



dalam mengonstruksi dunia anak, yang agresif dan destruktif. Beberapa kasus perkelahian yang terjadi di kalangan anak muncul karena terinspirasi dari tayangan-tayangan kekerasan dalam media seperti *smack down*, tinju bebas, dan sebagainya. Begitu juga dengan kasus-kasus pemerkosaan dan pelecehan seksual terjadi karena dimotivasi oleh tayangan-tayangan pornografi dalam video porno, televisi, internet, dan lain-lain, yang dapat diakses secara bebas oleh anak-anak.

Persoalan ini perlu menjadi *concern* bersama yang mencakup semua elemen masyarakat. Semua harus bersikap bijaksana dan jujur melihat kesalahan masing-masing, tanpa harus bersikap defensif membela kepentingannya. Oleh karena anak adalah masa depan bangsa, maka bagaimana masa depan bangsa ini nantinya, ketika generasinya dibangun dalam dunia kekerasan yang destruktif dan pornografi? Untuk itu, kajian terhadap persoalan ini menjadi penting.

KONSTRUKSI SOSIAL ATAS DUNIA ANAK

Anak adalah masa depan bangsa, penerus dan pencipta sejarah bangsa di masa depan. Jatuh bangunnya bangsa sangat ditentukan oleh kualitas dan kreativitas subjek atau aktornya. Untuk itu, diperlukan adanya berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia, baik dari aspek fisik dan psikis, dengan memberikan pendidikan formal dan informal yang baik, serta lingkungan yang kondusif agar mendukung pencapaian manusia berkualitas. Dengan upaya-upaya ini, diharapkan tercipta generasi-generasi yang memiliki kreativitas positif-konstruktif, yang dapat membawa bangsa ini ke arah yang lebih baik.

Pernyataan di atas juga menyiratkan bahwa tingkat kualitas dan kreativitas anak sangat dipengaruhi oleh konstruksi sosial atas dunia mereka. Menurut Peter L. Berger & Thomas Luckmann dalam *the Social Construction of Reality*, sesuatu yang manusia terima sebagai realitas atau pengetahuan, semuanya dikonstruksi secara sosial atau dibentuk oleh masyarakat di mana realitas itu mengambil tempat. Seseorang hidup di dunia di mana pengetahuan direpresentasikan lewat tanda-tanda, yang mempunyai makna tertentu bagi dirinya. Akan tetapi, tanda-tanda tersebut—untuk sebagian besar kehidupan, termasuk anak-anak—bukan ciptaan manusia, melainkan telah disediakan bagi manusia sebagai anggota masyarakat untuk dipahami kode-kode dan maknanya. Makna-makna ini akan mencetak dan membentuk diri manusia secara sosial.¹

Hal ini berarti, masyarakat memiliki pengaruh yang sangat kuat untuk mendeterminasi pengetahuan anak. Akumulasi berbagai pengetahuan yang diterima secara sosial akan diinternalisasikan dalam dirinya sehingga menjadi bagian dari kesadarannya. Pengetahuan sosial ini dijadikan nilai atau referensi yang akan dimanifestasikan dalam perilakunya sehari-sehari. Dengan demikian, bentuk dunia anak yang terbangun sangat dipengaruhi oleh konstruksi sosial dalam membangun dan menampilkan realitas dunia ini di hadapan mereka. Oleh karena itu, konstruksi masyarakat atas dunia anak dalam bentuk kreativitas konstruktif, yakni kreativitas dalam menciptakan sesuatu yang belum ada sebelumnya untuk tujuan positif, ataukah kreativitas destruktif, yakni kreativitas dalam hal yang baru untuk tujuan penghancuran, kekacauan, dan permusuhan, akan membentuk realitas dan masa depan anak bangsa Indonesia.²

Di era informasi dan kapitalisme global saat ini, dunia realitas anak lebih banyak dikonstruksi oleh orang lain dalam berbagai bentuk *ready-made reality*, seperti mainan, video game, televisi, film dan sebagainya. Dunia realitas sosial anak di atas tidak diciptakan sendiri oleh mereka, tapi justru diciptakan oleh orang lain (orang dewasa) untuk berbagai kepentingan ekonomi, politik, dan sosial, bukan untuk kepentingan anak itu sendiri. Dalam hal ini, kepentingan anak-anak sering kali dikorbankan atau dimanipulasi untuk mendapatkan keuntungan-keuntungan yang justru dinikmati oleh orang lain.

Realitas ini akan berimplikasi menciptakan ketergantungan anak yang berlebihan terhadap konstruksi sosial tersebut (*technological addictive* dan *image addictive*),³ yang sekaligus akan mematikan daya kreativitas positif mereka dalam membangun dunianya. Dengan menggunakan klasifikasi Ivan Illich tentang dua tipe manusia, yakni manusia Prometheus atau manusia yang mengandalkan hasil yang telah direncanakan dan diciptakan sendiri, dan manusia Ephimetheus atau manusia yang justru bergantung terhadap orang lain untuk memenuhi kebutuhannya,⁴ maka konstruksi sosial di atas hanya akan menciptakan manusia-manusia Ephimetheus yang bergantung pada orang lain dalam penciptaan dunianya. Dalam hal ini, menurut Illich, akan muncul kecanduan sosial dan psikologis dalam kesadaran anak-anak. Ini terjadi ketika para



konsumen media (terutama anak-anak) akan menjadi tergantung dan membutuhkan semakin banyak proses dan produk media tersebut. Akibatnya, potensi-potensi anak akan tersumbat karena tidak dapat diaktualisasikan secara maksimal.

Dengan teori yang agak berbeda, Pierre Bourdieu mengajukan teori habitus yang dapat digunakan untuk menganalisis konsepsi masyarakat dan pelaku, individu dan kolektivitas, teori produksi sosial dan logika tindakan, serta kebebasan dan determinisme.⁵ Dalam teori habitus, dijelaskan bahwa setiap individu dalam lingkup sosialnya berada pada kerangka lingkungan atau kelasnya masing-masing. Artinya, segala perilaku dan tindakannya sangat dideterminasi oleh norma-norma, nilai-nilai, keyakinan dan aturan-aturan masyarakat. Hal ini berarti dunia sosial dikonstruksi oleh batasan-batasan sosialnya. Namun demikian, menurut Bourdieu, ia memiliki kebebasan untuk melakukan perubahan-perubahan atau improvisasi dalam tindakan-tindakan sosialnya, tetapi tetap berpijak atau berdasar pada kolektivitas masyarakatnya.⁶ Meskipun individu berada dalam determinasi sosial, tapi ia memiliki kebebasan untuk mengembangkan (improvisasi) atau melakukan perubahan tindakan sosialnya.

