

JOUISSANCE DALAM FILM KARTUN “HAPPY TREE FRIEND”

Namuri Migotuwio¹, PG. Wisnu Wijaya², Arif Budiman³

Institut Teknologi Sumatera

Kata kunci:

Sadisme, Film Kartun
Happy Tree Friend,
Psikoanalisis, Jouissance

Abstrak

Pengalaman rasa sakit tidak selalu bermakna negatif, dalam konteks tertentu justru mampu memunculkan sensasi kenikmatan. Dalam psikologi, fenomena ini dikenal sebagai istilah "pain and pleasure", yang banyak terepresentasi dalam karya seni populer, termasuk film kartun. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana unsur sadisme dalam serial kartun berjudul "Happy Tree Friends" dapat membangkitkan kesenangan bagi penontonnya. Kartun yang biasanya diasosiasikan dengan humor bagi anak-anak, dalam hal ini justru menyajikan kekerasan ekstrem dengan balutan estetika kartunal. Metode yang digunakan adalah studi kasus dan analisis deskriptif, dengan pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud khususnya pada teori "Thanatos" dan "Graph of Desire" oleh Jacque Lacan untuk memahami konsep "jouissance" (kenikmatan yang melampaui kesenangan). Survei terhadap 338 responden menunjukkan bahwa 75% merasa terhibur oleh adegan sadisme dalam serial tersebut. Hasil ini menunjukkan fakta bahwa tayangan kekerasan dalam kartun dapat membangkitkan sensasi kenikmatan sadistik, meskipun disajikan dalam visual kartun dan ekspresi humor. Hal tersebut disebabkan oleh kesadaran bahwa kekerasan tidak dialami secara nyata oleh penonton, serta pelepasan naluri kematian "thanatos" yang secara alami dimiliki oleh manusia melalui tayangan sadistik. Sensasi *jouissance* terbentuk ketika "Ego Ideal" (I(A)) didorong oleh hasrat (d) yang tidak akan mungkin terlampiaskan karena berbagai aturan (A) yang ada (\$>D) di dunia nyata.

Keywords:

Sadism, Happy Tree Friend Cartoon,
Psychoanalysis, Jouissance

Abstract

The experience of pain is not always negative, in certain contexts it can actually give rise to a sensation of pleasure. In psychology, this phenomenon is known as the term "pain and pleasure", which is widely represented in popular works of art, including cartoons. This study explores how the element of sadism in the cartoon series entitled "Happy Tree Friends" can arouse pleasure for its viewers. Cartoons that are usually associated with humor for children, in this case actually present extreme violence wrapped in cartoonish aesthetics. The method used is a case study and descriptive analysis, with the psychoanalytic approach of Sigmund Freud, especially in the theory of "Thanatos" and "Graph of Desire" by Jacque Lacan to understand the concept of "jouissance" (pleasure that goes beyond pleasure). A survey of 338 respondents showed that 75% felt entertained



©2025 Penulis.

Dipublikasikan oleh UPT.
Pusat Penerbitan LP2MPP
Institut Seni Indonesia
Denpasar. Ini adalah
artikel akses terbuka di
bawah lisensi CC-BY-NC-
SA

DOI:

[10.59997/amarasi.v6i2.5408](https://doi.org/10.59997/amarasi.v6i2.5408)

by the sadistic scenes in the series. These results show the fact that violent displays in cartoons can arouse a sensation of sadistic pleasure, even though they are presented in cartoon visuals and humorous expressions. This is due to the awareness that violence is not experienced in real terms by the audience, as well as the release of the deconstructive instinct "Thanatos" that humans naturally have through sadistic displays. The sensation of jouissance is formed when the "Ego Ideal" (I(A)) is driven by a desire (d) that would not be possible to be fulfilled due to the various rules (A) that exist (\$>D) in the real world.

PENDAHULUAN

Rasa sakit merupakan salah satu pengalaman psikis dan psikologis yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Sensasi rasa sakit yang timbul dipengaruhi oleh unsur sensorik dan emosional yang tidak menyenangkan dan terkait dengan, atau menyerupai dengan kerusakan jaringan aktual atau potensial dalam tubuh manusia. Lebih jauh, rasa sakit sebagai pengalaman pribadi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti biologis, psikologis, dan sosial (Efic, 2023). Selama ini rasa sakit hadir sebagai pengalaman yang cenderung dihindari dan ditakuti oleh manusia. Menurut Sigmund Freud, hal tersebut terjadi karena dalam alam bawah sadar manusia selalu memiliki kecenderungan untuk memenuhi unsur "Id" yakni dengan mengupayakan kesenangan dan menyingkirkan penderitaan/ kesakitan (Terego, 2016).

Di sisi lain, dalam beberapa kondisi menunjukkan bahwa rasa sakit ternyata mampu membangkitkan kesenangan tertentu. Sehingga sakit yang dirasakan baik secara fisik dan psikis tidak mutlak menjadi hal yang menyengsarakan, justru berpotensi memberi dampak yang sebaliknya. Dalam istilah psikologi, fenomena tersebut memiliki kaitan erat dengan prinsip *pain and pleasure*, dan dapat ditemukan pada kehidupan sehari-hari seperti pengalaman pada saat kita menikmati makanan pedas (Dalechek, 2019); aktivitas olahraga ekstrim atau kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik yang berarti seperti *fitness*, berlari, *football*, beladiri; (Gorvett, 2015); serta perilaku seksual yang melibatkan praktik BDSM (*bondage, discipline, sadism and masochism*) khususnya pada perilaku sadisme dan masokisme, dimana aktivitas saling menyakiti atau disakiti oleh pasangannya menjadi stimulus yang dianggap mampu membangkitkan kenikmatan seksual (Castelloe, 2022); (Chester D. S., 2018). Sedangkan pada konteks non seksual, contoh sederhana yang sering kita temui adalah sensasi kebahagiaan dan kepuasan yang muncul ketika berhasil membunuh serangga merugikan, ataupun kesenangan ketika melihat adegan kekejaman atau kekerasan dalam sebuah gambar, film aksi ataupun olahraga beladiri.

