliki relevansi dalam mencapai tujuan awal dan memengaruhi masyarakat. Karena film sendiri

memiliki dampak emosional untuk masyarakat luas dan banyak dikenal. Tema kedua dalam sejarahnya ada lahirnya dokumentari film yang dibuat pada realitas sosial. Kedua tema ini dapat dianggap sebagai variasi dalam pengertian bahwa keduanya hanya mencapai sebagian kecil populasi dan berorientasi pada realisme. Turner menyatakan bahwa film sendiri bukan hanya untuk menyampaikan keadaan realitas yang ada tetapi halnya juga menggambarannya melalui kode dan konvensi serta ideologi[8]. Film mendefinisikan realitas dan bisa mendefinisikan makna kode. Bukan hanya sebagai sekedar representasi tapi juga medium untuk membangun persepsi kita terhadap realitas. Film secara umum melibatkan banyak tanda yang saling berinteraksi, sehingga film menjadi subjek yang relevan untuk dianalisis secara struktural atau semiotika. Suatu tanda dalam film bisa bermakna yang berbeda dan mencakup filosofis yang diinginkan.

2.2 Kekerasan Simbolik Pierre bourdiou

Pierre, Bourdieu (1994) berpendapat bahwa kekerasan simbolik adalah suatu bentuk kekuasaan yang digunakan dengan maksud untuk memperoleh pengakuan[6]. Menjelaskan bahwa kekuasaan yang besar memiliki suatu kemampuan untuk membuat sesuatu hal seperti kekerasan menjadi tidak terlihat, tetapi masih memiliki pengaruh yang sewenang-wenang. Kekerasan simbolik bekerja dengan cara menyembunyikan kekerasan yang melekat di dalamnya dan membuatnya tampak sebagai sesuatu yang alami dan wajar[10]. Bourdieu menyebut hal ini sebagai "doxa". Di mata masyarakat, kekerasan simbolik menjadi hal yang lumrah terjadi karena kekerasan simbolik menggunakan struktur batin yang menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari[7].

Kekerasan simbolik bisa terjadi bahkan seperti media yang melakukan suatu konstruksi pada fakta lapangan[8]. Di sisi lain, media menggunakan simbol dan bahasa untuk mengaburkan fakta kekerasan yang bisa dapat diterima oleh masyarakat. Sebagai 'kebenaran' yang tidak terbantahkan, kekerasan simbolik memaksa pihak lain dengan cara halus dan samar melalui pemaksaan, logika, dan keyakinan yang

mengandung bias[11]. Namun, masyarakat atau korban kekerasan tersebut tidak menyadari bahwa media telah melakukan kekerasan secara simbolik, karena kekerasan tersebut tersembunyi di balik lapisan makna yang diberikan, Simbolik memiliki akar kata dalam bahasa Latin "symbolic" dan bahasa Yunani "symbolicos". Simbolik mengacu pada mekanisme representasi yang melambangkan sesuatu, baik dalam bentuk teks, visual, warna, atau bunyi. Menurut Susanne K. Langer, salah satu kebutuhan dasar manusia adalah kebutuhan akan simbolisasi atau penggunaan lambang. Ernst Cassirer juga menyatakan bahwa manusia memiliki keunggulan dibandingkan dengan makhluk lainnya karena manusia membutuhkan lebih dari sekedar simbol atau tanda untuk menciptakan makna[13].

Kekerasan simbolik tergantung pada adanya kepercayaan, loyalitas, keterbukaan untuk menerima, tanggung jawab moral, dan faktor-faktor lainnya (Thomson, 2007: 96). Dalam kekerasan simbolik, keyakinan dan harapan publik yang telah mengakar dalam masyarakat menjadi dasar utama. Melalui pendekatan yang halus dan samar, pemaksaan ini dilakukan dengan tujuan agar publik tidak menyadari bahwa mereka sedang diperlakukan secara paksa dan terjebak dalam sistem tersebut. Lebih lanjut lagi Kekerasan simbolik juga merupakan terkait dengan penyalahgunaan kekuasaan melalui simbol-simbol. Orang yang memiliki kekuasaan yang lebih tinggi dapat tanpa disadari menggunakan kekuasaan itu untuk melaksanakan kekerasan ini. Dalam konteks ini, kekerasan tidak berarti tindakan fisik langsung seperti pukulan atau perang terbuka, tetapi lebih bersifat persuasif. Kekerasan simbolik cenderung dominan secara halus, bahkan sering kali tidak disadari sebagai "kekerasan," karena telah menjadi bagian dari kebiasaan dalam masyarakat.

