

Analisis Kriminologi: Kejahatan Sebagai Hiburan

Pisonya Mahardika Kaumpungan

Departemen Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Indonesia, Indonesia

Email: pisonya.mahardika@ui.ac.id

Abstrak

Kekerasan merupakan fenomena sosial yang selalu hadir di tengah masyarakat dan sering kali menjadi bagian dari produk hiburan seperti film, video game, dan acara televisi. Ironisnya, meskipun kekerasan tidak disukai dalam kehidupan nyata, banyak orang justru menikmati kekerasan yang ditampilkan dalam media hiburan. Untuk memahami fenomena ini, dilakukan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan observasi terhadap konten hiburan populer yang mengandung unsur kekerasan. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi motif di balik ketertarikan masyarakat terhadap kekerasan sebagai hiburan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekerasan dalam hiburan dinikmati karena beberapa alasan, antara lain sebagai bentuk pelampiasan emosi (katarsis), rasa ingin tahu terhadap hal-hal ekstrem, serta pengaruh budaya media yang membentuk persepsi bahwa kekerasan adalah bagian dari hiburan yang normal. Selain itu, terjadi desensitisasi atau penurunan kepekaan terhadap kekerasan akibat paparan yang terus-menerus, terutama di kalangan remaja. Dengan demikian, fenomena kekerasan sebagai hiburan bukan hanya persoalan moral, tetapi juga melibatkan aspek psikologis, sosial, dan budaya yang saling berkaitan.

Kata Kunci: Desensitisasi, Hiburan, Kekerasan, Kriminologi.

Criminological Analysis: Crime as Entertainment

Abstract

Violence is a social phenomenon that is always present in society and is often part of entertainment products such as films, video games, and television shows. Ironically, although violence is disliked in real life, many people actually enjoy the violence shown in entertainment media. To understand this phenomenon, a qualitative study was conducted using a literature study approach and observation of popular entertainment content containing elements of violence. This method aims to identify the motives behind people's interest in violence as entertainment. The results of the study show that violence in entertainment is enjoyed for several reasons, including as a form of emotional release (catharsis), curiosity about extreme things, and the influence of media culture that forms the perception that violence is part of normal entertainment. In addition, there is desensitization or decreased sensitivity to violence due to continuous exposure, especially among teenagers. Thus, the phenomenon of violence as entertainment is not only a moral issue, but also involves psychological, social, and cultural aspects that are interrelated.

Keywords: Desensitization, Entertainment, Violence, Criminology.

PENDAHULUAN

Kekerasan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sosial. Meskipun secara umum manusia menolak untuk menjadi korban kekerasan, kenyataannya kekerasan tetap hadir dan bahkan menjadi bagian dari keseharian—baik dalam bentuk nyata maupun simbolik. Ironisnya, kekerasan yang dialami orang lain kerap menjadi sumber hiburan. Fenomena ini dapat ditemukan dalam berbagai bentuk produk budaya populer seperti film, serial televisi, video game, dan media sosial, yang menyajikan adegan-adegan kekerasan secara eksplisit dan disambut antusias oleh penontonnya. Hal ini menimbulkan pertanyaan mendasar: mengapa masyarakat menikmati kekerasan sebagai tontonan, padahal secara moral dan sosial kekerasan dianggap sesuatu yang negatif.

Ketertarikan masyarakat terhadap kekerasan bukanlah gejala sederhana yang dapat dijelaskan secara sepihak. Sebaliknya, ini merupakan fenomena kompleks yang mencerminkan dinamika psikologis, sosial, budaya, dan bahkan ekonomi dari masyarakat modern. Dalam konteks ini, kajian kriminologis menjadi penting untuk memahami bagaimana kekerasan tidak hanya diproduksi dan direproduksi dalam kehidupan nyata, tetapi juga dikonstruksi dan dinikmati dalam ruang imajinasi publik. Namun, pendekatan kriminologi saja tidak cukup. Fenomena ini juga membutuhkan keterlibatan perspektif lintas disiplin, seperti psikologi, sosiologi, studi media, dan antropologi budaya, untuk melihat bagaimana norma, nilai, dan struktur sosial berperan dalam membentuk persepsi dan respon masyarakat terhadap kekerasan.

Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengkaji ketertarikan masyarakat terhadap kekerasan sebagai fenomena multidisipliner. Dengan menggunakan pendekatan kriminologis sebagai titik tolak, tulisan ini akan mengeksplorasi bagaimana kekerasan diposisikan dalam masyarakat kontemporer—baik sebagai tindakan yang dikutuk maupun sebagai komoditas hiburan yang laris. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh mengenai ambivalensi sikap masyarakat terhadap kekerasan, serta implikasinya terhadap pembentukan nilai dan norma dalam kehidupan sosial.

