



### **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 II

### KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Pada sub bab ini peneliti ingin membahas beberapa penelitian yang pernah ada sebelumnya yang berkaitan dengan representasi kekerasan dalam film. Penelitian terdahulu yang pertama mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Preicosa Alnashava pada tahun 2012 dengan judul “Representasi Kekerasan Simbolik pada Hubungan Romantis Dalam Serial Komedi Situasi *How I Met Your Mother*”

Di dalam penelitiannya dibahas bagaimana representasi kekerasan simbolik dalam hubungan romantis pada serial situasi komedi *How I Met Your Mother* serta membongkar ideologi patriarki di balik representasi tersebut dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan instrumen berbentuk analisis teks dan studi literatur.

Dari penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini peneliti lakukan. Persamaannya dilihat dari segi perumusan yang terletak pada tema mengenai analisis semiotika tentang kekerasan dalam sebuah film. Kemudian metode pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan

kualitatif. Namun perbedaannya terletak pada metode analisis data yaitu Preicosa Alnashava menggunakan semiotika model Roland Barthes, sedangkan peneliti menggunakan semiotika model John Fiske.

Penelitian terdahulu yang kedua mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Niza Sari Pratiwi pada tahun 2015 dengan judul “Representasi Kekerasan dalam Film Animasi *Stand By Me Doraemon*”

Dalam penelitiannya, Niza Sari Pratiwi membahas tentang bentuk-bentuk kekerasan yang terdapat dalam film yang diteliti, yakni kekerasan fisik, kekerasan psikologis dan kekerasan seksual. Penelitiannya menemukan jenis kekerasan yang dapat diidentifikasi, yaitu kekerasan terbuka dan kekerasan tertutup, serta menemukan kekerasan yang dilakukan dengan cara verbal maupun non verbal.

Penelitian yang dilakukan Niza Sari Pratiwi tentang Representasi Kekerasan dalam Film Animasi *Stand By Me Doraemon* menggunakan tipe kualitatif deskriptif, serta paradigma yang digunakan adalah konstruktivis.

Dari penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini peneliti lakukan. Persamaannya dilihat dari segi perumusan yang terletak pada tema mengenai analisis semiotika tentang kekerasan dalam sebuah film. Kemudian metode pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif. Namun perbedaannya terletak pada pendekatan yang dilakukan yaitu kualitatif interpretatif dan metode analisis data Niza Sari Pratiwi menggunakan semiotika model Charles S. Pierce.

**Tabel 2.1**  
**Perbandingan Penelitian**

<b>Unit Penelitian</b>	<b>Preciosa Alnashava J</b>	<b>Niza Sari Paratiwi</b>	<b>Gestha Aru Kumbara</b>
Judul	<i>Representasi Kekerasan Simbolik Pada Hubungan Romantis Dalam Serial Komedi Situasi How I Met Your Mother</i>	<i>Representasi Kekerasan Dalam Film Animasi Stand By Me Doraemon</i>	<i>Representasi Kekerasan Psikologis Dalam Film Whiplash</i>
Tahun	2012	2016	2016
Tujuan	Mengetahui representasi kekerasan simbolik dalam hubungan romantis dalam serial komedi situasi <i>How I Met Your Mother</i> . Juga untuk membongkar konstruksi ideologi patriaki sebagai ideologi dominan yang tersembunyi di balik serial komedi situasi tersebut.	Mengetahui representasi kekerasan dalam film animasi yang berjudul <i>Stand By Me Doraemon</i> .	Mengetahui representasi kekerasan psikologis melalui tanda-tanda berupa teks audio dan visual dalam film <i>Whiplash</i> .