Lebih jauh, sejak puluhan tahun lalu, berbagai sensasi kesakitan "*pain*" yang terwujud melalui adegan kekejaman, kekerasan, kehancuran, penderitaan, kematian, ketertawanan, bahkan

kemalangan telah banyak direfleksikan kedalam berbagai medium tidak terkecuali karya seni. Karya seni seperti film, seni rupa dan musik dianggap sebagai medium yang bebas dari intervensi moral dan cenderung lebih dapat diterima untuk mengungkap isu-isu yang dianggap tabu bagi masyarakat, dan dalam konteks ini adalah kesakitan. Melalui karya seni, pengalaman menyakitkan dapat dihadirkan kembali dengan pendekatan yang estetik dan mampu memberikan kesan mendalam bagi penikmatnya. Sebagai contoh musik sedih yang sering digunakan untuk mengangkat berbagai tema menyediakan dan menyakitkan secara psikologis seperti pengalaman ditinggalkan orang yang dicintai, perceraian, perpisahan, ketertolakan, dan penghianatan melalui lirik dan nada yang dihadirkan. Musik sedih mampu menyentuh emosi dan memori menyakitkan bagi pendengarnya; menariknya, manusia cenderung mampu untuk menikmati memori kesedihan yang dibangkitkan melalui lirik dan nada yang menyayat hati (Ottewill, 2016). Begitupun halnya seperti adegan kekejaman dan kekerasan yang dapat kita jumpai pada film laga ataupun film perang. Meskipun kita semua menyepakati bahwa penayangan adegan tersebut merupakan hal yang kurang etis untuk disimak, namun fakta menunjukkan bahwa para penonton menyukai dan justru mendapatkan kesenangan melalui berbagai adegan yang ditayangkan. Bahkan aktivitas menyakiti ataupun disakiti baik secara fisik dan psikis menjadi formulasi yang dianggap penting untuk menghadirkan cerita menarik dalam sebuah karya film laga (Foulkes, 2020).

Selain film laga yang menampilkan berbagai adegan kekejaman dan kekerasan yang menimbulkan kesan kesakitan, terdapat juga film kartun yang seringkali secara vurgar menampilkan unsur sadisme seperti visualisasi adegan memukul, meledakkan, menusuk, melempar, menindih hingga mengucurkan darah, memar, bagian tubuh terkelupas, organ tubuh yang patah yang diperkuat dengan ekspresi kesatikan; namun tetap dianggap menarik karena dibalut secara estetik dengan memadukan sisi humor dan desain karakter yang lucu.

Hal tersebut memantik banyak pertanyaan dilematis serta menjadi paradoks atas fenomena sadisme yang dianggap sebagai kewajaran serta diyakini mampu membangkitkan kesenangan ketika dikemas dalam bingkai kartun, karena selama ini kita memahami kartun sebagai karya seni yang diciptakan dengan mengeksplorasi fantasi dan khayalan yang tidak dapat diwujudkan di alam nyata.

Di sisi lain, kartun dianggap mampu menjembatani konflik atas berbagai batasan yang terjadi di dunia nyata, bahkan kartun seringkali digunakan untuk memberikan sindiran dengan pendekatan humor (satir) sehingga kehadirannya dianggap aman, menyenangkan dan mampu diterima berbagai rentang usia (Britannica, 2023); (Wickham, 2015). Beberapa judul film animasi kartun seperti *Tom and Jerry*, *Mr. Pickles*, *Axe Cop*, *South Park*, *Happy Tree Friend* dianggap sebagai contoh film animasi kartun yang seringkali menampilkan adegan sadisme dan kekerasan di setiap episodenya (Aditiya, 2022).

Secara khusus melalui penelitian ini, penulis berusaha untuk mengungkap reaksi psikologis

atas adegan kekerasan yang terkandung dalam film kartun “*Happy Tree Friend*” dengan pendekatan ilmiah. Film tersebut dipilih karena menjadi salah satu serial kartun terpopuler yang tayang di *Cartoon Network* dan *Nickelodeon* sejak tahun 1999 hingga saat ini; serta menjadi variasi serial animasi kartun yang banyak digemari karena kekuatan karakter desain serta unsur sadisme yang melekat pada cerita yang ditayangkan (Afrilia, 2021); (Aditya, 2017).

Penelitian ini dilakukan sebagai respon adanya fenomena paradoksal di mana tayangan yang secara visual menyajikan kekerasan ekstrem justru mampu membangkitkan sensasi kenikmatan bagi audiens, seperti yang terlihat dalam serial kartun “*Happy Tree Friends*”. Fenomena ini menarik untuk ditelaah karena selama ini kartun lebih sering diposisikan sebagai media hiburan ringan yang aman, lucu, dan ramah anak. Namun, kehadiran kartun sadistik ini justru membuka ruang diskusi tentang bagaimana pengalaman estetis terhadap rasa sakit dapat menghasilkan respon emosional yang kompleks, melibatkan kenikmatan yang tidak normatif.

Celah penelitian (*gap*) terletak pada minimnya kajian yang menghubungkan aspek estetika visual dalam film kartun dengan teori psikoanalisis mengenai kenikmatan yang muncul dari rasa sakit (*jouissance*), khususnya dalam konteks budaya visual kontemporer. Kebaruan dalam penelitian ini, berangkat dari minimnya penelitian yang menjadikan pendekatan psikoanalisa dalam menganalisa film kartun. Beberapa penelitian cenderung menjadikan film berbasis live shoot sebagai obyek material dengan mengamati dampak dari “male gaze/female gaze” dalam mnghasilkan kenikmatan. Sehingga fenomena tersebut memunculkan pertanyaan untuk dijelaskan secara ilmiah, tentang bagaimana film kartun mampu menstimulasi perasaan ambivalen (takut, senang, marah, dan empati) manusia sehingga berakhir pada sensasi kenikmatan tertentu.