Pertanyaan utama yang mendorong penelitian ini adalah: *mengapa kekerasan dinikmati sebagai bentuk hiburan oleh masyarakat?* Pertanyaan ini muncul dari kontradiksi mendasar antara penolakan terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata dan antusiasme terhadap kekerasan yang dikemas dalam bentuk hiburan. Apakah ketertarikan ini sekadar bentuk pelarian psikologis dari realitas, atau mencerminkan kebutuhan sosial tertentu yang diekspresikan melalui konsumsi simbolik? Apakah media dan industri hiburan hanya mengikuti selera pasar, atau justru membentuk cara pandang masyarakat terhadap kekerasan? Dengan menelaah kekerasan sebagai komoditas budaya, penelitian ini bertujuan menggali motivasi psikologis, nilai-nilai sosial, dan struktur ekonomi yang melandasi konsumsi kekerasan sebagai hiburan. Penelitian ini juga akan mempertanyakan bagaimana kekerasan dalam media memengaruhi cara masyarakat memahami kekerasan dalam kehidupan nyata, serta apakah terdapat pergeseran nilai yang menyebabkan kekerasan tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang sepenuhnya salah, melainkan sebagai bagian dari kenikmatan visual dan emosional.

Untuk memahami pertanyaan ini, perlu dipahami lebih dahulu arti dari kekerasan itu sendiri, dalam konteks bahasan kekerasan dalam masyarakat, yang menjelaskan batasan pada bahasan ini. Signifikansi dari pemikiran ini dalam kriminologi adalah normalisasi kekerasan yang dapat mengantarkan kepada normalisasi kejahatan di masyarakat.

Normalisasi kekerasan ini tentunya menjadikan kekerasan sebagai norma yang berlaku sehingga melemahkan kontrol masyarakat pada pencegahan kejahatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka (*library research*) untuk menelaah fenomena ketertarikan masyarakat terhadap kekerasan dalam produk hiburan. Kajian ini bertumpu pada penelusuran dan analisis kritis terhadap berbagai sumber literatur, termasuk buku, artikel jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan teori-teori relevan yang membahas hubungan antara kekerasan, media, dan budaya konsumsi. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi berbagai sudut pandang teoretis dan konseptual secara mendalam, tanpa terbatas pada data empiris di lapangan. Beberapa teori yang digunakan dalam kajian ini antara lain teori katarsis yang menjelaskan kekerasan sebagai bentuk pelepasan emosi; teori desensitisasi yang menyoroti penurunan sensitivitas terhadap kekerasan akibat paparan terus-menerus; serta perspektif kriminologi kultural (*cultural criminology*) yang memandang kekerasan sebagai ekspresi simbolik dalam konteks budaya populer. Dengan memadukan teori-teori tersebut, penelitian ini bertujuan merumuskan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana dan mengapa kekerasan tidak hanya ditoleransi, tetapi justru dinikmati dalam konteks hiburan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kekerasan sebagai hiburan telah tercatat sejak masa Romawi kuno(Coleman, 1998). Hingga kini, media yang disajikan kepada masyarakat tidak lepas dari unsur kekerasan. Mulai dari tontonan, game, podcast, hingga bahan bacaan tidak luput dari hadirnya kekerasan. Game dengan rating tertinggi saat ini melibatkan adalah jenis-jenis game yang melibatkan unsur-unsur kekerasan. (*Garena Free Fire, Aplikasi Game Online Dengan Rating Tertinggi | Databoks*, t.t.) Popularitas olahraga pertarungan (*combat sport*) juga meningkat di Indonesia.(Media, 2023) Dua keadaan ini mungkin menunjukkan kekerasan secara jelas dan nyata. Tetapi bukan hanya itu, masyarakat cukup tertarik dan penasaran pada kekerasan yang 'halus' seperti pada kisah-kisah kriminal dalam podcast (*10 Podcast Paling Banyak Didengarkan Di Dunia Saat Ini | Databoks*, t.t.) dan film serial (*Film Serial Dahmer Salip Popularitas Money Heist Dan Bridgerton Di Netflix | Databoks*, t.t.).

Tidak dapat dipungkiri, tindak kekerasan mempengaruhi seseorang menghadapi kekerasan itu sendiri, terutama pada anak-anak(Korbin, 2003). Anak-anak yang terpapar kekerasan melalui media terbukti memiliki respons berbeda terhadap kesulitan orang lain. Kesimpulan awal adalah karena adanya mekanisme 'kekebalan' (*desensitizing*) yang terbentuk karena seringnya terpapar adegan kekerasan (Bushman & Anderson, 2009). Keadaan ini mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak-anak sehingga bertumbuh menjadi anggota masyarakat yang melakukan tindak kekerasan juga(Osofsky, 1999). Mekanisme ini bukan hanya terjadi pada anak-anak, tetapi juga orang dewasa(Mrug dkk., 2015).