Dengan kerangka ini, ketika anak-anak berada dalam determinasi sosial yang banyak menampilkan kekerasan, dan citra-citra kekerasan yang banyak menghiasi media atau bahkan berada dalam budaya kekerasan, maka budaya ini akan memengaruhinya dalam melakukan tindakan selanjutnya. Atas dasar ini, kebebasan yang dimilikinya sebagai individu akan mendorongnya untuk melakukan pengembangan atau perubahan dengan berpijak pada budaya-budaya kekerasan tersebut. Apabila yang terjadi mereka melakukan perubahan tindakan-tindakan sosial yang berbeda dengan perilaku atau budaya kekerasan dalam lingkup sosialnya, maka merupakan hal yang positif konstruktif. Namun, kalau sebaliknya, di mana determinasi budaya kekerasan tersebut kemudian diinternalisasikan dan dijadikan sebagai pijakan untuk melakukan pengembangan, bahkan memutakhirkan perilaku kekerasan, maka yang terjadi adalah kontinuitas budaya kekerasan yang semakin canggih dalam kehidupan mereka ke depan. Inilah bentuk kreativitas destruktif, yakni kreativitas yang digunakan untuk melakukan hal-hal yang bersifat destruktif.

Tesis ini tampaknya relevan untuk melihat realitas kehidupan bangsa Indonesia saat ini. Fenomena kekerasan dalam berbagai motifnya telah menjajah semua ruang, baik ruang publik, maupun ruang domestik, bahkan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Maraknya tindakan kekerasan dan kebrutalan telah memasuki satu fase baru. Ada suatu kecenderungan bahwa kekerasan bukan lagi dianggap sesuatu yang memprihatinkan karena bertentangan dengan kemanusiaan manusia sendiri. Kekerasan dan kebrutalan telah menjadi suatu kesenangan dan ekstasi penghancuran – istilah yang digunakan oleh Erich Fromm di dalam *The Anatomy of Human Destructiveness* untuk menjelaskan proses penghancuran yang diiringi dengan ketidacacuhan, kegembiraan, bahkan kepuasan puncak. Penghancuran yang menyenangkan ini muncul ketika manusia telah kehilangan hal yang penting dalam menjaga eksistensinya, yaitu akal sehat, pengendalian diri, dan cinta yang menyebabkan manusia melepaskan semua katub *death instinc* dan energi penghancuran. Akibatnya, kematian sebagai produk kekerasan menjadi sesuatu yang remeh atau banal. Ekstasi kekerasan dan banalitas kematian ini telah hadir dan mewarnai realitas masyarakat Indonesia, bahkan telah menjadi bagian dari kebudayaan Indonesia–budaya kekerasan.⁷

Budaya kekerasan ini kemudian memproduksi budaya yang sama dalam dunia anak. Dalam budaya ini, anak-anak menemukan makna sosiologis dan kultural dari kekerasan. Makna-makna ini kemudian akan memengaruhi tindakan sosial mereka di masa mendatang, yang akan mengarah pada tindakan agresif dan kreativitas destruktif. Sebagaimana yang dikatakan Daniel Miller di dalam *Material Culture and Mass Consumption*, objek sosial dan kebudayaan bukan merupakan objek yang berdiri sendiri, terlepas dari manusia. Ada proses dialektika objek/subjek yang disebutnya *objectification*.⁸ Di dalam proses tersebut, manusia melakukan eksternalisasi atau menciptakan kreasi-kreasi dunia bentuk. Proses internalisasi, yakni menyerap makna objek ciptaan tersebut yang akan menjadi dasar bagi proses eksternalisasi berikutnya. Bila yang diserap anak-anak, adalah makna-makna destruktif, maka makna destruktif tersebut dapat menjadi dasar bagi kreasi-kreasi destruktif mereka yang lebih dahsyat di masa mendatang.⁹

Tindakan kekerasan dan kerusakan yang terjadi dalam dunia anak-anak kita telah menjadi kebiasaan, bahkan kesenangan. Maraknya fenomena "gangster" yang saat ini banyak diekspose di media, menampilkan perilaku kekerasan telah menjadi lingkaran setan yang mewarnai budaya Indonesia. Adapun yang lebih memprihatinkan adalah fenomena gangster ini



tidak hanya terjadi di kalangan remaja dan dewasa, namun secara ekstensif juga terjadi di kalangan anak-anak. Kasus kekerasan geng anak-anak yang anggotanya terdiri dari pelajar SMP dan SD merepresentasikan kontinuitas budaya kekerasan dalam dunia anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa internalisasi kekerasan dalam diri anak-anak akan dieksternalisasikan dengan perilaku-perilaku kekerasan dalam kehidupan mereka, dan menciptakan sebetulnya kreativitas, yakni *destructive creativeness*.

MEDIA DAN KEKERASAN SIMBOLIK

Setengah abad yang lalu, Marshal McLuhan dalam *Understanding Media; The Extensions of Man*, menyatakan peran persistif media bagi perkembangan sejarah manusia. Perkembangan teknologi dan informasi telah memungkinkan umat manusia hidup di dalam dunia yang disebutnya desa global.¹⁰ Media dapat memberikan semua informasi yang terdapat dan terjadi di seluruh belahan dunia. Signifikansi media ini juga diungkapkan oleh George Gebner, yang mengatakan bahwa media telah menjelma menjadi agama baru bagi masyarakat industrialis (dan masyarakat pos-industrialis).¹¹ Media memiliki peran yang sangat signifikan dalam memberikan informasi sekaligus menanamkan nilai-nilai yang diinformasikan dalam kesadaran masyarakat layaknya agama. Kedua pandangan ini merefleksikan peran yang sangat signifikan dari media bagi pencerahan sejarah manusia. Pandangan di atas juga mempersepsikan bahwa media dengan berbagai informasi, nilai dan makna yang disampaikan bersifat netral dan objektif sehingga bersifat produktif bagi peningkatan kualitas kemanusiaan.