Konsep yang dipakai	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kekerasan simbolik menurut Pierre Bourdieu.</li> <li>2. Feminisme radikal kultural.</li> <li>3. <i>Cultural Studies</i>.</li> <li>4. Genre situasi komedi Amerika Serikat.</li> <li>5. Semiotika sebagai ilmu.</li> <li>6. Gender dan media massa.</li> <li>7. Gender dan hubungan romantis.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Representasi.</li> <li>2. Semiotika.</li> <li>3. Semiotika Film.</li> <li>4. Kekerasan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Representasi.</li> <li>2. Semiotika.</li> <li>3. Semiotika Film.</li> <li>4. Kode Presentasional</li> <li>5. Sudut Kamera</li> <li>6. Ukuran Gambar</li> <li>7. Tata Suara</li> <li>8. Komunikasi Verbal &amp; Non Verbal</li> <li>9. Kekerasan Psikologis</li> <li>10. Ideologi</li> <li>11. Film</li> </ol>
Metode yang dipakai	Semiotika Roland Barthes, dengan penggunaan paradigma kritis.	Semiotika Charles S. Pierce, dengan sifat penelitian deskriptif dan penggunaan paradigma konstruktivistik.	Semiotika John Fiske, dengan sifat penelitian deskriptif dan penggunaan paradigma konstruktivistik.
Hasil Penelitian	Terdapat hubungan romantis yang merupakan wujud dari dominasi maskulin, yang dilakukan laki-laki atas perempuan yang membentuk mitos-mitos penggambaran perempuan sebagai objek seks, makhluk emosional, serta pihak yang rela berkorban. Mitos tersebut kemudian mengkonstruksikan ideologi patriaki sebagai ideologi dominan dalam serial komedi situasi <i>How I Met Your Mother</i> .	Terdapat unsur kekerasan dalam Film <i>Stand By Me Doraemon</i> yang direpresentasikan melalui adegan kekerasan yang dilakukan kepada tokoh utama di film tersebut.	-

## 2.2 Representasi

Representasi diartikan sebagai penghubung antara makna dan bahasa sebuah budaya (Hall, 2012, h. 15) dengan kata lain, representasi merupakan sebuah bagian penting dalam proses menghasilkan makna ataupun mengubah sebuah makna.

Dalam kehidupan sehari-hari, orang yang memiliki budaya yang sama bisa dilihat dari pembagian pengalaman yang sama, bahasa dialek yang sama. Sehingga dalam konteks besarnya, dengan mengamati kata-kata yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu, orang bisa memahami nilai di baliknya.

Representasi diartikan sebagai proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik dengan menggunakan tanda-tanda seperti gambar atau suara, untuk menampilkan ulang sesuatu yang direpson dalam bentuk fisik (Danesi, 2010, h. 3)

Terdapat tiga jenis pendekatan untuk memahami cara kerja representasi (Hall, 2012, h. 24) antara lain:

### 1) Pendekatan reflektif

Bahasa adalah cermin yang merefleksikan makna yang sebenarnya. Meskipun bahasanya berbeda, makna yang dipahami bisa sama.

### 2) Pendekatan intensional

Bahasa adalah perangkat untuk mengkomunikasikan sesuatu berdasarkan cara pandang tertentu. Bahasa juga dipakai dalam cakupan privat.

### 3) Pendekatan konstruksionis

tidak ada orang yang dapat memastikan arti bahasa. Justru, sistem bahasa dipakai untuk mewakili konsep seseorang.

Representasi juga memiliki dua proses, yakni mental dan bahasa. Representasi mental merujuk kepada proses yang cenderung abstrak. Inilah yang dipakai untuk menginterpretasi dunia (Hall, 2012, h. 17). Sedangkan representasi bahasa menerjemahkan konsep abstrak tadi ke bahasa yang familiar. Tujuannya untuk menemukan hubungan antara ide tentang sesuatu itu terhadap tanda atau simbol yang ada.

Selain itu menurut Fiske (2012, h. 109) menambahkan bahwa representasi digunakan untuk memproduksi teks yang memiliki pesan, yang artinya sebuah teks dibentuk dari tanda-tanda ikonik maupun simbolik.

## 2.3 Semiotika

Secara etimologis, semiotika berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semeion*, yang berarti tanda. Wibowo (2011, h. 7) menulis, tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain, menurut konvensi sosial yang sudah ada sebelumnya.