Pengertian kekerasan

Ada berbagai pengertian yang digunakan dalam mengartikan *violence* atau kekerasan. Arti kata kekerasan (*violence*) dalam konteks yang dipakai oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO: World Health Organization):

"Violence: the intentional use of physical force or power, threatened or actual, against oneself, another person, or against a group or community, that either results in or has a high likelihood of resulting in injury, death, psychological harm, maldevelopment, or deprivation".

"Penggunaan kekuatan fisik atau kekuasaan dengan sengaja, terancam atau nyata, terhadap diri sendiri, terhadap orang lain atau terhadap suatu kelompok atau komunitas, yang menyebabkan atau mempunyai kemungkinan besar menyebabkan cedera, kematian, gangguan mental, gagal berkembang atau kecacatan".

WHO pun menggunakan pengertian ini, yang berasal dari Laporan Kekerasan dan Kesehatan Dunia (WRVH: *World Report on Violence and Health*), dalam usahanya mencegah kejahatan melalui Aliansi Pencegahan Kejahatan (VPA: *Violence Prevention Alliance*). Ini menunjukkan bahwa kekerasan merupakan masalah dunia yang selalu hadir di masyarakat. Tidak dapat dihilangkan, tetapi dapat dicegah (Osofsky, 1999).

Dalam penggunaan, kata kekerasan dapat digunakan dalam berbagai konteks. Seperti pada arti kata kekerasan yang pertama, "*perihal (yang bersifat, berciri) keras*", konteks ini dapat digunakan dalam kekerasan benda padat, seperti kekerasan batu, atau tanah. Sementara arti kata kedua, "*perbuatan seseorang atau kelompok orang yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain*", memiliki mana dan konteks yang lebih luas. Dalam konteks ini, kekerasan dapat dikelompokkan dalam beberapa tipologi, yaitu:

1. Kekerasan fisik

Kekerasan yang konkret, dapat ditangkap oleh indra, dilihat, dirasakan oleh tubuh dan ada kontak fisik, seperti: menampar, memukul, menginjak, mendorong, menabrak, menembak, menyeret, mencekik, memiting dan hal-hal lain yang mencelakai secara fisik.

2. Kekerasan non-fisik

Kekerasan ini tidak dapat secara langsung ditangkap oleh pengindraan dan dibagi lagi menjadi dua:

a. Kekerasan verbal

Kekerasan yang dilakukan secara lisan, seperti: membentak, memaki, menghina, memfitnah, meneriaki, menyindir, mencibir, menggunjingkan, dan sebagainya.

b. Kekerasan Psikologis/Psikis/Non-Verbal

Kekerasan yang dilakukan lewat Bahasa tubuh, seperti: memelototi, memermalukan, mendiamkan, mengucilkan, memandang merendahkan, menunjukkan Gerakan-gerakan non-verbal lainnya (Hufron, t.t.).

Kekerasan juga dapat dilakukan seseorang secara individual, dan juga secara berkelompok. Salah satu tipologi kekerasan yang digunakan oleh WHO adalah:

- Kekerasan kepada diri sendiri (*self-directed violence*), dimana pelaku dan korban adalah orang yang sama, contohnya menyakiti diri dan bunuh diri
- Kekerasan interpersonal (*Interpersonal violence*), dimana kekerasan terjadi antar individu dan dibagi menjadi kekerasan dalam rumah tangga (KDRT), dan kekerasan komunitas.

Kekerasan dalam rumah tangga meliputi kekerasan di antara pasangan dekat (boleh jadi dalam hubungan berpacaran, hingga dalam keluarga), kekerasan dan penelantaran anak, kekerasan dan penelantaran orang tua.

- Kekerasan komunitas termasuk kekerasan oleh orang yang dikenal maupun orang asing termasuk kekerasan remaja, kekerasan yang merusak properti, kekerasan di tempat kerja dan Lembaga lain.
- Kekerasan kolektif (*collective violence*) yang dilakukan oleh kelompok, dibagi menjadi kekerasan sosial, politik dan ekonomi (*Violence Prevention Alliance Approach*, t.t.).