Kekerasan simbolik sendiri ialah suatu tindakan kekerasan yang menggunakan berbagai sarana, terutama media, untuk menyakit hati, merusak mental, dan merugikan kepentingan orang lain[9]. Akibat dari kekerasan simbolik tidak terlihat secara fisik namun dapat sangat melukai emosi dan berlangsung lama, bahkan bertahun-tahun. Dampak psikologis juga bisa dirasakan oleh korban, seperti perasaan diskriminasi atau penindasan[12]. Kekerasan simbolik mungkin terjadi melalui bahasa yang berupaya mengaburkan

atau memperburuk fakta, seringkali tanpa disadari oleh korban. Maraknya kekerasan semacam ini kadang sulit dipahami karena seringkali terjadi secara tidak terduga dan hampir tak terlihat. Selain melalui bahasa, kekerasan simbolik juga dapat terjadi dalam isi bahasa itu sendiri, yaitu apa yang diucapkan atau diekspresikan kepada orang lain[13]. Ini terkadang dilakukan oleh mereka yang memiliki kekuasaan untuk memaksakan pandangan mereka kepada orang lain tanpa menyadari bahwa mereka sebenarnya melakukan tindakan kekerasan simbolik yang membuat orang lain patuh pada keinginan mereka.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor, metodologi kualitatif adalah rangkaian langkah-langkah dalam penelitian yang menghasilkan informasi yang bersifat deskriptif berupa teks, dan gambar. penelitian ini, dengan menggunakan metode analisis isi yang mengandung kekerasan simbolik yang dapat ditemukan melalui analisis tanda-tanda, teks, maupun percakapan tertentu yang ada pada film serial animasi Spongebob Squarepants. Dalam melakukan penelitian, tujuan yang ingin dicapai dan manfaat yang diharapkan perlu dipertimbangkan. Penelitian ini melibatkan proses pengamatan dan analisis langsung terhadap konten dan elemen yang terdapat dalam film animasi "SpongeBob squarepants", yang dapat diakses melalui layanan streaming dan channel global tv. Pelaksanaan penelitian akan ditentukan setelah proposal penelitian ini disetujui dan diterima oleh dosen pembimbing dan penguji, dengan mempertimbangkan kesepakatan waktu yang tepat. Penelitian ini akan berakhir ketika data yang terkumpul telah memberikan jawaban yang memadai terhadap rumusan masalah yang diajukan, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik.

Objek yang akan diteliti adalah animasi kartun SpongeBob SquarePants sebanyak 13 episode. Peneliti akan memusatkan perhatian pada elemen-elemen yang terkait dengan animasi tersebut, seperti karakter, cerita, dialog, dan unsur-unsur lain yang mempengaruhi pengalaman penonton. Peneliti mengambil data dari serial

animasi sepongebob. Alasan peneliti memilih untuk mengangkat Serial Film Kartun SpongeBob SquarePants karena film ini sangat populer di kalangan anak-anak. Hal ini dapat dilihat dari penghargaan-penghargaan yang berhasil diraih oleh SpongeBob SquarePants. Pada ajang Kids Choice Awards 2019, SpongeBob SquarePants memenangkan nominasi sebagai kartun favorit, mengalahkan kartun-kartun lain. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati, mencatat dan menganalisis makna serta simbol-simbol yang terdapat dalam film animasi tersebut yang mengandung kekerasan simbolik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kekerasan simbolik pada animasi kartun SpongeBob SquarePants dan menganalisis berbagai aspek yang terkait dengan objek penelitian tersebut. Dengan demikian, metode penelitian kualitatif dipilih sebagai pendekatan ilmiah yang sesuai untuk menggali dan menginterpretasi data yang diperlukan guna mencapai tujuan penelitian dan menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif. Teknik analisis data ialah melalui 4 tahapan yaitu deskripsi, interpretasi, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Adegan-adegan kekerasan fisik yang terdapat pada animasi Spongebob Squarepants

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengartikan kekerasan sebagai penggunaan kekuatan fisik dan kekuasaan, melibatkan ancaman atau tindakan terhadap individu, perorangan, atau sekelompok orang, yang dapat mengakibatkan trauma, kematian, kerugian psikologis, kelainan perkembangan, atau perampasan hak. Pada temuan data Peneliti mengklasifikasikan kekerasan fisik pada beberapa jenis yaitu, kekerasan fisik mencekik, memukul, dan menendang.