Namun demikian, dalam perkembangan selanjutnya, eksistensi media mendapatkan kritik yang tajam terkait tentang objektivitas dan netralitas media. Media tidak lagi dipandang bersifat netral sehingga akan memberikan informasi yang sesuai dengan realitasnya. Ada kepentingan tertentu yang berada di balik media, yang menjadikan media tidak merepresentasikan realitas apa adanya. Realitas yang ditampilkan merupakan realitas yang terdistorsi karena dikonstruksi oleh kekuatan-kekuatan sosial yang dominan.¹² Dalam hal ini, ada kekuasaan-kekuasaan tertentu yang berada di balik media, yang menjalankan kepentingannya melalui mekanisme-mekanisme tertentu sehingga ada keterkaitan antara relasi komunikasi dengan relasi kekuasaan.

Dalam konteks adanya relasi komunikasi dengan relasi kekuasaan, muncul konsep kekerasan simbol (*symbolic violence*) yang dipopulerkan oleh Pierre Bourdieu dalam buku *Outline of a Theory of Practice*. Istilah ini digunakan untuk menjelaskan kekerasan khusus dalam mekanisme bahasa dan kekuasaan, yaitu kekerasan yang halus dan tidak tampak, yang tidak dikenal, atau hanya dikenal dengan menyembunyikan mekanisme tempatnya bergantung. Konsep ini menggiring manusia ke arah mekanisme sosial, yang di dalamnya relasi komunikasi saling bertautan dengan relasi kekuasaan. Sistem kekuasaan cenderung untuk melanggengkan posisinya yang dominan dengan mendominasi media komunikasi, bahasa yang digunakan di dalam berkomunikasi, makna-makna yang dipertukarkan di dalam komunikasi, serta interpretasi terhadap makna-makna tersebut. Di dalam proses dominasi tersebut, sebetulnya terjadi kekerasan simbolik yang sangat halus, tetapi orang yang didominasi secara simbolik tersebut tidak menyadari adanya pemaksaan dengan menerima pemaksaan tersebut sebagai sesuatu yang memang seharusnya begitu (*legitimate*).¹³

Kekerasan simbol terjadi ketika orang yang didominasi menerima sebuah simbol (konsep, ide, gagasan, kepercayaan, prinsip) dalam bentuknya, yang distortif memberikan pengakuan atas sesuatu yang diterima secara distortif serta menerapkan kriteria evaluasi kelas dominan untuk menilai diri dan kehidupannya. Di dalam proses dominasi tersebut, sebenarnya terjadi pemaksaan simbolik yang sangat halus, namun yang didominasi tidak menyadari adanya pemaksaan, atau menerima pemaksaan tersebut sebagai *common sense*.¹⁴ Disebut simbolis karena dampak yang biasa dilihat dalam kekerasan fisik tidak tampak. Prinsip simbolis ini diketahui dan diterima baik oleh pihak yang menguasai dan yang dikuasai. Prinsip ini berupa bahasa, cara berpikir, cara kerja dan cara bertindak sehingga akan menentukan cara melihat, merasakan, berpikir, dan bertindak individu.¹⁵

Manifestasi kekerasan simbolik ini bisa terjadi pada semua relasi sosial dalam realitas kehidupan. Dominasi simbolis ini memiliki efektivitas yang cukup tinggi dan aman karena yang didominasi tidak menyadari kekerasan dan pemaksaan simboliknya, bahkan menerima dominasi tersebut sebagai kebenaran yang absah sehingga *taken for granted*. Agar dominasi



ini berjalan secara efektif, maka perlu dilakukan sosialisasi dan normalisasi secara terus-menerus sehingga simbol-simbol dan pemaknaan dari kelompok dominan dapat memperoleh penerimaan publik.

Untuk mendapatkan penerimaan publik, media merupakan salah satu alat ideologis kelompok dominan untuk menanamkan ide-ide hegemonisnya. Dalam konteks ini, Louis Althusser dalam *Essays on Ideology*, mengklasifikasikan kelompok ideologi menjadi 2, yakni Aparat Negara Represif (presiden, menteri, ABRI, lembaga kehakiman) dan aparat negara ideologis (lembaga keagamaan, pendidikan, kesenian, LSM, media massa). Kelompok yang pertama berupaya mempertahankan dominasi kekuasaan lewat cara-cara represif, sementara yang kedua berusaha memperjuangkan dominasi lewat ide-ide.¹⁶

Signifikansi media sebagai alat untuk memperoleh dan mempertahankan kekuasaan merupakan hal yang tak terbantahkan karena menurut Antonio Gramsci dominasi politik tidak akan berhasil dengan kekuatan (aparatus negara) saja, namun harus dengan kepemimpinan intelektual dan moral melalui penerimaan publik. Media merupakan bagian dari struktur material dan institusi yang berperan dalam mengembangkan dan meyebarluaskan ide-ide hegemonis dari kepentingan tertentu sehingga diterima oleh masyarakat (publik). Dengan menggunakan bahasa dan simbol-simbol tertentu, ide-ide hegemonis dapat disebarluaskan dan mendapatkan penerimaan publik. Dengan mekanisme persuasif, bukan represif, pengetahuan dan kebenaran diproduksi dan direproduksi media sehingga dominasi kekuasaan tertentu dapat berlangsung dan diterima masyarakat secara *legitimate*.

Dengan demikian, media merupakan sarana atau alat yang signifikan bagi kelompok dominan untuk menanamkan pengetahuan dan kepentingannya. Melalui berbagai program atau iklan-iklan di media, konsep-konsep atau ide-ide diinternalisasikan kepada masyarakat secara terus-menerus dan persuasif. Sosialisasi, normalisasi, serta kontrol¹⁷ selalu dilakukan sehingga proses dominasi berjalan secara laten dan tanpa disadari konsumen media menerima ide-ide tersebut sebagai *common sense*.