Sebab-sebab kekerasan

Ada banyak teori yang berusaha menjelaskan sebab-sebab munculnya kekerasan. Namun dapat dipastikan, tindakan kekerasan berasal dari keputusan otak untuk melakukan tindak kekerasan. Mekanisme ini didukung kandungan hormon yang ada pada tubuh seseorang (Hodgson, 1990). Mekanisme ini sebuah informasi yang penting, namun pemicu perilaku ini berasal dari luar diri individu: lingkungan sosial individu. Interaksi individu dengan lingkungannya menyebabkan respons biologis ini. Perilaku seseorang diterjemahkan secara sosial, apakah perilaku tersebut berdampak pada masyarakat; mengganggu, merugikan atau tidaknya-atau digolongkan sebagai kekerasan atau tidak (Puzzo dkk., 2016). Dalam visi strategis penanggulangan kekerasan Center of Disease Control (CDC) Amerika Serikat, disimpulkan, bahwa "berbagai bentuk kekerasan – pelecehan dan penelantaran anak, kekerasan remaja, kekerasan berbasis gender, kekerasan seksual, pelecehan terhadap orang tua, dan perilaku bunuh diri – saling terkait dan sering kali berakar pada penyebab yang sama. (*The Division of Violence Prevention's Strategic Vision | Violence Prevention | Injury Center | CDC*, 2022).

Kesehatan mental juga disinyalir menjadi penyebab kekerasan (SILVER & TEASDALE, 2005). Kesehatan mental merupakan salah satu contoh bagaimana situasi lingkungan dan sosial mempengaruhi sistem-sistem dalam tubuh secara biologis, yang dimanifestasikan melalui perilaku-perilaku sosial yang abnormal. Kesehatan mental memiliki hubungan kompleks dengan perilaku adiksi yang juga menyebabkan tindakan kekerasan seperti konsumsi alkohol dan obat-obat terlarang (Dass-Braillsford & Myrick, 2010). Penjelasan diatas menjelaskan bagaimana kekerasan berproses pada individual yang menyebabkan individu melakukan tindakan kekerasan. Namun, keadaan dan lingkungan menjadi faktor terbesar yang memicu kekerasan. Salah satu penjelasan terjadinya kekerasan secara sosiologis adalah keadaan sosio-ekonomi. Kemiskinan menyebabkan agresi-agresi dalam masyarakat yang dikelompokkan sebagai kekerasan (Sen, 2008b).

Kekerasan merupakan hal yang tidak diinginkan di masyarakat, namun menarik perhatian masyarakat (Clasen dkk., 2020) dan masyarakat menikmatinya. (Hoffner & Levine, 2005). Melalui perspektif kriminologi, ada beberapa teori yang dapat digunakan untuk memahami fenomena ini. Teori *Focal Concerns* dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana nilai yang dianut sekelompok orang adalah: *trouble, toughness, smartness, excitement, fate, autonomy* (masalah, ketangguhan, kecerdasan, kegembiraan, takdir, dan otonomi). Kekerasan memiliki aspek-aspek ini, sehingga menyaksikan kekerasan memberikan nilai-nilai ini. Kekerasan merupakan ekspresi emosi yang kreatif sehingga memerlukan wadah untuk mengekspresikannya (Tite, 2015). Ketidakmampuan

mengekspresikan ini dapat menyebabkan frustrasi. Mereka yang menikmati hiburan berunsur kekerasan ini mungkin menginginkan keadaan dimana dirinya dapat mengekspresikan emosi-emosi tersebut. Mereka juga mungkin menginginkan keadaan dimana dirinya memiliki dan dapat mengekspresikan keberanian, kebebasan dan keadilan, dimana yang bersangkutan dapat menghukum musuhnya dengan setimpal atau lebih buruk dari penderitaan yang dialaminya, tapi frustrasi karena tidak dapat melakukannya di dunia nyata.

Karena itu, hiburan yang berunsur kekerasan cenderung melanggengkan *normalization of deviance* sehingga dengan kebalnya masyarakat akan kekerasan, kekerasan jadi dianggap wajar, malah cenderung menghibur. Teori ini menjelaskan pelanggaran dalam organisasi yang dilanggengkan, sehingga bagian-bagian dari organisasi tersebut ‘tutup mata’ terhadap pelanggaran tersebut hingga akhirnya semua menuai akibat atau konsekuensi dari pelanggaran tersebut. Organisasi ini bisa muncul dalam keluarga. Kebanyakan orang tua menerapkan hukuman yang keras kepada anak-anaknya sebagai reaksi pelanggaran mereka. Anak-anak yang sudah terpapar kekerasan sejak kecil akan menganggap kekerasan adalah respons yang wajar dalam menghadapi konflik, sehingga akan melakukannya juga ketika dewasa (ULMAN & STRAUS, 2003). Kekerasan menjadi hal yang normal, sehingga ketika melihat kekerasan, hal itu membangun kekebalan terhadap kekerasan seperti yang sebuah proses *desensitization*; kebal karena paparan.