Pada temuan data kekerasan fisik berupa mencekik, telah ditemukan beberapa adegan yang menunjukkan mencekik, Mencekik adalah tindakan yang melibatkan penekanan atau pemampatan leher seseorang, sering kali dengan menggunakan

tangan atau benda tertentu. Tindakan ini dapat memiliki implikasi serius terhadap kesehatan dan keselamatan individu yang terlibat. Dalam konteks kesehatan dan keamanan, mencekik dapat menyebabkan gangguan pernapasan, cedera leher, dan potensi kematian. Jika dilihat dari konteks bahwa relasi pekerja dan pemilik modal sering terjadi kekerasan fisik terbukti, dan yang melakukan ini Dari hasil temuan data dari 13 episode terdapat 3 adegan mencekik yang telah peneliti peroleh. Pertama spongebob mencekik tuan crab pada episode “Can You Spare a Dime”, spongebob marah mencekik tuan crab karena dipecat, didalam kantor tuan crab. Dikarenakan tuan crab yang membuat aturan yang sewa-wena. Tuan crab juga marah ketika di cekik karena merasa tidak merasa bersalah, kedua squidward mencekik tuan crab pada episode “Can You Spare a Dime” di restoran krusty crab karena dituduh tuan crab mencuri uang kasir, padahal squidward tidak mencuri, reaksi tuan crab marah dan menuduh squidward, ketiga spongebob dicekik oleh buronan pada episode “halloween”. Spongebob dicekik dirumahnya oleh buronan kriminal, spongebob setelah dicekik kaget dan sedikit ketakutan. Pekerja dikesankan cenderung emosi dan melakukan kekerasan fisik pada pemilik modal namun animasi ini juga memberikan pembelaan pada pekerja karena mereka dituduh mencuri, karena aturan pemilik modal cenderung menuduh pekerja korupsi. Pekerja rentan mengalami kekerasan fisik dicekik ketika mereka berada domestik dan kekerasan itu bisa dilakukan oleh siapa saja. Benar seperti perkataan karl marx (2015) bahwa Pekerja yang tidak memiliki kepemilikan atas alat produksi, dianggap sebagai kelas yang dikuasai oleh kaum kapitalis yang memiliki dominasi penuh terhadap alat produksi.

Memukul adalah tindakan atau gerakan memberikan pukulan dengan menggunakan tangan, lengan, atau objek tertentu dengan tujuan menciptakan kontak fisik dengan sasaran. Tindakan ini bisa dilakukan dengan berbagai niat dan konteks, dan dapat mewakili berbagai hal, mulai dari bentuk ekspresi fisik, olahraga bertinju, hingga tindakan kekerasan. dilihat dalam konteks bahwa dalam konflik kepentingan individu terjadi kekerasan fisik telah terbukti. Dari hasil temuan

data dari 13 episode terdapat 3 adegan memukul yang telah peneliti peroleh, data pertama menunjukkan spongebob dan patrik yang memukul diri mereka sendiri hal ini diakibatkan patrik yang ingin menirukan spongebob, spongebob yang marah dan jengkel memukul diri sendiri tetapi karena dia berbentuk sponge maka tidak terasa, kemudian patrik merasakan sakit dan pusing karena memukul diri sendiri, kedua patrik memukul dan membanting sapu ke lantai di hadapan banyak pengunjung restoran karena patrik marah merasa disinggung oleh pelanggan karena tidak bisa bekerja dan terlihat seperti orang bodoh dan pengunjung pun tidak nyaman ketika makan kraby paty. Ketiga menunjukkan patrik yang memukul spongebob dengan keras karena merasa tersinggung oleh ucapan spongebob, kemudian spongebob yang kesakitan marah kepada patrik. dilihat dalam konteks bahwa konflik kepentingan individu antar sesama pekerja telah terjadi kekerasan fisik, dalam hal ini pekerja bisa saja melakukan tindakan kekerasan fisik maupun verbal kepada orang lain jika mereka merasakan iri atau dengki kepada pekerja lainnya, dalam animasi ini diperlihatkan kekerasan fisik pada sesama pekerja, benar menurut perkataan Georg Simmel (1950) iri merupakan sebagai suatu bentuk konflik antara individu dalam kelompok kecil. Iri muncul ketika seseorang menginginkan sesuatu yang dimiliki oleh individu lain, terutama jika hal tersebut dianggap sebagai keunggulan atau keberhasilan. Sedangkan menurut bourdie konsep ketidaksetaraan sosial dan persaingan di antara kelompok sosial dapat menciptakan dinamika yang mungkin terkait dengan perasaan iri dan juga dengki.