Dalam konteks ini, media melakukan kekerasan atau pemaksaan secara simbolik terhadap dunia anak, ketika media menampilkan dunia anak dengan menggunakan perspektif orang dewasa. Dalam buku *Posrealitas: Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika*, Yasraf Amir Piliang menyatakan bahwa salah satu karakteristik dunia realitas di dalam era informasi, kapitalisme global, dan *cyberspace* dewasa ini adalah semakin terperangkapnya manusia di dalam dunia realitas sosial yang dikonstruksi oleh elit ahli (*expert*). Inilah dunia yang dikendalikan, yang oleh Anthony Giddens disebut sebagai sistem ahli (*expert system*). Elit ahli (komputer, informasi, media, dan kapitalis) mengendalikan pikiran, selera, kesadaran, dan keyakinan mayoritas manusia. Manusia hidup di dunia yang dikonstruksi secara sosial untuk mereka oleh elit, dan untuk berbagai kepentingan baik ekonomi, politik, maupun sosial. Dunia manusia menjadi dunia yang diproduksi sebagai komoditi—sebagaimana logika kapitalisme. Realitas kini didefinisikan untuk mayoritas oleh elit-elit ahli, yang disajikan lewat berbagai bentuk *ready-made reality* (mainan, video game, televisi, film, dan sebagainya), yang hampir semuanya dikonstruksi oleh orang dewasa.¹⁸

Dengan demikian, dunia anak dikonstruksikan menurut kepentingan-kepentingan ekonomi, politik dan sosial dalam perspektif orang dewasa, bukan untuk kepentingan dunia anak itu sendiri, yakni kepentingan untuk pengembangan kreativitas yang konstruktif bagi anak. Hal ini tentu menimbulkan konsekuensi yang serius. Sekat-sekat sosial yang membatasi dunia anak dengan dunia orang dewasa menipis, bahkan hilang. Dalam hal ini, menurut Piliang, terjadi transparansi sosial, yaitu satu kondisi lenyapnya kategori sosial, batas sosial, dan hierarki sosial, yang sebelumnya membentuk masyarakat.¹⁹ Masalah seksualitas, misalnya, yang dalam masyarakat tradisional dianggap tabu sehingga untuk mengaksesnya seseorang harus melalui ritual tertentu (*rites de passages*/ritus-ritus peralihan).²⁰ Hal itu menandai peralihan status belum dewasa menjadi dewasa, telah lenyap dengan adanya berbagai bentuk pornografi yang secara terbuka dan transparan ditampilkan dalam majalah porno, internet, televisi, dan media lain. Tidak adanya regulasi penyiaran yang ketat dan efektif menjadikan berbagai tayangan dan gambar porno bisa diakses dan dinikmati secara mudah tidak hanya orang dewasa, tapi juga anak-anak.



Tidak hanya pornografi, image-image kekerasan dalam berbagai film ataupun program lain, seperti *smack down*, film animasi dan juga tayangan yang berbau kekerasan juga menjadi menu sehari-hari anak-anak bangsa kita. Image-image tersebut ditampilkan secara transparan di hadapan mereka sehingga memberikan pengaruh yang sangat signifikan bagi kejiwaan mereka. Beberapa kasus kekerasan yang dilakukan anak-anak terhadap temannya yang beberapa waktu lalu muncul di media terjadi karena terinspirasi dari berbagai program atau film kekerasan yang ditontonnya.

BENTUK KEKERASAN SIMBOLIK MEDIA

Untuk memahami kekerasan dalam media, perlu dipahami bahwa dalam media dikenal setidaknya tiga tipe dunia, yaitu dunia riil, dunia fiksi dan dunia simulasi. Kekerasan dalam media termanifestasikan dalam ketiga bentuk dunia ini sehingga memunculkan tiga bentuk kekerasan yang semuanya dikondisikan oleh kekerasan simbolik. Menurut Haryatmoko, dengan mengutip pendapat Noel Nel, ketiga bentuk kekerasan tersebut adalah sebagai berikut.²¹

Pertama, kekerasan dokumen yang merupakan penampilan gambar kekerasan yang dipahami pemirsa atau pembaca dengan mata telanjang sebagai dokumentasi atau rekaman fakta kekerasan. Kekerasan media ini bisa direpresentasikan melalui isinya. Misalnya, dengan tindakan (pembunuhan, pertengkaran, perkelahian, kerusuhan, dan tembakan), bisa juga dengan situasi (konflik, luka dan tangisan), ketika emosi yang terungkap menggambarkan perasaan yang terdalam.

Kedua, kekerasan fiksi yang ditampilkan dalam kisah fiksi. Bentuk kekerasan ini dapat menimbulkan traumatisme atau agresifitas karena sesuatu yang disaksikan pemirsa melebihi dari realitas kontak fisik atau kekerasan yang sesungguhnya terjadi. Tipe ini sudah masuk dalam kategori hiperrealitas.²²

Ketiga, kekerasan simulasi yang kuat melekat pada permainan video atau permainan *on-line*. Pada simulasi tank yang melindas dan menghancurkan musuh, kekerasan dirasakan ketika pengendara virtual berteriak puas atau marah. Ada gairah untuk bermain, dan ada kegelisahan emosional yang ditularkan oleh gambar video permainan. Kekerasan menjadi struktur dasar permainan yang tampak pada misinya, yaitu memburu, meremukkan, dan memusnahkan, menjadi target utama alasan para pemain menyukai permainan ini. Perasaan sangat kuat dan berkuasa dirasakan para pemain yang merupakan bukti telah terjadi osmosis dengan dunia permainan.

Sementara itu, dengan bahasa yang agak berbeda, Piliang menyebutkan adanya kekerasan semiotik di samping kekerasan simbolik dan membedakan keduanya. Menurutnya, Bourdieu banyak membicarakan fenomena kekerasan simbolik pada cara atau mekanisme beroperasinya sebuah bahasa. Dalam kenyataannya, kekerasan juga terdapat pada tanda bahasa itu sendiri, yaitu pada apa yang diucapkan, disampaikan, atau diekspresikan, yang oleh Piliang disebut kekerasan semiotik.²³ Bentuk kekerasan ini termanifestasikan dalam ucapan, kata, ungkapan, image, gambar, produk, yang pada tingkat simbolis melegitimasi berbagai bentuk kekerasan dalam kehidupan sosial. Meskipun istilahnya berbeda, namun - seperti ketiga bentuk kekerasan menurut Noel Nel- kekerasan semiotik juga dikondisikan oleh kekerasan simbolik.