Semua yang ada dalam kehidupan manusia dapat dilihat sebagai tanda, sesuatu yang harus diberikan makna (Hoed, 2011, h.3). Tanda juga terlibat dalam sebuah perilaku atau transaksi. Perilaku tanda tersebut meliputi menulis, membaca,

berbicara, menonton televisi, mendengar lagu, atau melihat gambar. Ilmu yang membawahi tanda dan makna adalah semiotika.

Ilmu semiotika adalah disiplin ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Semiotika menjadi model untuk memahami sistem hubungan dalam dunia. Unit dasar dari sistem tersebut adalah tanda, sehingga tanda tersebut harus diberi makna (Hoed, 2011, h. 3).

Semiotika adalah ilmu yang dapat menjawab pertanyaan yang dimaksud dengan X, lebih lanjut, X dapat berupa apapun yang dimulai dari sebuah isyarat, musik ataupun film. Jangkauan X dapat bervariasi namun sifat dasar yang merumuskan X tidak. Jika merepresentasikan makna yang dikodifikasi X dengan Y maka analisis semiotika dapat direduksi menjadi upaya menentukan sifat relasi  $X=Y$ . Bisa dikatakan suatu tanda disebut dengan (X), suatu yang merepresentasikan yang lain disebut (Y) (Danesi, 2012, h. 5).

Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Secara terminologis, “semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa, serta seluruh kebudayaan sebagai tanda” (Wibowo, 2013, h. 7).

Semiotika atau dalam istilah Barthes disebut dengan semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana manusia memaknai hal-hal. Memaknai dalam arti ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengomunikasikan. Memaknai bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal itu suatu objek tidak hanya berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2013, h. 15).



Semiotika yang biasanya didefinisikan sebagai pengkajian tanda-makna, pada dasarnya merupakan suatu studi atas kode-kode yakni sistem apapun yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna (Wibowo, 2011, h. 3).

Ada beberapa tokoh yang mengembangkan semiotika. Salah satunya adalah John Fiske. Menurutnya, semiotika lebih dipusatkan kepada tanda. Kajian mengenai tanda dan cara tanda tersebut bekerja disebut dengan semiotik atau semiologi.

John Fiske menjelaskan semiotika terbagi dalam tiga wilayah kajian:

1. Yang pertama adalah tanda itu sendiri. Meliputi berbagai jenis tanda yang berbeda, cara-cara berbeda dari tanda dalam menghasilkan makna, dan cara tanda tersebut berhubungan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah hasil konstruksi manusia dan hanya dapat dipahami oleh orang yang menempatkan tanda tersebut.
2. Kode atau sistem di mana tanda-tanda diorganisasi. Meliputi bagaimana beragam kode telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi. Dengan kata lain adalah bagaimana tanda itu disampaikan dalam bentuk kode.
3. Budaya tempat dimana kode-kode dan tanda-tanda beroperasi. Hal ini pada gilirannya bergantung dari penggunaan kode-kode dan tanda-tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri. (2012, h. 66-67).

Pada penelitian ini termasuk dalam wilayah semiotika John Fiske yang pertama, karena penulis mencari tanda-tanda kekerasan psikologis yang terdapat dalam film “*Whiplash*”.

John Fiske menjelaskan, konsep-konsep dasar pada model semiotika adalah tentang tanda dan makna. Sebuah tanda adalah sesuatu yang bersifat fisik, dapat diterima oleh indera manusia, mengacu pada sesuatu diluar dirinya, dan bergantung pada pengenalan daripada pengguna bahwa yang dimaksud adalah tanda. Sedangkan makna merupakan bentuk respon pengguna yang telah menyadari adanya sebuah tanda.

## **2.4 Semiotika Film**

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).

Musik film dan tanda ikonis dapat bekerja sama dengan cara yang misterius, seperti ketika musik yang semakin keras “mirip” dengan ancaman yang mendekati

kita (Sobur, 2004, h.128). Film memiliki kemampuan untuk menjangkau banyak segmentasi sosial, hal ini membuat para ahli film beranggapan bahwa film memiliki potensi untuk memengaruhi khalayaknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan memroyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2004, h.127).