Menendang merupakan aksi atau gerakan memberikan tendangan dengan menggunakan kaki menuju suatu arah tujuan. Tendangan dapat dilakukan dalam berbagai situasi, termasuk dalam hal olahraga, seni bela diri, atau sebagai tindakan kekerasan. Dalam konteks kesalahpahaman bisa berakibat pada konflik yang berujung kekerasan telah terbukti. Dari hasil temuan data dari 13 episode terdapat 2 adegan menendang yang telah peneliti peroleh. pertama diperlihatkan oleh Adegan dilakukan oleh squidward yang sedang menendang kotak kardus, yang didalamnya terdapat spongebob dan patrik. Squidward merasa

terganggu oleh kelakuan spongebob dan patrik yang bermain didalam kotak kardus dengan mengeluarkan suara yang keras, spongebob dan patrik kaget ketika squidward menendang kardus dari luar. Selanjutnya adegan kedua diperlihatkan patrik yang menendang sandy dengan keras, patrik salah paham pada instruktur marching band dan menganggap kalau saat itu waktunya menendang, tanpa pikir panjang patrik pun menendang sandy dengan keras. Sandy yang kaget dan marah langsung mengajak patrik untuk bertikai diluar. Kesalahpahaman seringkali terjadi antar sesama, hal ini diakibatkan oleh kurangnya komunikasi, informasi dan ketidak pahaman dalam menerjemahkan simbol ataupun makna dalam kata-kata oleh pihak tertentu, dalam animasi ini kesalahpahaman berujung pada kekerasan fisik, benar menurut George Herbert Mead dan Herbert Blumer (2004), manusia berinteraksi dengan dunia sekitarnya melalui simbol-simbol. Simbol-simbol ini dapat berupa kata, gestur, atau tanda-tanda lain yang memiliki makna bersama di dalam suatu masyarakat atau kelompok.

4.2 Representasi bentuk-bentuk kekerasan simbolik yang terdapat pada animasi Spongebob Squarepants

Media digital saat ini menjadi sebuah hiburan bagi semua kalangan, khususnya anak-anak, mereka orang tua menganggap bahwa serial hiburan animasi dan kartun dibuat hanya untuk anak-anak, padahal dalam kenyataannya banyak serial animasi yang memiliki adegan yang tidak pantas, seperti kekerasan, kekerasan pada serial animasi tidak hanya ditunjukkan sebagai kekerasan secara fisik, tetapi juga diperlihatkan dengan adanya kekerasan non fisik, seperti halnya kekerasan simbolik. Untuk menjelaskan fenomena semua masalah ini, maka peneliti menggunakan teori kekerasan simbolik pierre bourdie sebagai konsep teori yang sangat tepat. Menurut pierre bourdie (1994), kekerasan simbolik bekerja dengan cara menyembunyikan kekerasan yang melekat di dalamnya dan membuatnya tampak sebagai sesuatu yang alami dan wajar. Bourdieu menyebut hal ini sebagai "doxa"[10]. Di mata masyarakat, kekerasan simbolik menjadi hal yang lumrah terjadi karena kekerasan simbolik menggunakan struktur batin

yang menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Menurut pierre bourdie bentuk kekerasan simbolik ada berbagai macam jenisnya yaitu, dominasi kuasa, diskriminasi, dan bahasa[10].

