



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media massa memiliki kemampuan untuk memindahkan wacana dalam agenda pemberitaan kepada agenda publik. Sesuatu yang dianggap penting oleh media maka hal tersebut akan menjadi penting untuk dipublikasikan (McCombs dan Shaw, 1972, h. 184). Maka dapat didefinisikan bahwa media menjadi sarana penyebaran informasi secara massal kepada khalayak luas.

Rachmat juga mengatakan bahwa dengan menonjolkan suatu persoalan tertentu dan mengesampingkan yang lain, media membentuk citra atau gambaran dunia seperti yang disajikan dalam media massa. Dengan artian media massa berpengaruh terhadap persepsi khalayak tentang yang dianggap penting (Rachmat, 1989, h. 259-260).

Media massa yang hadir dan berkembang setiap harinya menjadi penanda bahwa kehidupan modern saat ini tidak lepas dari perkembangan media itu sendiri. Berbicara mengenai media massa, film merupakan salah satu bentuk media massa yang kini berkembang di masyarakat.

Film merupakan bentuk karya seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi massa audio dan visual yang dibuat berdasarkan sinematografi yang

direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya, ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem lainnya.

Film, diibaratkan sama seperti buku, merupakan sarana budaya yang spesial dan penting. Hubungan antara film dan penontonnya memiliki kesamaan antara hubungan buku dan pembacanya. Ketika orang membeli buku, hal ini sama saja seperti orang membeli tiket film (Baran, 2010, h. 134).

Layaknya surat kabar, para pembuat film harus mengatur dan memanipulasi waktu sedemikian rupa sehingga film bisa ditampilkan pada waktu yang paling tepat (Baran, 2010, h. 148). Hal ini terkadang yang membuat film mendapatkan tingkat popularitas yang tinggi karena hadir disaat yang tepat, seperti halnya musim dan isu terkini di masyarakat.

Berkembangnya industri film membuat munculnya film yang berorientasi seks, kriminal, dan kekerasan. Dan dua tema yang menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat adalah ketika disajikan film dengan adegan seks dan kekerasan (Sobur, 2013, h. 127). Kekerasan menurut bentuknya terbagi menjadi dua yaitu kekerasan fisik dan simbolik. Kekerasan psikologis termasuk dalam kekerasan simbolik yang bersifat langsung dan bisa dalam bentuk verbal maupun nonverbal.

Penulis memilih topik ini karena, saat ini banyak film yang hadir di masyarakat mengandung unsur kekerasan, baik itu secara langsung, atau tidak langsung, baik

verbal maupun nonverbal. Pada penelitian ini penulis ingin membahas tentang adanya kekerasan dalam bentuk psikologis yang hadir dalam sebuah film.

Maka dari itu penulis ingin mengambil tema kekerasan psikologis dalam film “*Whiplash*” yang telah penulis pilih sebagai objek penelitian. Penulis memilih film “*Whiplash*” karena film ini sempat mendapatkan banyak penghargaan di antaranya memenangkan 3 *Oscar*, memenangkan 84 penghargaan lain, dan masuk dalam 125 nominasi film, IMDb (2014). Selain itu film “*Whiplash*” juga mendapatkan banyak komentar pro dan kontra di masyarakat atau para penonton yang membahas tentang tingkat kekerasan verbal yang sangat keras dalam film seperti membentak, menghina, mencaci, dan bahkan umpatan yang tidak layak dilayngkan kepada anak.

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske untuk merepresentasikan bentuk kekerasan yang terdapat pada setiap adegan dalam film “*Whiplash*”. Alasan menggunakan analisis semiotika ini karena analisis semiotika John Fiske lebih fokus dalam menganalisis simbol, tanda, dan makna serta audio dan visual memiliki porsi tersendiri dalam komunikasi karena simbol lebih mudah untuk dipahami ketimbang informasi yang hanya berupa teks.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pertanyaan di atas, maka rumusan masalah yang muncul adalah bagaimana representasi kekerasan psikologis direpresentasikan dalam film “*Whiplash*”?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti melakukan penelitian menggunakan analisis semiotik John Fiske pada film *Whiplash* adalah untuk mengetahui representasi kekerasan psikologis melalui tanda-tanda berupa teks audio dan visual.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara teoritis, kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian komunikasi massa khususnya pada ilmu jurnalistik yang berkaitan pada film. Dengan kata lain, penelitian ini dapat memberi masukan bagi film *Whiplash* tentang kekerasan psikologis pada film tersebut serta memberikan masukan kepada khalayak umum khususnya penikmat film agar mengetahui suatu makna dari simbol yang hadir dalam film.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan memberikan banyak manfaat baik kepada masyarakat maupun praktisi perfilman, tentang fenomena kekerasan sebagai sebuah hiburan dan tidak menerima langsung sebuah pesan yang disampaikan dalam film, melainkan mengerti bahwa ada realitas yang dikonstruksi lewat tanda dan simbol.