Tabel 1. Penelitian sebelumnya

No	Judul	Penulis	Permasalahan	Metode	Temuan
1	<i>Classical paintings may trigger pain and pleasure in the gendered brain</i>	Beatrice de Gelder, Rebecca Watson, et all.	Dalam karya seni, tubuh manusia merupakan obyek yang sering digunakan untuk merepresentasikan pengalaman menyakitkan untuk menghadirkan kenikmatan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui aktivitas kerja otak dalam menghasilkan kenikmatan melalui penggambaran pada lukisan tubuh pria	Analisis data berdasarkan hasil <i>functional Magnetic Resonance Imaging (fMRI)</i> dan <i>Behavioral experiments</i>	Terdapat aktivitas berarti pada area otak melebihi persepsi terhadap tubuh, atas kesukaan dan pegalaman akan keindahan dalam karya seni secara umum. Karya seni mampu mempengaruhi persepsi emosi citra tubuh. Setiap gender menghasilkan reaksi yang berbeda, dimana lukisan

No	Judul	Penulis	Permasalahan	Metode	Temuan
			dan wanita yang tersakiti.		tubuh wanita mampu mengaktifkan korteks <i>cingulate anterior subgenual</i> pada laki-laki. Sebaliknya, lukisan tubuh laki-laki mampu mengaktifkan rasa hormat dan kendali terhadap cingulate anterior dorsal korteks pada wanita.
2	<i>The pleasures of sad music: a systematic review</i>	Matthew E. Sachs, Antonio Damasio, and Assal Habibi	Kesedihan merupakan emosi negatif yang banyak direpresentasikan secara estetis melalui berbagai karya seni seperti musik, games, film, dan lukisan. Disisi lain, fakta menunjukkan bahwa kenikmatan dapat dibangkitkan ketika mendengar musik sedih. Pada penelitian tersebut peneliti fokus untuk mengungkap mengapa dan bagaimana kenikmatan dapat dibangkitkan oleh musik sedih. Mengukur bagaimana mendengarkan musik sedih mampu meningkatkan perasaan positif.	Studi <i>neuroimaging</i> melalui penjelasan kontribusi dan perbedaan antar variabel: tahap pembandingkan, tahap Penjelajahan obyek	Kesedihan yang ditimbulkan oleh musik ditemukan menyenangkan: (1) ketika dianggap tidak mengancam; (2) ketika itu menyenangkan secara estetika; dan (3) ketika menghasilkan manfaat psikologis seperti pengaturan suasana hati, dan empatik; perasaan, disebabkan, misalnya, oleh ingatan dan refleksi pada peristiwa masa lalu. Selain itu dalam mekanisme saraf melalui rangsangan dalam menghasilkan kesedihan dapat menghasilkan afektif positif seperti terapi terhadap gangguan kejiwaan.
3	<i>Thrilled or Chilled: Exploring Factors of Horror Movie Enjoyment</i>	Hochswender, Katharine Miyajima Lynn	Film horor merupakan salah satu karya seni yang menjadikan pengalaman rasa sakit, pelanggaran, dan kematian sebagai unsur utama dalam cerita. Konsep tersebut	<i>Skin Conductance Level (SCL)</i> dan <i>Skin Conductance Response (SCR)</i> . Untuk menilai ciri-ciri kepribadian <i>Dark Triad</i> menggunakan pendekatan <i>Short Dark Triad (SD3)</i> .	Sadisme memiliki hubungan logis dengan kenikmatan film horor. Dimana naluri sadis mendapatkan kenikmatan ketika melihat orang lain dalam kesakitan dan kesusahan, fitur

No	Judul	Penulis	Permasalahan	Metode	Temuan
			yang sangat dekat dengan prinsip "everyday sadism" dimana rasa sakit mampu membentuk kenikmatan. Pada penelitian tersebut penulis menggunakan lima variabel yakni psikopati, narsisme, machiavellianisme, tipe kepribadian, dan gender untuk mengukur hubungan positif antara film horor dan kenikmatan.		yang bersamaan di semua film horor. Indikator lain termasuk sensitivitas rasa jijik, yang juga diprediksi memiliki hubungan negatif logis dengan kenikmatan terhadap film horor, karena orang-orang dengan sensitivitas jijik yang tinggi sangat terganggu oleh gambar kematian dan darah kental yang ada di mana-mana dalam film horor; dan gender. Dalam studi terungkap bahwa gender laki-laki lebih banyak merasakan sensasi kenikmatan dibandingkan perempuan.
4	<i>Visual Pelasure and Narrative Cinema</i>	Laura Mulvey	Pada penelitian tersebut menggali pemikiran seorang tokoh feminis Laura Mulvey yang melihat relasi antara kesenangan seksual, tatapan, dan dampaknya bagi psikologi penonton. Secara khusus fenomena seksual fetish voyeurisme (kesenangan melihat) dipergunakan untuk melakukan pembacaan makna ideologis dalam karya seni, dan mengungkap sebuah konsep <i>male gaze</i> dalam karya film yang tayang diera tahun 1950-1965an yang banyak	<i>Study Analysis</i> dengan melibatkan pendekatan Semiotika dan psikoanalisis	Fetish voyeurisme hadir sebagai fenomena seksual yang digunakan untuk menghubungkan antara konten dalam film yang menjadikan perempuan sebagai (obyek voyeurisme). Diungkap bahwa konsep sadisme dalam konteks tayangan film yang diciptakan pada era 1950-1965an hadir sebagai obyek visual yang dikomodifikasi dan dibentuk melalui narasi yang mampu memuaskan kebutuhan penonton laki-laki khususnya dalam konteks seksual. Naluri

No	Judul	Penulis	Permasalahan	Metode	Temuan
			menjadikan wanita sebagai obyek.		sadisme hadir ketika penonton laki-laki menjadikan wanita sebagai obyek tontonan untuk memuaskan insting seksualnya.