Diskriminasi adalah adanya perlakuan yang berbeda terhadap individu maupun kelompok karena warna kulit, agama, suku, ekonomi, dan jenis kelamin yang berbeda (Futhoni, Aminah, & Sihombing, 2009). pertama pada episode "bubble buddy" spongebob menyebut gendut kepada lary dan teman-temannya yang berolahraga angkat beban, mereka marah karena perkataan spongebob, kedua pada episode "sun bleached" diskriminasi terjadi ketika spongebob dan patrik tidak diperbolehkan masuk pesta oleh craigg karena kulit mereka cerah. Spongebob dan patrik pun kecewa dan sedih, ketiga termakan omongan craigg spongebob dan patrik menghitamkan kulit mereka dengan cara memanggag dibawah lampu panas, dan mereka pun bisa masuk pesta, sedangkan terlihat di pintu masuk pesta terdapat beberapa orang yang tidak dapat masuk pesta karena berkulit lebih cerah. adegannya memperlihatkan adanya kekerasan simbolik ditunjukkan dalam konteks diskriminasi, diskriminasi terjadi ditunjukkan spongebob yang menyebut lary saat berolahraga di tepi pantai dengan sebutan gendut, selanjutnya ditunjukkan juga dengan adegan dimana spongebob dilarang masuk pesta karena warna kulit, menurut pierre bourdie memandang bahwa diskriminasi merupakan bagian dari sebuah reproduksi ketidaksetaraan sosial dalam masyarakat. Dan juga menurut Menurut Setyorini (2017: 293) diskriminasi dapat diartikan sebagai sebuah perlakuan terhadap individu secara berbeda dengan didasarkan pada gender, ras, agama, unsur, atau karakteristik yang lain[10]. Bentuk kekerasan simbolik juga diperlihatkan ketika tuan crab dan squidward yang membully patty buatan spongebob dengan menggunakan bahasa menyindir seperti memuji "itu mengunggag selera" dengan adegan yang memperlihatkan mereka tertawa dengan kencang dan terus mencemooh menyindir spongebob.

Dari hasil temuan data dari 13 episode terdapat 4 adegan bahasa yang telah peneliti peroleh. Pertama pada episode "patty hype" memperlihatkan tuan crab dan squidward yang

membully patty buatan spongebob, spongebob merasa sedih mendengarkan tuan crab dan squidward mengatakan hal tersebut. Kedua pada episode “Can You Spare a Dime” memperlihatkan spongebob dan squidward yang terlibat pertikaian dan saling berkata kasar, diakibatkan oleh squidward yang tidak tahu diri ketika di rumah spongebob. Ketiga di episode “big pink loser” terlihat patrik yang lagi menelpon dan marah-marah kepada seseorang yang ternyata merupakan pelanggan krusty crab. Selanjutnya keempat pada episode “big pink loser” patrik yang sedang membersihkan lantai dengan sapu dihujat oleh pelanggan krusty crab, patrik kemudian marah. Berdasarkan temuan data tersebut, Dalam konteks bahasa dalam komunikasi, memperlihatkan banyak macam adegan atau scene bentuk-bentuk kekerasan simbolik yang mempergunakan bahasa-bahasa yang kotor dan tidak baik, seperti kata umpatan dan kata menghina, menurut Pierre Bourdie (1991) bahasa tidak hanya alat yang digunakan untuk berkomunikasi tetapi juga bahasa digunakan sebagai sarana kekuasaan dan representasi pada masyarakat, dan juga Bahasa tidak bersifat netral, namun terdapat disposisi aktif yang mengkondisikan realitas. Selain itu Pierre Bourdieu (dalam Fashri, 2014: 198) menunjukkan bahwa praktik bahasa atau wacana merupakan praktik kekuasaan yang digunakan oleh kelompok dominan untuk mengontrol yang didominasi. Sebaliknya, bagi kelompok marjinal yang didominasi, bahasa dan wacana digunakan untuk mempertanyakan, melawan, dan mendelegitimasi kekuasaan simbolik yang diciptakan oleh kelompok dominan. Pada adegan ditemukan banyak sekali penggunaan bahasa untuk niat yang tidak baik seperti, squidward yang memanfaatkan spongebob agar dia bisa bolos kerja, pearl yang menyebut squidward dengan umpatan “barnacle” yang berarti jelek, patrik yang memaki pelanggan lewat telpon, ada juga pelanggan krusty crab yang mengatakan “hei bung kau berasal dari kota bodoh mana?” yang secara tersirat menyebut patrik sebagai seorang yang bodoh, dan yang terakhir menunjukkan spongebob yang meniru patrik dengan maksud untuk menghina patrik. Semua hal ini merupakan bentuk-bentuk kekerasan simbolik yang sangat jelas.