Setiap orang membutuhkan hiburan. Salah satu hiburan yang popular di masyarakat adalah komedi, dan tidak mengherankan, karena komedi membuat seseorang tertawa sehingga melepaskan hormon endorfin yang mengatasi rasa sakit dan membuat senang. Hormon oksitosin juga dilepaskan pada saat seseorang menolong orang lain. Hormon menenangkan yang lain yang juga dilepaskan saat kita berbuat kebaikan adalah hormon serotonin yang membuat seseorang merasa terikat dengan sebuah komunitas dan memberikannya rasa aman dalam kelompok tersebut (*The Selfishness of Altruism | Psychology Today*, t.t.) Inilah dorongan alami manusia yang mengikat seseorang dalam kelompok masyarakatnya, dan menjaga keteraturan (*order*) dalam kelompok masyarakatnya itu. Moral dibangun karena adanya keterikatan yang baik dalam masyarakat.

Menurut pandangan Thomas Hobbes, secara alami, segala hal yang baik akan membangun keterikatan masyarakat. Perbuatan-perbuatan yang baik, moral yang baik akan membangun jalan mencapai hal yang baik bagi masyarakat. Setiap orang secara alami tahu berbuat baik (Murphy, 2019). Melalui pandangan ini, berarti manusia secara alami menginginkan hal-hal yang baik. Jika begitu, bagaimana manusia begitu terhibur dengan kekerasan, Hobbes juga berpendapat bahwa, “*Damai itu baik, dan segala jalan kepada kedamaian itu baik, dan sedapat mungkin dilakukan dengan aman,*” (Lloyd & Sreedhar, 2022), sehingga dalam usahanya mempertahankan keteraturan kelompok masyarakat ini, apa pun akan ditempuh, demi memperoleh kedamaian ini. Jika hal baik dijunjung, maka hal-hal yang mengancam kedamaian ini sebaiknya dihentikan. Ketakutan harus disebarluaskan sehingga perilaku yang tidak diinginkan harus ditundukkan.

Tindakan ‘menundukkan’ ini memiliki paksaan, yang merupakan elemen kekerasan. Menariknya, ketika pelanggar diberikan paksaan atau hukuman atas pelanggarannya yang mengancam tatanan sosial masyarakat, bagian manusia mendapat sensasi yang sama dengan pada saat ia melakukan kebaikan (de Quervain dkk., 2004). Artinya, ada elemen dari kekerasan tersebut yang memberikan kesenangan pada individu yang memberikan

hukuman pada pelanggaran. Hal ini mungkin menjelaskan bagaimana kekerasan menjadi sumber hiburan sejak berabad-abad lamanya. Dalam berbagai kelompok budaya di Indonesia pun, elemen kekerasan pun hadir dalam produk-produk budayanya. Seperti tradisi bertarung dalam sarung masyarakat Bugis (hazmi, t.t.), adu betis masyarakat Makassar, Pasola dari NTT (Media, 2022) dan Carok di Madura, hingga perang bantal yang menjadi tradisi perayaan Hari Kemerdekaan di berbagai tempat. Tradisi ini menjadi tontonan menarik dan selalu dinantikan pelaksanaannya. Daftar ini akan terus berlanjut dengan Pencak Silat, Tarung Drajat, Debus, dan hingga Mixed Martial Arts (MMA) yang sedang meningkat popularitasnya di Indonesia (Times & Khusuma, t.t.). Popularitas tinju juga belum redup (Media, 2020).

Namun, pertarungan yang selalu jadi tontonan ini tidak termasuk kategori kekerasan karena dianggap memiliki peraturan yang adil, seperti dalam olahraga pertarungan (CR-7, t.t.), walaupun memiliki risiko yang sama dengan tindakan kekerasan lainnya(Rudd dkk., 2016). Pertanyaannya, apakah yang menyebabkan sebagian tindakan yang memiliki elemen kekerasan tidak disebut kekerasan, sementara tindakan lainnya yang juga memiliki elemen kekerasan merupakan tindakan kekerasan.

Definisi kekerasan itu sendiri mengontradiksi pengertian kekerasan. Lawrence (1970) menjelaskan dalam esainya, kekerasan pembelaan diri itu dibolehkan, tetapi kekerasan psikologis dilarang, karena secara sosial, masyarakat melekatkan moralitas pada tindakan-tindakan ini. Lebih baik seseorang merdeka dari paksaan namun kehilangan anggota tubuhnya dari pada berada dibawah tekanan dengan bagian tubuh yang lengkap. Membunuh adalah tindakan kekerasan, namun kekerasan yang dilakukan oleh penegak hukum, bukanlah kekerasan. Tidak ada netralitas dalam definisi kekerasan. Di satu sisi, penegakan hukum memerlukan kekerasan (contohnya: tindakan polisi). Di sisi lain, kekerasan juga merupakan pelanggaran yang diatur hukum pidana (Lawrence, 1970) .