Sumber (Beatrice de Gelder, 2018); (Matthew E. Sachs, 2015); (Hochswender, 2018); (Mulvey, 1996)

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini akan menguji reaksi responden terhadap tayangan pada serial kartun "*Happy Tree Friend*". Serta mengungkap bagaimana cara kerja tayangan rasa sakit/ sadisme untuk membangkitkan kenikmatan "*jouissance*" menggunakan teori psikoanalisis.

METODE

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif, karena bertujuan menggali makna, persepsi, dan pengalaman subjektif audiens terhadap sebuah tayangan secara mendalam dan kontekstual. Pendekatan studi kasus menjadikan unsur sadisme pada serial film kartun "*Happy Tree Friend*" di episode *Friday 13th* yang tayang di Youtube dengan jumlah penonton 124,151,060 (MondoMedia, 2025) sebagai obyek material penelitian. Adegan yang dipilih dimulai pada detik ke 0:47 s/d 2:14 yang menceritakan tentang karakter *Lumpy* (Rusa) dan *Cuddles* (Kelinci) yang sedang bermain telepon dari gelas yang dihubungkan oleh tali satu sama lain. Namun konflik kecil menyebabkan *Cuddles* terluka di wajah dan *Lumpy* mengalami luka serius dengan darah mengalir deras di kepalanya. Selain itu juga mengambil cuplikan adegan pada detik ke 7:45 s/d 8:26 yang menceritakan tokoh *Disco Bear* (Beruang Emas) sedang menaiki pesawat namun disabotase oleh *Flippy* (Beruang Hijau Veteran Perang) sehingga terjadi pembunuhan sadis yang membuat *Disco Bear* meninggal dan meledak di udara dengan pesawat yang diterbangkannya.

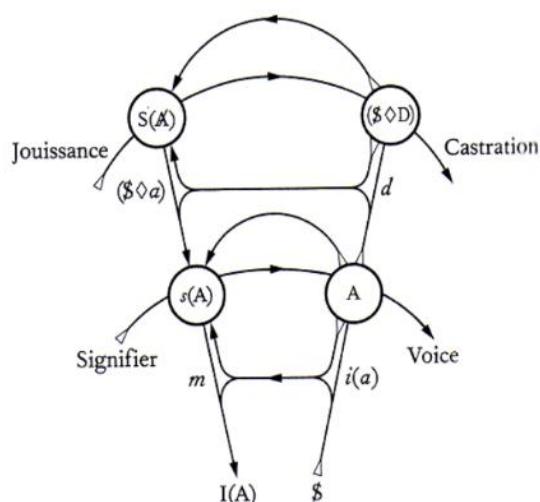


Gambar 1. Cuplikan adegan film *Happy Tree Friend* Episode "Friday 13th"
detik 0:47 s/d 2:14 (Kiri) dan detik ke 7:45 s/d 8:26 (Kanan)

Kedua adegan tersebut merupakan potongan kecil dari berbagai adegan sadis pada episode tersebut, yang merepresentasikan unsur kekejaman sebagai bumbu penting film. Sedangkan pengujian dilakukan kepada 338 responden yang terdiri dari pria dan wanita berusia 18-23 tahun (dewasa) yang belum pernah menonton episode tersebut sebelumnya, teknik pengambilan data menggunakan questioner (pertanyaan tertutup); pada tahun 2024-2025. Untuk kemudian data tersebut dianalisa menggunakan teori Psikoanalisis Sigmund Freud dan Jacque Lacan.

Teori psikoanalisa sendiri diformulasikan oleh Sigmund Freud, dimana salah satu konsep yang berpengaruh adalah “*thanatos*”; yakni sebuah konsep yang menjelaskan bahwa setiap manusia dikaruniai naluri hidup (*eros*) dan kematian (*thanatos*), dimana naluri tersebut dapat hadir sebagai dorongan bagi manusia untuk membentuk pengalaman atau sensasi negatif. Meskipun dianggap membawa dampak merugikan baik secara psikis dan psikologis, namun fakta psikologis mengungkapkan bahwa insting tersebut menuntun pada kesenangan dan pemuasan hasrat tertentu (phillips, 2006).

Selanjutnya, untuk memperkuat pemahaman dan menjawab pertanyaan terkait dengan cara kerja “hasrat” dalam membentuk kenikmatan melalui rasa sakit/ sadisme, akan dijelaskan melalui formulasi dalam Psikoanalisa Jacque Lacan yang direpresentasikan menggunakan simbol-simbol matematika dalam konsep “*graph of desire*”. Dijelaskan bahwa simbol A, merupakan lambang yang merepresentasikan makna “*The Other*” Besar (berpengaruh/ utama), posisinya ada di dalam bawah kesadaran; S merupakan simbolisasi dari “subjek” yang diwakili oleh penanda pertama; untuk penanda lain diformalkan sebagai S2 dan diambil dalam rantai penanda, di mana ia hilang sebagai yang ada; Sedangkan “kesalahan pengenalan subjek” atas ketergantungannya pada lokus “*The Other*” (A) disimbolkan menjadikannya \$; (A) menjadi simbol “ketidakhadirannya” sebagai makna dalam membentuk makna “*The Other*” (A).