Dominasi kekuasaan adalah suatu proses di mana kelompok atau individu menguasai sumber daya, kebijakan, atau lembaga di dalam masyarakat dengan tujuan untuk memelihara atau memperkuat posisi mereka dalam hal sosial, budaya, atau ekonomi (Pierre Bourdie 1991), Dari hasil temuan data dari 13 episode terdapat 2 adegan dominasi kuasa yang telah peneliti peroleh. Pertama pada episode “Squid on Strike” memperlihatkan bahwa tuan crab membuat peraturan yang semena-mena dan jika pegawainya melanggar aturan tersebut maka akan dikenakan denda ataupun dipecat, squidward sebagai pegawai tersebut marah dan kecewa terhadap tuan crab. Selanjutnya yang kedua pada episode “Squid day off” tuan crab dengan bertindak kasar menyingkirkan squidward karena akan membereskan dan mengambil uang yang tidak sengaja terlempar jatuh kelantai, tuan crab dengan kasar menyebut squidward sebagai orang barbar. Squidward kemudian terlihat takut dan panik. Berdasarkan temuan data tersebut, dalam konteks dominasi kuasa menunjukkan berbagai bentuk-bentuk simbolik power seperti dominasi kuasa yang ditunjukkan tuan crab untuk membuat peraturan sesuka hatinya, dan juga menggunakan kekuasaannya untuk memecat pegawainya dengan tanpa alasan yang jelas, Dominasi kuasa tuan crab ada dikarenakan memiliki kapital dan modal yang besar. Modal simbolik menurut Pierre Bourdieu (1977) dapat berupa prestise dan juga dapat berupa bentuk ‘citra’ sebagai hal yang mampu ditukar dengan keuntungan dalam aspek ekonomi. Modal simbolik dalam bentuk prestise muncul dalam barang atau sesuatu hal yang dapat dijadikan sebagai nilai yang mampu menaikkan keuntungan pada seseorang.

Tabel 1. Sifat tokoh pada animasi spongebob squarepants.

No	Tokoh	Sifat	Pekerjaan
1	Spongebob	Spongebob memiliki sifat yang ceria dan termasuk orang yang rajin dan pekerja keras.	Bekerja sebagai juru masak di krusty crab

2	Squidward	Squidward memiliki sifat yang cuek, cemberut dan juga 'bodoh amat' terhadap omongan orang.	Bekerja sebagai kasir di krusty crab
3	Patrick Star	Patrik terlihat bodoh dan bertindak sesuka hati, Selain itu, ia juga terkenal sangat jujur	Patrik tidak bekerja
4	Tuan Krab	Tuan Crab terkenal pelit, serakah dan sangat mencintai uang, selain itu dia juga sangat gigih dan konsisten	Pemilik krusty crab
5	Sandy	Sandy memiliki sifat karakter yang cerdas, bersemangat, dan penuh energi.	Seorang ilmuwan
6	Lary	Larry digambarkan dengan sifat orang yang suka petualangan, kesenangan dan kepuasan.	penjaga pantai di Goo Lagoon
7	Tattletale Strangler	Memiliki sifat yang jahat, dan suka mencekik orang.	Seorang kriminal dan tidak punya pekerjaan

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan kekerasan simbolik dan simbolik power yang ada pada animasi spongebob

squarepants. Pada serial film animasi spongebob squarepants ini tidak sedikit ditemukan adegan adegan yang mengandung kekerasan simbolik seperti bahasa dengan kalimat yang kotor, dan menyindir selain adanya kekerasan simbolik ada juga ditemukan kekerasan secara fisik yang disertai dengan kekerasan verbal yang merupakan penggunaan bahasa dengan cara yang salah. Dalam analisisnya kekerasan simbolik diidentifikasi menurut bentuk-bentuknya yaitu dengan diambil dari keseluruhan episode, bentuk kekerasan simbolik dibagi menjadi dominasi kuasa, diskriminasi, dan bahasa. Bentuk-bentuk kekerasan simbolik diperlihatkan melalui adegan gambar, teks, dan simbol atau aksi pada tokoh karakter tertentu dalam animasi spongebob squarpants. Dominasi kuasa dan simbolik power ditunjukkan dengan tokoh tuan crab yang menjadi bos dan digambarkan duduk di kantor pribadinya, tuan crab dengan menjadi pemilik memiliki kekuasaan untuk mengatur pegawainya, kemudian diskriminasi, yang ditunjukkan dengan penggambaran karakter craig yang menunjukkan meteran warna kepada spongebob untuk melihat warna kulit agar bisa masuk pesta dansa, selanjutnya bahasa, yang ditunjukkan dengan tuan crab yang memiliki restoran krusty crab, sedangkan penggambaran kekerasan simbolik pada bahasa ialah ditunjukkan dengan perkataan melalui percakapan yang buruk seperti ketika patrik mendapatkan hinaan dari pelanggan dengan sebutan bodoh.