DAMPAK KEKERASAN SIMBOLIK MEDIA TERHADAP ANAK

Kajian tentang dampak kekerasan media terhadap dunia anak banyak menimbulkan perdebatan. Satu pihak berpendapat bahwa kekerasan media dalam berbagai bentuknya memiliki peran signifikan terhadap kesadaran, sikap dan perilaku anak. Namun, pihak lain beranggapan bahwa kekerasan media tidak memiliki pengaruh urgen terhadap kesadaran, sikap dan perilaku anak. Pandangan ini didasari argumentasi bahwa kesadaran, sikap dan perilaku anak itu dikonstruksi oleh banyak konteks, yakni konteks sebagai pengalaman personal, konteks sebagai lingkungan penerimaan, konteks sebagai lingkungan sosial, dan konteks sebagai lingkungan ideologis. Pendasaran konstruksi perilaku anak hanya pada media saja itu bersifat arbitrer.²⁴ Dari berbagai kajian yang dideskripsikan di atas, penulis cenderung memberikan preferensi terhadap pendapat pertama bahwa media memiliki pengaruh signifikan bagi konstruksi dunia anak.

Kekerasan media telah merampas anak-anak dari dunia miliknya sehingga menjadikan mereka terasing (teralienasi) dari dunianya sendiri. Dominasi image-image kekerasan yang dipaksakan secara struktural oleh orang dewasa telah menimbulkan kecerdasan destruktif. Hal yang dilakukan itu justru bukannya kecerdasan emotional seperti yang diusung Daniel Goleman di



dalam *Emotional Intelligence*, yakni kecerdasan untuk merasakan, kecerdasan berempati dengan orang lain. Kecerdasan berempati justru lenyap di dalam dunia *game* yang justru menekankan agresivitas, destruktivitas, dan persaingan.

Konstruksi media terhadap dunia anak yang cenderung didominasi dengan tontonan-tontonan yang bertema kekerasan berdampak negatif terhadap berbagai aspek kehidupan anak. Dalam beberapa artikel yang ditulis di surat kabar *Republika*, disebutkan bahwa tayangan-tayangan televisi telah membiakkan mental ingin serba cepat. Anak-anak menjadi lupa proses dan menginginkan hal-hal yang sudah jadi (*ready-made reality*). Hal ini selanjutnya menjadikan anak kurang kreatif, kurang bergerak, kurang eksplorasi lingkungan, memiliki konsentrasi pendek, dan sebagainya.²⁵

Dalam *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*, Haryatmoko dengan mengutip Sophie Jehel yang mengungkapkan bahwa berdasarkan studi tentang kekerasan di media televisi di Amerika Serikat oleh *American Psychological Association* tahun 1995, dihasilkan 3 kesimpulan, yakni *pertama*, mempresentasikan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif; *kedua*, memperlihatkan secara berulang perilaku kekerasan dapat menyebabkan ketidakpekaan terhadap kekerasan dan penderitaan korban; dan *ketiga*, tayangan kekerasan dapat meningkatkan rasa takut sehingga akan menciptakan representasi dalam diri pemirsa.²⁶

Hal senada juga diungkapkan oleh Teresa Orange dan Louise O'Flynn dalam *The Media Diet For Kids*. Menurutnya, ada beberapa dampak negatif media terhadap anak yang mencakup lima aspek. *Pertama*, aspek perilaku anak yang meliputi perilaku antisosial, ledakan kemarahan yang impulsif, apatis terhadap permainan, depresi, dan terlalu cepat dewasa. *Kedua*, aspek kesehatan fisik, yang meliputi badan yang terlalu gemuk karena kebanyakan duduk atau berbaring, koordinasi yang buruk, ketidakseimbangan energi, ketegangan di depan layar kaca, dan radiasi telepon seluler. *Ketiga*, aspek pendidikan, yang mencakup kesulitan memusatkan perhatian pada suatu tugas, perkembangan kemampuan bicara yang lambat, kemampuan membaca yang lambat, pikiran yang manja, dan kesulitan tidur. *Keempat*, bidang hubungan sosial yang mencakup pertapa di dunia modern (tidak berinteraksi dengan keluarga dan teman), beban sosial yang berlebihan, kecanduan internet atau media lain. *Kelima*, aspek pandangan dunia, yang meliputi teralienasi dari kehidupan nyata, mentalitas bunker (menjadi cemas terhadap dunia), defisiensi realisme (tidak mampu menangkap gambaran nyata di luar kaca), menganut nilai dan persepsi masyarakat (yang ditampilkan media) yang tidak sesuai dengan nilai-nilai keluarga, dan menciptakan budaya "saya ingin" (terobsesi dengan merek atau mengoleksi benda-benda akibat persuasi iklan).²⁷

MEMBANGUN KREATIVITAS KONSTRUKTIF ANAK

Kuatnya determinisme ekonomi dan kekuasaan menjadikan media mengalami pergeseran paradigma. Eksistensi yang pada dasarnya merupakan ruang publik, bergeser menjadi perpanjangan kepentingan ekonomi dan kekuasaan sehingga kepentingan publik menjadi terabaikan. Akibatnya, logika pasar dan logika kekuasaan menjadi tuan atas media.²⁸ Pergeseran paradigma ini pada gilirannya berimplikasi pada pragmatisme media, yang ujung-ujungnya akan berpihak kepada kepentingan ekonomi kapitalis. Dengan logika ini, maka isi media, informasi yang disajikan, dan makna yang ditawarkan akan diorientasikan untuk mendapatkan keuntungan kapital sebanyak-banyaknya. Akibatnya, banyak pihak, terutama konsumen media banyak dirugikan, baik secara sadar, maupun tidak sadar.

Berbagai bentuk kekerasan simbolik yang dilakukan media terhadap anak telah menjajah seluruh ruang-ruang kehidupan anak. Kondisi ini tentu saja perlu mendapatkan penanganan yang serius dengan melibatkan berbagai pihak dan elemen masyarakat yang terkait. Beberapa upaya perlu segera dilakukan untuk mencegah dampak lebih jauh dari media dalam mengkonstruksi dunia anak yang destruktif. Dalam hal ini, Piliang mengajukan beberapa strategi, yakni sebagai berikut.²⁹

Pertama, diet informasi, diet *game*, dan berbagai diet media kekerasan lainnya, seperti televisi, video, film, dan internet. Di dalamnya, model peran dominan pria atau perempuan yang macho dan keras dalam memecahkan konflik secara agresif dengan bahasa-bahasa kekerasan, dan dengan menggunakan teknologi kekerasan dapat secara bertahap diupayakan kepada anak.