Gambar 2. *Graph of Desire*

Konsep “*graph of desire*” digunakan untuk mengungkapkan hadirnya hasrat hingga terbentuknya *jouissance* melalui pengalaman melihat adegan rasa sakit/ sadisme. Dijelaskan (lihat gambar 2) bahwa tingkat pertama adalah $s(A) \rightarrow A$, memiliki makna sebagai tingkat pernyataan, di mana subjek menerima pesan/maknanya dari “*The Other*”, dan pada akhir penerapan diakronisnya didasari sebagai ego-ideal, $I(A)$. Selanjutnya tingkat kedua, $S(A) \rightarrow \$\triangleleft D$, yakni tingkat pengucapan, di mana subjek mempertanyakan “*Yang Lain*” tentang objek keinginannya, karena tidak menemukan jawaban, maka pertanyaan subjek sebagai “yang dilarang” direpresentasikan sebagai (pengebirian, kehilangan, kekurangan obyek) dan tidak terjawab atau tidak diketahui, menandai “*The Other*” sebagai hal yang dilarang (*jouissance* → kehilangan makna). Kedua level tersebut bersifat simbolis, dan sirkuit pendek yang ditempatkan di bawahnya merupakan imajiner; pada level pertama ego dan gambaran kecil lainnya, i(a), pada level kedua “keinginan” subjek (d) yang dapat merujuk pada hasrat. Sedangkan “fantasi” diformulasikan dengan simbol ($\$ \triangleleft A$) (Pepeli, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1. Persepsi adegan sadis pada tayangan film “*Happy Tree Friend*”

Berdasarkan data yang dihimpun dari 338 orang responden, menunjukkan bahwa 58 orang tidak setuju (17%), 67 orang setuju (20%), dan 213 orang (63%) responden menilai sangat setuju bahwa variabel Desain Karakter dalam film kartun “*Happy Tree Friend*” mampu memberikan kesan lucu dan menyenangkan. Berdasarkan survei tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menganggap bahwa bentuk, gesture, ekspresi, warna, dan karakter yang ditampilkan dalam film “*Happy Tree Friend*” menarik sebagai sebuah tayangan. Sedangkan dari sisi cerita dalam film kartun “*Happy Tree Friend*”, 284 orang (84%) responden sepakat bahwa narasi yang disajikan cenderung unik dan jarang dijumpai di dunia nyata. Lebih jauh, membahas terkait dengan adegan sadisme yang ditampilkan dalam praktik kekerasan pada film tersebut, 85 orang (25%) tidak setuju sedangkan 253 orang (75%) responden setuju bahkan sangat setuju bahwa berbagai adegan melukai bagian tubuh hingga berdarah atau membunuh dalam film kartun “*Happy Tree Friend*” masih dianggap pantas untuk ditampilkan karena “tidak nyata”. Hal tersebut mengungkapkan fakta bahwa popularitas film “*Happy Tree Friend*” yang memiliki rating 7/10 IMDb, ternyata tidak semua penonton menyukai dan menganggap adegan sadisme yang ditampilkan dalam film “*Happy Tree Friend*” pantas untuk ditayangkan. Di sisi lain, tampilan kartun yang imajinatif, *full color*, dan dikemas melalui cerita serta karakter lucu mampu menjadikannya sebagai hiburan yang menarik bahkan mendobrak batas ketabuan.

Selanjutnya, dalam film kartun “*Happy Tree Friend*” beberapa praktik kekerasan seperti Terjatuh, Memukul, Melukai, Membunuh dianggap sebagai tindakan yang mampu menghadirkan kesenangan tersendiri. Dimana adegan Terjatuh dinilai 121 orang (36%)

responden mampu menghadirkan kesan lucu dan menarik; Memukul 20 orang (6%); Melukai 66 orang (19%); Membunuh 46 orang (14%); sedangkan 85 orang responden (25%) menganggap praktik kekerasan tidak lucu. Di sisi lain, terungkap bahwa hanya 175 orang (52%) responden yang masih tertarik untuk menonton kembali serial lain dari Film kartun "*Happy Tree Friend*", sedangkan 163 orang (48%) responden tidak tertarik untuk menonton kembali serial kartun tersebut.

Pada survei tersebut, peneliti menemukan latar belakang psikografis responden (penonton) yang mana 150 orang (44%) responden tidak takut melihat darah, 87 orang (26%) biasa saja, dan 101 orang (30%) yang takut melihat darah. Namun, 135 orang (40%) responden mengaku takut melihat adegan kekerasan: aksi memukul; melukai; membunuh; sedangkan 98 orang (29%) biasa saja, dan 105 orang (31%) mengaku tidak takut melihat adegan kekerasan baik yang terjadi dalam kehidupan nyata maupun adegan yang ditampilkan dalam film kartun "*Happy Tree Friend*". Peneliti menilai bahwa keberanian responden dalam melihat darah dan praktik kekerasan cukup mempengaruhi data tarik terhadap adegan sadisme atau kekerasan yang ditampilkan dalam film kartun tersebut. Darah merupakan sebuah cairan yang mengalir dalam tubuh makhluk hidup dan mampu menimbulkan rasa sakit ketika dikeluarkan. Sensasi rasa sakit ketika darah tersebut dikeluarkan dari dalam tubuh secara paksa "praktik kekerasan" akan menimbulkan sensasi sadis/ kekejaman. Namun pengalaman tersebut tidak akan menjadi sangat menyeramkan ketika seseorang terbiasa baik karena intensitas melihat yang sering atau menganggap bahwa fenomena tersebut sebagai hal yang lazim. Sama halnya dengan melihat darah, adegan kekerasan juga menjadi praktik yang menghadirkan sensasi rasa sakit dan cenderung dianggap tabu. Bagi orang dewasa, tindakan kekerasan dianggap sebagai hal yang tidak baik secara etika karena merugikan baik secara fisik dan berdampak pada trauma psikologis. Disisi lain, praktik sadisme atau kekerasan yang diwujudkan dalam tindakan yang membuat orang lain merasa menderita baik secara fisik dan mental dijadikan sebagai sarana bagi seseorang untuk menunjukkan naluri agresinya (insting kematian "*thanatos*").