Dalam representasi kekerasan simbolik ditemukan dengan adegan yang menunjukkan ketika tuan crab berusaha untuk membuat aturan baru yang menguntungkan dirinya sendiri, dan juga memecat begitu saja pegawainya tanpa alasan yang jelas, adegan ini menunjukkan bahwa tuan crab dominan dalam kekuasaannya, selanjutnya adegan representasi kekerasan simbolik yang menunjukkan diskriminasi dengan ditunjukkan adegan craig seorang anjing laut yang berkulit coklat melarang spongebob dan temannya patrik karena mereka berkulit pucat dan tidak berkulit gelap, yang merepresentasikan bahwa craig seorang yang rasial karena membedakan warna kulit, selanjutnya representasi yang menunjukkan modal kapital dan representasi bahasa, adegan menunjukkan tuan crab yang memiliki modal kapital yang besar, yang merepresentasikan bahwa tuan crab yang kaya dan

seorang bos yang memiliki sifat yang pelit dan berkuasa. Selanjutnya representasi bahasa dalam kekerasan simbolik yang ditunjukkan dalam adegan serial film animasi itu menggunakan bahasa untuk framing yaitu banyak kalimat merendahkan seseorang secara langsung maupun tersirat.

Daftar Pustaka

- [1] Denisa, Alya, and Twin Agus Pramonojati. 2022. "Analisis Semiotika Tentang Kekerasan Simbolik Dalam Film 'Story of Kale.'" *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)* 8 (2): 113.
- [2] Aisyah, Nur, and Anis Endang. 2021. "Representation Of Symbolic Violence In Infidelity (Studies On Operas The Inner Voice Of Wife Episode ' Making Friends Does Not Mean Sharing A Husband ') Representasi Kekerasan Simbolik Dalam Perselingkuhan (Studi Pada Sinetron Suara Hati Istri Episode "" 2 (2): 89–98.
- [3] Zuhdi, Noorma Firman, Eka Sari Setianingsih, and Asep Ardiyanto. 2023. "Analisis Nilai-Nilai Karakter Pada Film Kartun the Spongebob Movie." *Wawasan Pendidikan* 3 (1): 70–77. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.10380>.
- [4] Isnania, Rahma, Nanang Martono, and Tri Rini Widyastuti. 2020. "Symbolic Violence in Children's Stories: Content Analysis in Bobo Magazine." *Society* 8 (2): 677–94.
- [5] Nafi, Karya, A H Al-ma Rab, and Perspektif Sosiologi. n.d. "Kekerasan Simbolik Dalam Novel," no. 1: 464–80.
- [6] Rahayu, Mundi. 2022. " Symbolic Violence Represented in Royyan Julian's Bulan Merah Rabu Wekasan ." *Proceedings of the Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)* 595 (Icollite): 466–70.
- [7] Rahman, Anriadi Fathu, and M Amir Pattu. 2021. "Open Access The Practice of Symbolic Violence in George Orwell 's Novel 1984," no. 11: 144–52.
- [8] Wijaya, Evelyn, Agusly Irawan Aritonang, and Megawati Wahjudianata. 2018. "Representasi Kekerasan Simbolik Dalam Film Hidden Figures Pendahuluan." *E-Komunikasi Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya* 6 (2).
- [9] Aune, James Arnt. 2011. "The Scholastic Fallacy, Habitus, and Symbolic Violence: Pierre Bourdieu and the Prospects of Ideology Criticism." *Western Journal of Communication* 75(4):429–33. doi: 10.1080/10570314.2011.588900.
- [10] Bourdieu, Pieree. 1991, *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Harvard University Press.
- [11] Wuriyani, Elly Prihasti (2020) *Mengenalkan Pemikiran Pierre Bourdieu Untuk Sastra*. *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*.
- [12] Deutsch, M. (2011). *Cooperation and competition. Conflict, interdependence, and justice: The intellectual legacy of Morton Deutsch*, 23-40.
- [13] Simmel, G. (1950). *The sociology of georg simmel (Vol. 92892)*. Simon and Schuster.

- [14] Listyani, R H, F X S Sadewo, M Jacky, and ... 2021. "Framing Analysis of Japanese and American Cartoon Films and Understanding of Children Watching." ... Joined Conference on ... 603 (Icss): 238–45. <https://www.atlantispress.com/proceedings/icss-21/125965227>.