Kekerasan bahkan diperlukan sebagai dasar kebebasan, menurut pendapat Frantz Fanon dalam perjuangan anti-rasismenya (Drabinski, 2019). Kekerasan, terutama yang dilakukan secara kolektif, merupakan kontrol sosial (Roche, 1996). Kekerasan, selain bergantung pada pelakunya (Agents of Violence), juga bergantung pada maksud kekerasan itu (intent). Berdasarkan moral dan control yang diletakkan pada kekerasan, ada beberapa kategori kekerasan yang disusun Lawrence (1970):

- a. Tindakan kekerasan yang *dengan sengaja* dilakukan (deliberately violent)
- b. Tindakan kekerasan yang dilakukan *dengan kompulsif* (compulsively violent)
- c. Tindakan kekerasan yang dilakukan *karena kelalai* (neglectfully violent)
- d. Tindakan kekerasan yang dilakukan *karena ketidaksengajaan* (accidentally violent)
- e. Tindakan kekerasan yang *dilematis* jika dilakukan, atau tidak dilakukan (dilematically violent).

Dalam teori Focal concern, nilai-nilai yang dikehendaki melalui kekerasan dapat juga digunakan melawan kelompok ini. *Teori ini tidak mencakup berbagai kelompok usia maupun kelas sosio-ekonomi*. Penikmat hiburan dengan kekerasan berasal dari berbagai kelompok usia dan

kelas masyarakat, sehingga teori ini tidak cukup menjelaskan fenomena ini. Penikmat hiburan dengan muatan kekerasan belum tentu memiliki motivasi nilai-nilai ini. Bisa jadi ini tindakan ini merupakan tindakan adalah tindakan mencari sensasi yang muncul karena melihat adegan kekerasan.

Apakah ini justru adalah sebuah *normalisasi devian*? Masyarakatlah yang melekatkan makna pada kekerasan itu sendiri. Kekerasan dalam praktiknya di masyarakat memiliki motif dan tanggung jawab (Lawrence, 1970), sehingga kekerasan yang bermaksud untuk kontrol sosial, bukanlah devian. Belum tentu orang tua yang memberikan hukuman dengan kekerasan menganggap perilaku ini adalah penyimpangan. Bisa jadi kekerasan ini merupakan kekerasan *dilematis* yang terjadi pada contohnya, menghukum anak yang memukul anak lain dengan pukulan. Argumentasinya, biar si Anak tahu rasanya (memukul atau dipukul). *Teori ini juga tidak dapat menjelaskan kekerasan secara menyeluruh, karena karakter alami dari kekerasan itu sendiri dan bagaimana seseorang bisa terhibur dengan tindakan kekerasan.* Namun, strain theory bisa masuk untuk menjelaskan frustrasi yang bisa saja dimiliki anak yang dihukum tadi. Dalam *eksistensialisme*, sifat alami manusia tidak ingin dikuasai oleh siapapun. Tekanan melalui hukuman dapat menyebabkan frustrasi karena tidak dapat mengekspresikan realita subjektifnya. Sehingga dalam menyaksikan tontonan yang penuh aksi kekerasan, seseorang memiliki sensasi yang sama dengan sensasi yang didapatkannya ketika ia mengekspresikan kebebasannya (de Quervain dkk., 2004).

Masyarakat, dalam teori evolusi perkembangannya, berusaha bertahan dengan melahirkan kekerasan (Eisner, 2011). Manusia memiliki insting untuk melakukan kekerasan untuk bertahan hidup.(Raadschelders, 2020). Kekerasan ini diperlukan untuk melawan ancaman-ancaman yang datang, mungkin seperti binatang buas, atau perebutan sumber daya dengan kelompok lainnya, melindungi anggota kelompok, hingga mempertahankan wilayah kekuasaan, sehingga masyarakat awal juga melekatkan nilai-nilai keberanian, pantang menyerah, dan kesuksesan pada kekerasan. Nilai-nilai ini adalah nilai-nilai yang juga menyuburkan kerja sama, dan sportivitas yang membuat olahraga bela diri dan tradisi pertarungan menjadi menarik dan menghibur. Kegiatan ini bisa jadi sebuah bentuk *social learning* juga. Nilai-nilai yang disaksikan dalam tradisi-tradisi pertarungan yang menghibur ini memastikan generasi berikut memiliki nilai-nilai yang sama untuk melindungi kelompok sosial atau masyarakat mereka dari ancaman yang datang. Keadaan ini juga memungkinkan seseorang untuk melihat dirinya dalam keadaan dirinya yang otentik, ketika memiliki kemampuan untuk melindungi komunitasnya.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa kekerasan adalah perilaku yang dipelajari dalam komunitas sosial untuk memastikan keselamatan kelompok tersebut. Keberanian, ketahanan, kekuatan, dan kemampuan untuk melindungi kelompok perlu ada untuk menyelamatkan kelompok. Nilai-nilai ini bukan hanya diturunkan secara sosial tapi diturunkan hingga tingkat biologis. Gairah yang dirasakan dalam menyaksikan kekerasan tersusun dalam mekanisme hormon manusia sehingga kekerasan menjadi hiburan.