Peneliti memperkuat alasan mengapa responden tertarik terhadap adegan sadisme atau kekerasan dalam film "*Happy Tree Friend*" yang mungkin disinyalir karena responden memiliki pengalaman negatif-disakiti secara fisik atau mental (dihina, ditolak, dipukul, dilukai dst) yang tidak terlambiaskan. Terbukti bahwa 199 orang (59%) responden menyatakan bahwa mereka memiliki pengalaman negatif dan 219 orang (65%) responden tidak memiliki kesempatan untuk membalaskannya kepada pelaku, meskipun 157 responden mengaku ingin melampiaskan impresi negatif yang diterima melalui aksi pembalasan. Kemungkinan besar insting kematian "*thanatos*" yang tidak dapat disalurkan karena keberadaan norma, etika, dan faktor penghalang lainnya memunculkan keinginan terpendam yang berada didalam alam bawah sadar

(*unconscious*) untuk dilepaskan melalui pengalaman melihat adegan sadisme dan dalam hal ini melihat adegan kekejaman dalam serial film kartun "*Happy Tree Friend*". Survei yang dilakukan cukup menjelaskan seberapa besar respon penonton terhadap adegan sadis yang ditampilkan, dimana tidak semua menganggap adegan sadisme atau kekejaman dalam film kartun "*Happy Tree Friend*" memiliki impresi negatif. Mengejutkannya, hampir sebagian besar menilai bahwa adegan sadisme dan kekerasan yang ditampilkan mampu memberikan sensasi kesenangan tertentu bagi sebagian orang penonton.

1.2. Insting *thanatos* sebagai pemicu hadirnya kenikmatan pada unsur sadisme dalam film animasi "*Happy Tree Friend*"

Menurut Sigmund Freud, insting kematian adalah dorongan yang bersifat instingtif dan tidak disadari. Dorongan ini muncul dari keinginan untuk mengembalikan diri ke keadaan yang tidak ada, yaitu keadaan sebelum kita lahir. Freud percaya bahwa insting kematian bekerja bersama dengan insting kehidupan (Eros) untuk membentuk kepribadian manusia. Eros adalah insting untuk hidup, berkembang, dan bereproduksi. Eros mendorong kita untuk mencari kesenangan dan menghindari rasa sakit. Freud mengungkapkan bahwa insting kematian bekerja dalam diri manusia sejak dilahirkan, dan akan terus ada hingga manusia mati. Insting kematian dapat dimanifestasikan dalam berbagai cara, baik secara langsung maupun tidak langsung. Manifestasi langsung dari insting kematian dapat berupa keinginan untuk bunuh diri, kekerasan, dan agresi. Manifestasi tidak langsung dari insting kematian dapat berupa keinginan untuk merusak, menghancurkan, atau mengakhiri sesuatu. Praktik sadisme mendapatkan kenikmatan dari menyakiti orang lain. Hal ini dapat diartikan sebagai manifestasi dari insting kematian (*thanatos*). Sadisme dapat dilihat sebagai upaya untuk mengendalikan dan menghancurkan orang lain. Pelaku sadisme merasa puas ketika melihat korbannya menderita (Chester D. &, 2018).

Praktik sadisme atau membentuk sensasi rasa sakit dapat membangkitkan kenikmatan, karena didalamnya terdapat unsur perasaan superioritas; yakni praktik sadisme yang didasarkan pada rasa superior terhadap korbannya. Sesorang dapat merasa memiliki kekuatan dan kendali atas korbannya, sehingga hal ini dapat memberikan kepuasan kepada pelaku sadisme. Freud menjelaskan bahwa perasaan superioritas dapat berasal dari masa kanak-kanak (Tarzian M, 2023). Pelaku sadisme mungkin pernah mengalami situasi di mana mereka merasa inferior atau dikendalikan oleh orang lain; Freud mengungkapkan bahwa "*sadism is the aggressive instinct towards other people, and masochism is the aggressive instinct towards self. However, sadism and masochism are closely interrelated. Someone who gains sexual pleasure through inflicting pain on other is also able to gain sexual pleasure through his own pain and vice versa. It indicates that sadist can also become masochist*" (Suhartanti, 2017). Hal ini kemudian memicu dorongan untuk membala-

dendam. Perasaan superioritas ini juga dapat berasal dari pengalaman seksual yang traumatis (Allpsych, 2021). Pelaku sadisme mungkin pernah mengalami pelecehan seksual di masa kanak-kanak atau mengalami tindakan kekerasan, pelecehan fisik dan mental dst. Hal ini kemudian memicu dorongan untuk menyakiti orang lain sebagai cara untuk mengontrol situasi.

Selain itu, adegan sadis yang diwujudkan dalam praktik menyakiti baik dirasakan langsung ataupun dinikmati melalui pengalaman melihat mampu menjadi katarsis atau proses pelepasan emosi, dimana adegan sadis dapat menjadi cara untuk melepaskan emosi negatif, seperti kemarahan, kebencian, atau frustrasi (Buckels, 2013). Meskipun demikian, adegan sadis yang dipaparkan melalui tayangan film kartun sekalipun juga dapat membangkitkan trauma bagi sebagian orang. Sesuatu yang berdarah, suara eraman atau rintihan bagi sebagian orang mampu memberi sensasi rasa jijik, takut, atau bahkan teringat kembali pada pengalaman traumatis yang pernah dialami (Pinchevski, 2016). Namun juga mampu membangkitkan kesenangan bahkan kenikmatan (Hsiao, 2003).

1.3. Cara kerja hasrat dalam membentuk sensasi *jouissance* melalui adegan rasa sakit/sadisme pada tayangan film kartun “*Happy Tree Friend*”

Dalam konteks, bagaimana sensasi *jouissane* “kenikmatan yang melampaui kesenangan” terbentuk ketika penonton melihat adegan dalam film kartun “*Happy Tree Friend*”, dijelaskan dengan pendekatan psikoanalisis yang dikembangkan oleh Jacque Lacan; khususnya menggunakan konsep “*graph of desire*”. Untuk mengawali pemahaman bagaimana konsep hasrat bekerja dalam membentuk kepribadian manusia, Lacan menggunakan pandangan yang dicetuskan oleh Freud bahwa kenikmatan yang selama ini hadir sebagai tujuan dari hasrat manusia didorong oleh insting kematian “*thanatos*”. Pandangan tersebut telah cukup banyak digunakan oleh peneliti untuk menganalisa bagaimana wacana seksualitas (BSDM) dan fenomena “*everyday sadism*” mampu menghasilkan kesenangan bahkan kenikmatan tertentu bagi manusia.