Kedua, perlu ditanamkan budaya *counter-violence* di dalam dunia anak-anak, dengan menumbuhkan sikap kebersamaan, saling pengertian dan dialog. Dalam hal ini, sebagaimana tersirat dalam pemikiran budaya Clifford Geertz di dalam *The Interpretation of Culture*, peran semiotika –atau ilmu tentang tanda di dalam masyarakat- dapat dikedepankan dalam upaya menciptakan dan memasyarakatkan berbagai tanda dan makna sosial yang lebih bersifat konstruktif/kreatif, edukatif, dan komunikatif di dalam dunia anak-anak. Dalam hal ini, harus dikembangkan penafsiran baru yang dapat menciptakan pengayaan makna di kalangan anak-anak, ketimbang hanya makna-makna kekerasan dan agresivitas.³⁰

Ketiga, paradigma *cultural semiotics* yang dikembangkan Geertz dapat dijadikan sebagai paradigma baru dalam menyusun skenario masa depan anak bangsa –sebuah skenario yang disebut oleh James Ogilvy di dalam artikelnya *“Future Studies and The Human Science”* sebagai skenario normatif. Dalam skenario ini, masa depan anak-anak disusun dengan menekankan pada pemberian makna (sosial, moral, kultural dan spiritual) pada kehidupan anak-anak, ketimbang menyajikan mereka berbagai bentuk rasionalitas, persaingan, prestasi, prestise yang bersifat semu.

Keempat, perlu dikembangkan budaya dialogisme³¹ di kalangan anak-anak. Hal ini penting karena salah satu penyebab lenyapnya nilai-nilai kemanusiaan dalam euforia kekerasan akhir-akhir ini adalah tidak pernah dipahaminya manusia dalam perspektif ilmu kemanusiaan. Manusia tidak pernah dipahami jiwanya, serta tidak pernah diajak berkomunikasi dan berdialog. Padahal, menurut Mikhail Bakhtin, dialog tidak hanya mengantarkan manusia untuk mendapatkan pengetahuan, tapi lebih-lebih adalah pemahaman. Dalam dialog, “kita memahami yang lain sebagai sahabat”. Hal inilah yang sangat diperlukan untuk dibangun di dalam realitas saat ini sehingga tercipta *mutual understanding*, bukannya *mis-understanding*.

Sementara itu, dalam bukunya *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan, dan Pornografi*, Haryatmoko menekankan pentingnya etika komunikasi untuk mendukung politik media yang protektif terhadap mereka yang rentan (anak-anak), tetapi tidak represif. Beberapa cara yang bisa dilakukan adalah: *pertama*, dengan cara mengembangkan pendidikan dan pelatihan di bidang media secara sistematis; *Kedua*, membantu untuk mengembangkan produksi media yang memiliki kekhasan di semua umur. Dengan cara ini, mereka memiliki model sehingga memudahkan identifikasi diri pada budayanya; *Ketiga*, perlu dibentuk komisi etika yang diberi mandat untuk memutuskan untuk mengurangi atau memperingatkan siaran yang merepresentasikan kekerasan yang akan merugikan atau melukai kelompok umur yang rentan; dan *Keempat*, perlu juga dibentuk asosiasi konsumen yang berperan sebagai pengamat atau pengawas media untuk melaporkan pelanggaran yang terjadi, tetapi sekaligus perlu mengapresiasi otonomi yang sudah berjalan dan perkembangan media yang cocok untuk anak-anak dan remaja.³²

Kedua tawaran di atas bisa dipertimbangkan untuk menghadapi dampak negatif media atau kekerasan media terhadap dunia anak. Upaya-upaya di atas memiliki signifikansi guna merekonstruksi dunia anak yang penuh dengan kreativitas konstruktif. Untuk itu, diperlukan partisipasi dan keterlibatan semua elemen masyarakat untuk merealisasikan berbagai tawaran di atas. Selain itu, media diharapkan memiliki keberpihakan terhadap dunia anak dengan menciptakan program-program yang berkualitas sesuai dengan dunia anak-anak. Acara-acara yang ditampilkan harus bersifat produktif bagi peningkatan kualitas kemanusiaan anak-anak, sehingga kelak mampu menjadi penerus generasi bangsa yang berkualitas positif konstruktif.

PENUTUP

Berbagai fenomena menyimpang yang terjadi di dunia anak-anak telah marak menghiasi realitas kehidupan bangsa ini. Fenomena kekerasan, pencabulan, perkosaan, bahkan tindakan bunuh diri telah secara ekstensif menjadi bagian dari dunia anak. Hal ini telah menyentak kesadaran bangsa Indonesia yang memiliki kekayaan nilai yang bersifat kultural dan religius, yang sebenarnya mampu memberikan cukup kesadaran etis untuk membentengi anak dari perilaku negatif. Namun, realitasnya, nilai-nilai tersebut tidak mampu diinternalisasikan anak-anak sehingga fenomena-fenomena menyimpang di atas secara ekstensif mewarnai kehidupan anak-anak.

Persoalan ini tentu saja memerlukan upaya pencarian faktor-faktor yang berkontribusi terhadap maraknya fenomena menyimpang tersebut. Dalam hal ini, media dianggap memiliki andil yang signifikan dalam mengkonstruksi dunia anak yang



kreatif- destruktif. Eksistensi media yang didominasi kepentingan ekonomi politik menjadikan media menghambakan dirinya demi kepentingan-kepentingan kekuasaan. Dengan kondisi ini, kepentingan masyarakat (anak-anak) untuk mendapatkan informasi yang sebenarnya dan sesuai dengan dunianya, terkorbankan.

Program-program dan tayangan-tayangan media lebih banyak menampilkan dunia anak yang dipenuhi dengan kekerasan, agresifitas, pornografi, dan lain-lain, yang sebenarnya tidak layak dikonsumsi oleh mereka. Dalam konteks ini, media telah melakukan kekerasan simbolik –dan kekerasan semiotik- dengan mengkonstruksi dunia anak berdasarkan kepentingan politik ekonomi dan dengan perspektif orang dewasa. Konstruksi ini telah menimbulkan dampak negatif, yang direalisasikan dalam kehidupan mereka dan mengkonstitusikan perilaku-perilaku yang destruktif dan amoral.

Untuk itu, diperlukan berbagai upaya untuk mengadirkan kembali dunia anak yang penuh kreativitas yang konstruktif demi masa depan bangsa yang lebih baik. Tawaran-tawaran Haryatmoko dan Yasraf Amir Piliang sangat signifikan untuk merekonstruksi dunia anak yang konstruktif dengan melibatkan semua elemen masyarakat.