Kekerasan yang dilakukan sebagai hukuman memberikan efek yang sama dengan berbuat kebaikan sehingga memberikan sensasi hiburan pada kekerasan. Ini dapat disebabkan pada cara masyarakat menerjemahkan kekerasan itu sendiri. Nilai moral yang dilekatkan pada kekerasan tidak selalu sama, dan berubah sesuai perkembangan adaptasi dalam proses evolusi masyarakat itu sendiri. Kekerasan hadir bukan hanya sebagai ancaman kepada tatanan masyarakat, tetapi sebagai kontrol sosial yang melanggengkan norma-norma pada masyarakat. Manusia memiliki ketertarikan dan terhibur dengan adegan kekerasan karena sensasi yang diberikan melalui adegan-adegan kekerasan itu.

Banyak penelitian yang sudah memberikan indikasi adanya mekanisme *desensitization* yang terjadi dengan paparan kekerasan melalui hiburan. Kekerasan yang ditampilkan melalui tontonan merupakan ekspresi penonton secara tidak langsung. Tontonan ini memberikan kebebasan kepada penonton untuk merasakan sensasi yang sama seperti ketika mereka benar-benar menjadi diri mereka yang otentik, tanpa tekanan kekuasaan. Teori Focal concern, yang dipadukan dengan *strain theory* dan *normalization of defiance* tidak dapat sepenuhnya menjelaskan ketertarikan masyarakat pada adegan-adegan kekerasan. Sudut pandang dari berbagai disiplin ilmu memperkaya kajian kriminologi dan usahanya memahami dan mencegah kejahatan.

DAFTAR PUSTAKA

- 10 Podcast Paling Banyak Didengarkan di Dunia Saat Ini | Databoks. (t.t.). Diambil 6 November 2023, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/24/10-podcast-paling-banyak-didengarkan-di-dunia-saat-ini>
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably Numb: Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others. *Psychological Science*, 20(3), 273–277. JSTOR.
- Clasen, M., Kjeldgaard-Christiansen, J., & Johnson, J. A. (2020). Horror, personality, and threat simulation: A survey on the psychology of scary media. *Evolutionary Behavioral Sciences*, 14(3), 213–230. <https://doi.org/10.1037/ebs0000152>
- Coleman, K. (1998). "The contagion of the throng": Absorbing violence in the Roman world. *Hermathena*, 164, 65–88. JSTOR.
- CR-7. (t.t.). *Hukum Olahraga Harus Jadi Lex Specialis*. hukumonline.com. Diambil 10 November 2023, dari <https://www.hukumonline.com/berita/a/hukum-olahraga-harus-jadi-ilex-specialisi-lt4b77bed0a91f8/>
- Dass-Brailsford, P., & Myrick, A. C. (2010). Psychological Trauma and Substance Abuse. *Trauma, Violence & Abuse*, 11(4), 202–213. JSTOR.
- de Quervain, D. J.-F., Fischbacher, U., Treyer, V., Schellhammer, M., Schnyder, U., Buck, A., & Fehr, E. (2004). The Neural Basis of Altruistic Punishment. *Science*, 305(5688), 1254–1258. <https://doi.org/10.1126/science.1100735>