Pada dasarnya semua orang memiliki insting kematian dan setiap manusia pasti memiliki trauma tersembunyi; tidak terkecuali para penonton yang menyaksikan film kartun “*Happy Tree Friend*”. Hal tersebut dibuktikan melalui survei yang menyatakan bahwa hampir semua responden menyatakan bahwa mereka memiliki pengalaman negatif disakiti baik secara fisik dan mental, namun tidak memiliki kesempatan untuk membalas karena berbagai larangan/ norma yang tidak memungkinkan pengalaman buruk tersebut terlampiaskan dengan adil. Berbagai upaya pemenuhan atas keinginan yang tidak dapat diwujudkan oleh audiens (penonton tayangan film “*Happy Tree Friend*”), adalah rasa dendam dan marah atas berbagai pengalaman traumatis atau negatif dan hanya bisa ditebus melalui praktik kekerasan dan kekejaman (membunuh,

menusuk, memukul dst.) (Erin E. Buckels, 2013).

Lebih jauh keinginan untuk membalas berbagai perlakuan negatif tersebut muncul sebagai tuntutan (D) untuk memberikan rasa adil/ menang kepada diri seseorang karena telah diperlakukan negatif. Segala pengalaman negatif, yakni perilaku menyakitkan baik secara fisik dan mental hadir sebagai "penanda" yang memiliki arah lurus kekanan bertemu dengan "*The Other*" (A); dalam hal ini (A) menjadi simbol yang merepresentasikan aturan/ norma/ hukum/ orang lain dan berada pada fase simbolik, dimana pada fase tersebut berbagai batasan atau aturan berada sehingga berpotensi menjadi penghalang bagi hasrat (d) dan keinginan (D) untuk mewujudkan keingiannya.

Telah disingguh sebelumnya, bahwa setiap manusia termasuk penonton dalam film kartun "*Happy Tree Friend*" memiliki keinginan atau hasrat (d) untuk membalas pengalaman negatif yang diterima namun adanya "*The Other*" (A) yang bertindak sebagai norma/ hukum/ aturan/ orang lain menjadi penghalang bagi hasrat (d) untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan atau diinginkan "Ideal Ego" (i(a)) yakni melakukan apa yang dilakukan oleh orang lain terhadap mereka. Hal tersebut mendorong hasrat (d) bergerak ke arah kiri dan membentuk fantasi (\$>a). Fantasi terjadi pada saat (S) "tanda" yang dalam hal ini adalah "praktik kekerasan/ sadisme" gagal menerima ego (sumber hasrat). Fantasi memungkinkan penonton untuk memindahkan keinginan untuk membalas perilaku negatif kepada pelaku melalui fantasi. Karena dalam hal ini "a" yakni sumber dari hasrat (trauma akan perilaku negatif) cukup banyak, menjadikannya kabur; cenderung tidak jelas dan abstrak. Di sisi lain, fantasi juga mampu mendorong terbentuknya sensasi dimana (S) "tanda" mampu menghilangkan "*The Other*" yang disimbolkan dalam rumus (S(A)). Keleluasan yang hadir pada fase Real "Yang Nyata" tersebut memungkinkan seseorang yang mana dalam hal ini adalah penonton mampu secara leluasa membangkitkan kenikmatan untuk melalukan perilaku sadistik tanpa adanya intervensi dari "*The Other*" (A). Selain itu, fantasi (\$>a) juga turut memungkinkan tanda berdamai dengan "*The Other*" (norma/ aturan/ orang lain). Dijelaskan bahwa sikap penerimaan diri akan kesadaran moral dan etika bahwa praktik kekerasan/ sadisme seperti yang ditampilkan dalam film kartun "*Happy Tree Friend*" merupakan hal yang buruk dan tidak mungkin dilakukan. Kesadaran tersebut turut membentuk konsep kendirian atau ego (m). Hadir sebagai pribadi yang bermartabat menjadi sebagai capaian yang dianggap baik atau dibenarkan, sehingga secara tidak langsung mampu membentuk seseorang untuk memenuhi esensinya dirinya sebagai pribadi yang sesuai dengan "*The Other*" (A); dengan kata lain akan terbentuk "Ego Ideal" (I(A)). Terlepas seseorang akan selamanya memendam hasrat (d) yang tidak akan mungkin terlampiaskan karena aturan yang ada (\$>D), disanalah moment penonton mendapatkan sensasi *jouissance* ketika menyaksikan film kartun "*Happy Tree Friend*".

SIMPULAN

Berbagai adegan sadisme yang menampilkan praktik kekerasan bahkan adegan brutal dari serial film kartun "*Happy Tree Friend*" ternyata bagi sebagian besar penonton mampu membangkitkan kesenangan dan kenikmatan tersendiri, meskipun hanya diaktualisasikan melalui pengalaman melihat.

Kesimpulan tersebut didukung oleh data survei yang mengungkapkan fakta bahwa dari 338 responden (75%) cenderung tertarik dan menikmati adegan sadisme dan kekerasan yang direfleksikan melalui praktik (Terjatuh, Memukul, Melukai, Membunuh) dalam serial animasi "*Happy Tree Friend*", hanya 85 responden (25%) yang tidak setuju dengan konsep tersebut. Insting kematian "*thanatos*" yang dimiliki oleh penonton dan tidak dapat disalurkan karena adanya norma, etika, dan faktor penghambat lainnya, memunculkan keinginan-keinginan tersembunyi di alam bawah sadar (*unconscious*) dan terlampiaskan melalui pengalaman melihat adegan sadisme pada film kartun "*Happy Tree Friend*".

Berdasarkan analisis "*graph of desire*", adegan film sadisme yang ditampilkan menjadi salah satu medium bagi penonton dalam melepaskan kebutuhan dasar (Id) Ego dalam psikologis manusia. Sedangkan sensasi *jouissance* muncul ketika dorongan dari "Ego Ideal" (I(A)) yang dipicu oleh hasrat (d) terhalang oleh berbagai tatanan norma/ aturan (A), sehingga harus bergulat dengan struktur keinginan (\$↔D), sehingga mencul kesenangan ketika berhadapan dengan adegan sadistik.