ENDNOTE

¹ Yasraf Amir Piliang, *Transpolitika: Dinamika Politik di dalam Era Virtualitas* (Yogyakarta: Jalasutra, 2005), hal. 139. Stephen W. Littlejohn, *Theories of Human Communication* (California: Woodsworth Publishing Company, 1992), hal. 190.

² *Ibid.*, hal. 138.

³ *Ibid.*, hal. 139-140.

⁴ Ivan Illich, *Bebaskan Masyarakat Dari Belenggu Sekolah*, Terj. Sonny Keraf (Jakarta: Obor, 2002), hal. 140-141. Untuk keterangan lebih lanjut, lihat Elya Munfarida, "Filsafat Pendidikan Ivan Illich: Implikasinya Terhadap Sistem Pendidikan yang Humanis", dalam jurnal *Insania* Vol.10, No.3, September-Desember 2005.

⁵ Sebagai kritik atas strukturalisme, Bourdieu mengajukan strukturalisme konstruktivis atau konstruktivisme strukturalis. Menurutny: "*By structuralism or structuralist, I mean that there exists, within the social world itself and not only within symbolic systems (language, myth, etc.), objective structures independent of the consciousness and will of the agents, which are capable of guiding and constraining their practices or their representations*". Struktur-struktur tersebut membatasi kemauan individu, tapi pada saat yang sama ia dapat menggunakan kapasitasnya untuk berpikir, bertindak, dan berefleksi untuk mengkonstruksi fenomena sosial dan kultural. Individu melakukan hal tersebut dalam kerangka parameter struktur-struktur yang ada. Namun, struktur ini bukan batasan-batasan yang bersifat rigid, tetapi lebih merupakan material untuk konstruksi sosial dan kultural yang beragam. Keterangan lebih lanjut, lihat Jonathan H. Turner, *The Structure of Sociological Theory* (The United States of America: Woodsworth Publishing Company, 1998), hal. 509-517.

⁶ Untuk keterangan lebih lanjut tentang konsep habitus dalam pemikiran Bourdieu, dapat dilihat dalam Haryatmoko, "Menyingkap Kepalsuan Budaya Penguasa (Landasan Teoritis Gerakan Sosial Menurut Pierre Bourdieu)", dalam jurnal *Basis*, Nomor 11-12, Tahun ke 52, November-Desember 2003. Jonathan H. Turner, *The Structure*, hal.515-517.

⁷ Yasraf Amir Piliang, *Transpolitika*, hal. 78. Uraian lebih luas tentang watak destruktif manusia dapat dilihat dalam Erich Fromm, *Akar Kekerasan: Analisis Sosio-Psikologis Atas Watak Manusia*, Terj. Imam Muttaqin (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004).

⁸ Istilah objektifikasi ini pernah dipopulerkan Karl Marx untuk menggambarkan proses penciptaan objek-objek eksternal di luar pikiran internal manusia. Objektifikasi merupakan manifestasi sifat dasar manusia yang terkait dengan kerja yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lain. Dengan demikian, kerja merupakan 1) objektifikasi tujuan manusia, 2) pembentukan suatu relasi yang esensial antara kebutuhan manusia dengan objek-objek material kebutuhan manusia, 3) transformasi sifat dasar manusia. Uraian lebih lanjut tentang Marx dapat dilihat dalam George Ritzer, *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosiologi Posmodern*, Terj. Nurhadi (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009), hal. 52-54.

⁹ *Ibid.*, hal. 140.

¹⁰ Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat: Tamsya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan* (Jakarta: Jalasutra, 2004), hal. 198-199.

¹¹ Jalaluddin Rahmat, *Islam Aktual* (Bandung: Mizan, 1992), hal. 53-55.

¹² Keterangan lebih luas tentang kekuasaan dan media dapat dilihat di Yasraf Amir Piliang, *Transpolitika*, hal. 229-244. Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 110-116.

¹³ *Ibid.*, hal. 144. John B. Thompson, *Analisis Ideologi: Kritik Wacana Ideologi-ideologi Dunia*, Terj. Haqqul yakin (Yogyakarta: IRCiSoD, 2007), hal. 94-98.

¹⁴ *Ibid.*, hal. 233.

¹⁵ Haryatmoko, *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007), hal. 136-137.

¹⁶ *Ibid.*, hal. 110.

¹⁷ Menurut Michel Foucault, kekuasaan akan tetap eksis dan mendominasi dengan menggunakan strategi normalisasi, disiplin dan kontrol, sehingga pada akhirnya menghasilkan kepatuhan dari pihak yang didominasi. Dengan strategi tersebut, pihak yang didominasi akan menginternalisasikan cara



pandang/perspektif yang dominan untuk memaknai realitas dan sekaligus dirinya sendiri. Untuk keterangan lebih lanjut, lihat Haryatmoko, *Etika Politik dan Kekuasaan*, (Jakarta: Kompas, 2003), hal. 216-239. George Ritzer, *Teori Sosial Postmodern*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004), hal. 93-107. Michel Foucault, *Ingin Tahu Sejarah Seksualitas*, Terj. Rahayu S. Hidayat (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003).

¹⁸ Yasraf Amir Piliang, *Posrealitas: Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika* (Jakarta: Jalasutra, 2009), hal. 243.

¹⁹ Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat*, hal. 234.

²⁰ *Rites de passage* (ritus-ritus peralihan) adalah ritus-ritus yang dilakukan untuk menandai peralihan status individu di dalam masyarakat ke status yang baru. Ritus-ritus tersebut misalnya ritus-ritus yang berhubungan dengan kehamilan, kelahiran, pernikahan, khitan, kematian, dan lain-lain. Arnold van Gennep dipandang sebagai salah satu tokoh yang memiliki karya yang sistematis tentang ritus-ritus peralihan dengan karyanya *Les Rites de Passage*. Karyanya ini memengaruhi beberapa pemikir belakangan, misalnya Victor Turner. Untuk keterangan lebih jauh lihat Y.W. Wartaya Winangun, *Masyarakat Bebas Struktur: Liminalitas dan Komunitas Menurut Victor Turner* (Yogyakarta: Kanisius, 1990).

²¹ Haryatmoko, *Etika Komunikasi*, hal. 127-135.