- Drabinski, J. (2019). Frantz Fanon. Dalam E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2019). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2019/entries/frantz-fanon/>
- Eisner, M. (2011). HUMAN EVOLUTION, HISTORY AND VIOLENCE: An Introduction. *The British Journal of Criminology*, 51(3), 473–478. JSTOR.
- Film Serial Dahmer Salip Popularitas Money Heist dan Bridgerton di Netflix | Databoks. (t.t.). Diambil 8 November 2023, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/10/31/film-serial-dahmer-salip-popularitas-money-heist-dan-bridgerton-di-netflix>
- Garena Free Fire, Aplikasi Game Online dengan Rating Tertinggi | Databoks. (t.t.). Diambil 8 November 2023, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/26/garena-free-fire-aplikasi-game-online-dengan-rating-tertinggi>
- hazmi, adli. (t.t.). *Tradisi Bertarung dalam Sarung asal Sulawesi Selatan*. Diambil 8 November 2023, dari <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/03/10/tradisi-bertarung-dalam-sarung-asal-sulawesi-selatan>
- Hodgson, E. S. (1990). Long-Range Perspectives on Neurobiology and Behavior. *American Zoologist*, 30(3), 403–505. JSTOR.
- Hoffner, C. A., & Levine, K. J. (2005). Enjoyment of Mediated Fright and Violence: A Meta-Analysis. *Media Psychology*, 7(2), 207–237. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0702_5
- Hufron, M. (t.t.). *Jenis Tindakan Kekerasan, Contoh, Tipologi, & Faktor Pendorong*. tиро.id. Diambil 7 November 2023, dari <https://tirto.id/jenis-tindakan-kekerasan-contoh-tipologi-faktor-pendorong-gCxf>
- Korbin, J. E. (2003). Children, Childhoods, and Violence. *Annual Review of Anthropology*, 32, 431–446. JSTOR.
- Lawrence, J. (1970). VIOLENCE. *Social Theory and Practice*, 1(2), 31–49. JSTOR.
- Lloyd, S. A., & Sreedhar, S. (2022). Hobbes's Moral and Political Philosophy. Dalam E. N. Zalta & U. Nodelman (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2022). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2022/entries/hobbes-moral/>
- Media, K. C. (2020, Februari 24). Benarkah Tinju Mulai Kalah Populer dari MMA, Bayaran Sang Atlet Jadi Jawabannya Halaman all. KOMPAS.com. <https://bola.kompas.com/read/2020/02/24/11000058/benarkah-tinju-mulai-kalah-populer-dari-mma-bayaran-sang-atlet-jadi-jawabannya>
- Media, K. C. (2022, Februari 13). 12 Tradisi Unik di Indonesia, dari Kecantikan Bergigi Runcing di Mentawai hingga Tarung Sarung di Makassar Halaman all. KOMPAS.com. <https://regional.kompas.com/read/2022/02/14/060000178/12-tradisi-unik-di-indonesia-dari-kecantikan-bergigi-runcing-di-mentawai>
- Media, K. C. (2023, November 3). Alasan Indonesia Jadi Pasar Strategis bagi UFC dan Organisasi MMA Lain. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/sports/read/2023/11/03/23401228/alasan-indonesia-jadi-pasar-strategis-bagi-ufc-dan-organisasi-mma-lain>
- Mrug, S., Madan, A., Cook, E. W., & Wright, R. A. (2015). Emotional and Physiological Desensitization to Real-Life and Movie Violence. *Journal of youth and adolescence*, 44(5), 1092–1108. <https://doi.org/10.1007/s10964-014-0202-z>

- Murphy, M. (2019). The Natural Law Tradition in Ethics. Dalam E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2019). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/sum2019/entries/natural-law-ethics/>
- Osofsky, J. D. (1999). The Impact of Violence on Children. *The Future of Children*, 9(3), 33–49. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/1602780>
- Raadschelders, J. C. N. (2020). Instinct and Intent: Dalam *The Three Ages of Government* (hlm. 77–110). University of Michigan Press; JSTOR. <http://remote-lib.ui.ac.id:2063/stable/10.3998/mpub.11666501.7>
- Roche, R. S. (1996). Collective violence as social control. *Sociological Forum*, 11(1), 97–128. <https://doi.org/10.1007/BF02408303>
- Rudd, S., Hodge, J., Finley, R., Lewis, P., & Wang, M. (2016). Should we ban boxing? *BMJ*, i389. <https://doi.org/10.1136/bmj.i389>
- Sen, A. (2008a). Violence, Identity and Poverty. *Journal of Peace Research*, 45(1), 5–15. JSTOR.
- Sen, A. (2008b). Violence, Identity and Poverty. *Journal of Peace Research*, 45(1), 5–15. JSTOR.
- SILVER, E., & TEASDALE, B. (2005). Mental Disorder and Violence: An Examination of Stressful Life Events and Impaired Social Support. *Social Problems*, 52(1), 62–78. JSTOR. <https://doi.org/10.1525/sp.2005.52.1.62>
- The Division of Violence Prevention's Strategic Vision | Violence Prevention | Injury Center | CDC.* (2022, Januari 18). <https://www.cdc.gov/violenceprevention/about/strategicvision.html>
- The Selfishness of Altruism | Psychology Today.* (t.t.). Diambil 8 November 2023, dari <https://www.psychologytoday.com/us/blog/your-neurochemical-self/201604/the-selfishness-altruism>
- Times, I. D. N., & Khusuma, E. (t.t.). *Melambungnya Popularitas UFC dan Petarung-petarung dari Indonesia.* IDN Times. Diambil 6 November 2023, dari <https://www.idntimes.com/sport/arena/erwanto/melambungnya-nama-ufc-dan-atlet-baru-lahir-dari-indonesia>
- Tite, P. L. (2015). EXPRESSIVE VIOLENCE. *Journal of Religion and Violence*, 3(2), 185–188. JSTOR.
- ULMAN, A., & STRAUS, M. A. (2003). Violence by Children Against Mothers in Relation to Violence Between Parents and Corporal Punishment by Parents. *Journal of Comparative Family Studies*, 34(1), 41–60. JSTOR.
- Violence Prevention Alliance Approach.* (t.t.). Diambil 6 November 2023, dari <https://www.who.int/groups/violence-prevention-alliance/approach>