REFERENSI

Aditiya, S. (2022, Mei 31). *5 Kartun Sadis Penuh Kekerasan, Anak Dilarang Nonton*. From viva.co.id: <https://www.viva.co.id/showbiz/film/1479860-5-kartun-sadis-penuh-kekerasan-anak-dilarang-nonton>

Aditya, M. R. (2017, Januari 24). *Happy Tree Friends - Kartun Lucu yang Selalu Berakhir Menggerikan, Anak Kecil Dilarang Lihat*. From Tribun Style: <https://style.tribunnews.com/2017/01/24/happy-tree-friends-kartun-lucu-yang-selalu-berakhir-mengerikan-anak-kecil-dilarang-lihat>

Afrilia. (2021, Oktober 13). *10 Episode Tersadis Kartun Happy Tree Friends, Bukan untuk Anak-anak!* From IDN Times: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/lika-afrilia/10-episode-tersadis-kartun-happy-tree-friends-c1c2?page=all>

Allpsych. (2021, Januari 29). *allpsych.com*. From Chapter 5.2: Alfred Adler's Individual Psychology: <https://allpsych.com/personality-theory/psychodynamic/adlers/>

Beatrice de Gelder, R. W. (2018). Classical paintings may trigger pain and pleasure in the gendered brain. *Cortex*. <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2018.09.01>, 171-180.

Britannica. (2023, April 12). *Cartoon-Graphic Art*. From Britannica: <https://www.britannica.com/art/cartoon-pictorial-parody>

Buckels, E. E. (2013). Behavioral Confirmation of Everyday Sadism. *Psychological Science*, 24(11). <http://www.jstor.org/stable/2453936>, 2201–2209.

- Castelloe, M. S. (2022, Maret 22). *psychologytoday*. From Understanding the Pleasure of Pain: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/the-me-in-we/202103/understanding-the-pleasure-pain>
- Chester, D. &. (2018). Sadism and Aggressive Behavior: Inflicting Pain to Feel Pleasure. *Personality and Social Psychology Bulletin*. 45. 014616721881632. 10.1177/0146167218816327., 1-98.
- Chester, D. S. (2018). Sadism and Aggressive Behavior: Inflicting Pain to Feel Pleasure. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 1252–1268.
- Dalechek, D. (2019, Maret 6). *Hektoen International*. From The pains and pleasures of spicy food: <https://hekint.org/2019/05/07/the-pains-and-pleasures-of-spicy-food/#:~:text=Spicy%20food%20causes%20pain%2C%20burning,stimulate%20nociceptors%20in%20the%20mouth>.
- Efic. (2023, Maret 04). *What is the definition of pain?* From European Pain Federation : <https://europeanpainfederation.eu/what-is-pain/>
- Erin E. Buckels, D. N. (2013). Behavioral Confirmation of Everyday Sadism. *Psychological Science*. DOI: 10.1177/0956797613490749, 1-9.
- Foulkes, L. (2020, Juni 10). *Psyche*. From Ever taken pleasure in another's pain? That's 'everyday sadism': <https://psyche.co/ideas/ever-taken-pleasure-in-anothers-pain-thats-everyday-sadism>
- Gorvett, Z. (2015, Oktober 1). *BBC*. From Why pain feels good: <https://www.bbc.com/future/article/20151001-why-pain-feels-good>
- Hochswender, K. M. (2018). *Thrilled or Chilled: Exploring Factors Of Horror Movie Enjoyment*. Annandale-on-Hudson, New York: Senior Projects Spring. https://digitalcommons.bard.edu/senproj_s2018/430.
- Hsiao, L.-c. (2003). Thanatos Gains the Upper Hand: Sadism, Jouissance, and Libidinal Economy. *Concentric: Studies in English Literature and Linguistics*, Vol 29. No.1, 47-66.
- Matthew E. Sachs, A. D. (2015). The pleasures of sad music: a systematic review. *Frontiers in Human Neuroscience*, Vo. 9. No 404. doi: 10.3389/fnhum.2015.00404, 1-12.
- MondoMedia. (2025, 7 1). *Youtube*. From Happy Tree Friends - Friday the 13th: <https://www.youtube.com/watch?v=dfTPIsIq7d0>
- Mulvey, L. (1996). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Indiana: Indiana University Press.
- Ottewill, J. (2016, Juni 15). *PRS for Music*. From Sad music brings 'pleasure, comfort and pain', says study: <https://www.prssformusic.com/m-magazine/news/sad-music-brings-pleasure-comfort-pain-says-study>
- Pepeli, H. (2010). *From Freud's Unconscious to Lacan's*. London: A Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy, Middlesex University.
- phillips, G. B. (2006). *Erotic Literature*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group. ISBN-13: 978-1-57958-441-2.
- Pinchevski. (2016). Screen Trauma: Visual Media and Post-traumatic Stress Disorder. *Theory, Culture & Society*, 33(4), <https://doi.org/10.1177/0263276415619220>, 51-75.
- Suhartanti, D. M. (2017). The Impact of Traumatic Childhood Experience on Martin Vanger's Sadistic Personality in Stieg Larsson's The Girl with The Dragon Tattoo. *Allusion, Volume 06 No 01*, 118-125.
- Tarzian M, N. M. (2023). An Introduction and Brief Overview of Psychoanalysis. *Cureus*: doi: 10.7759/cureus.45171. PMID: 37842377; PMCID: PMC10575551., 1-13.

Terego, A. (2016, Desember 9). *elearning industry*. From The Pleasure-Pain Principle: <https://elearningindustry.com/pleasure-pain-principle>

Wickham, A. (2015, September 2). *Art history 101: what is a cartoon?* From Royal Academy: <https://www.royalacademy.org.uk/article/daniel-maclise-what-is-a-cartoon#:~:text=While%20the%20word%20cartoon%20usually,sheet%20of%20paper%20or%20card>