²² Hiperealitas (*Hyper-reality*) istilah yang digunakan oleh Jean Baudrillard untuk menjelaskan keadaan runtuhnya realitas, yang diambil oleh rekayasa model-model (citraan, halusinasi, simulasi) yang dianggap nyata dari realitas sendiri, sehingga perbedaan antara keduanya menjadi kabur. Yasraf Amir Piliang, *Dunia Yang Dilipat*, hal. 19. George Ritzer, *Teori Sosial*, hal. 163-164.

²³ Yasraf Amir Piliang, *Transpolitika*, hal. 145.

²⁴ Perdebatan di antara kedua kelompok tentang persoalan ini dapat dilihat dalam Graeme Burton, *Membincangkan Televisi: Sebuah Pengantar Kepada Studi Televisi*, Terj. Laily Rahmawati, (Yogyakarta: Jalasutra, 2007), hal. 364-385.

²⁵ Beberapa artikel tersebut berjudul "Tirani Bemama Televisi", "Mencelot Dari Layar Kaca", dan "Matikan Televisi Anda". Lihat keterangan lebih lanjut dalam Laporan Utama *Republika*, Ahad, 8 Juni 2008.

²⁶ Haryatmoko, *Etika Komunikasi*, hal. 124.

²⁷ Uraian lebih jauh tentang bahaya media, lihat Teressa Orange dan Louise O'Flynn, *The Media Diet For Kids*, Terj. Endang W. Soekarso (Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta, 2007), hal. 35-83.

²⁸ Haryatmoko, *Etika Komunikasi*, hal. 9-11. Yasraf Amir Piliang, *Posrealitas*, hal. 133-134.

²⁹ Yasraf Amir Piliang, *Transpolitika*, hal. 148-149.

³⁰ Lihat Clifford Geertz, *The Interpretation of Culture* (London: Fontana Press, 1973).

³¹ Istilah ini pertama kali dikembangkan oleh Mikhail Bakhtin, seorang pemikir berkebangsaan Rusia yang kemudian memengaruhi pemikiran-pemikiran filsafat poststrukturalisme. Istilah ini berkaitan dengan produksi teks bahwa dialogisme mengandaikan adanya relasi-relasi yang harus ada di antara ungkapan-ungkapan dalam diskursus bahwa tidak ada ungkapan yang tidak berkaitan dengan ungkapan lainnya. Bagi Bakhtin, dialogisme merupakan jalan keluar dari keterasingan teks atau karya dari masyarakat, dan jalan keluar dari sifatnya yang otonom dan referensi diri. Konsep ini kemudian dikembangkan oleh Julia Kristeva dengan istilah intertekstualitas dan menjadi salah satu teori dalam filsafat poststrukturalisme (dan/atau posmodernisme) di samping teori-teori lainnya, misalnya matinya sang pengarang atau dominasi pembaca atau resepsi, dekonstruksi, simulasi dan hiperealitas. Untuk keterangan lebih lanjut tentang teori-teori tersebut, lihat Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna* (Yogyakarta: Jalasutra, 2003), hal. 101-141. Nyoman Kutha Ratna, *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra Dari Strukturalisme Hingga Poststrukturalisme* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hal. 158-239. Robert C. Holub, *Reception Theory: A Critical Introduction* (London and New York: Methuen, 1984).

³² Haryatmoko, *Etika Komunikasi*, hal. 141-143.

DAFTAR PUSTAKA

- Burton, Graeme. 2007. *Membincangkan Televisi: Sebuah Pengantar Kepada Studi Televisi*, Terj. Laily Rahmawati, Yogyakarta: Jalasutra.
- Foucault, Michel. 2003. *Ingin Tahu Sejarah Seksualitas*. Terj. Rahayu S. Hidayat. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003.
- Fromm, Erich. 2004. *Akar Kekerasan: Analisis Sosio-Psikologis Atas Watak Manusia*. Terj. Imam Muttaqin. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Culture*. London: Fontana Press.
- Haryatmoko. 2003a. *Etika Politik dan Kekuasaan*. Jakarta: Kompas.
- . 2003b. "Menyingkap Kepalsuan Budaya Penguasa (Landasan Teoritis Gerakan Sosial Menurut Pierre Bourdieu)", dalam jurnal *Basis*, Nomor 11-12, Tahun ke 52, November-Desember.
- . 2007. *Etika Komunikasi: Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Holub, Robert C. 1984. *Reception Theory: A Critical Introduction*. London and New York: Methuen.
- Ilich, Ivan. 2002. *Bebaskan Masyarakat Dari Belenggu Sekolah*. Terj. Sonny Keraf. Jakarta: Obor.
- Littlejohn, Stephen W. 1992. *Theories of Human Communication*. California: Woodsworth Publishing Company.



- "Matikan Televisi Anda". 2008. Laporan Utama *Republika*, Ahad, 8 Juni.
- "Mencelat dari Layar Kaca". 2008. Laporan Utama *Republika*, Ahad, 8 Juni.
- Munfarida, Elya. 2005. "Filsafat Pendidikan Ivan Illich: Implikasinya Terhadap Sistem Pendidikan yang Humanis", dalam jurnal *Insania* Vol.10, No.3, September-Desember.
- Orange, Teressa dan Louise O'Flynn. 2007. *The Media Diet For Kids*. Terj. Endang W. Soekarso. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- . 2004. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Jakarta: Jalasutra.
- . 2005. *Transpolitika: Dinamika Politik di dalam Era Virtualitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- . 2009. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika*. Jakarta: Jalasutra.
- Rahmat, Jalaluddin. 1992. *Islam Aktual*. Bandung: Mizan.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2006. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra Dari Strukturalisme Hingga Postrukturalisme*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ritzer, George. 2004. *Teori Sosial Postmodern*. Terj. Muhammad Taufik. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- . 2009. *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosiologi Posmodern*. Terj. Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Thompson, John B. 2007. *Analisis Ideologi: Kritik Wacana Ideologi-ideologi Dunia*. Terj. Haqqul yakin. w. IRCiSoD.
- "Tirani Bemama Televisi". 2008. Laporan Utama *Republika*, Ahad, 8 Juni.
- Turner, Jonathan H. 1998. *The Structure of Sociological Theory*. The United States of America: Woodsworth Publishing Company.
- Winangun, Y.W. Wartaya. 1990. *Masyarakat Bebas Struktur: Liminalitas dan Komunitas Menurut Victor Turner*. Yogyakarta: Kanisius.