Film memiliki kekuatan yang besar dari segi estetika karena menampilkan dialog, musik, pemandangan dan tindakan berupa visual dan naratif. Dalam semiotik, film dapat didefinisikan sebagai sebuah teks pada tingkat penanda karena terdiri dari serangkaian imajinasi yang merepresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata (Danesi, 2012, h. 100).

Faktor-faktor yang dapat menunjukkan karakteristik film adalah layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologis. Berikut adalah berbagai karakteristik pada film (Ardianto, Komala, dan Karlinah, 2007, h. 145-147).

1. Layar yang luas atau lebar

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Layar film yang luas telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film. Terlebih saat ini kemajuan teknologi, layar film di bioskop-bioskop pada umumnya sudah tiga dimensi, sehingga penonton seperti melihat kejadian nyata dan tidak berjarak.

2. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar atau shot dalam film bioskop memungkinkan dari jarak jauh atau extreme long shot, panoramic shot, yakni pengambilan pemandangan menyeluruh. Pengambilan tersebut bertujuan untuk memberi kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya. Sedangkan pano-ramic shot bertujuan agar penonton dapat memperoleh sedikit gambaran, bahkan mungkin gambaran yang cukup mengenai daerah tertentu yang dijadikan lokasi film.

### 3. Konsentrasi Penuh

Saat menonton film di bioskop konsentrasi seseorang akan bertuju ke layar lebar di depannya. Ruang kedap suara, semua lampu di dalam ruangan dimatikan, pintu ditutup dan saat film dimulai penonton akan terdiam dan suasana menjadi hening. Hal ini membuat pikiran dan perasaan seseorang tertuju kepada alur cerita.

### 4. Identifikasi Psikologis

Semua dapat merasakan bahwa suasana di gedung bioskop telah membuat pikiran dan perasaan seseorang terlarut dalam cerita yang disajikan. Karena penghayatan yang mendalam, seringkali secara tidak sadar seseorang yang menonton akan menyamakan pribadinya dengan salah seorang pemeran dalam film tersebut, sehingga seolah-olah penontonlah yang sedang berperan. Gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut sebagai identifikasi psikologis.

Semiotika dapat digunakan untuk meneliti film, karena kekayaan tanda yang terdapat di dalamnya yaitu audio, visual, dan dialog. Danesi (2010, h. 134) mengatakan, film adalah petanda yang mencerminkan kehidupan metaforis. Dalam tingkat penanda, film merupakan teks yang memuat citra fotografi yang

mengakibatkan ilusi gerak serta tindakan dalam kehidupan nyata. Pada tingkat interpretan, ada sebuah sistem signifikansi yang ditanggapi masyarakat terhadap film dan menjadi sumber rekreasi atau inspirasi.

Teori pada semiotika film sendiri menjadi penting karena berfungsi untuk membangun sebuah model terhadap sistem yang mendasar dan belum jelas. Model tersebut adalah objek independen yang berada dalam satu hubungan dengan objek lain yang serupa dan tidak jauh berbeda. Objek tersebut dapat menggantikan sebuah objek lain dalam relasi kognitif tertentu dan memberi informasi tambahan terhadap si peneliti (Buckland, 2003, h. 7).

## **2.5 Kode Presentasional**

Pada dasarnya tubuh manusia merupakan transmisi utama dari kode-kode presentasional (Argyle dalam Fiske 2012, h. 111-115) yang berupa:

1. Kontak Tubuh, yaitu ketika sentuhan menjadi indikasi tingkat kedekatan kita dengan orang lain.
2. Kedekatan Jarak, yaitu ketika jarak menjadi pesan mengenai kedekatan satu orang dengan yang lainnya.
3. Orientasi, yaitu ketika kita menyampaikan pesan mengenai kedekatan kita dengan orang lain dengan menempatkan diri pada sudut tertentu terhadap orang tersebut.
4. Penampilan, yaitu ketika pesan mengenai kepribadian, status sosial, dan penerimaan disampaikan melalui aspek yang mudah dikendalikan

(pakaian, rambut, dsb) dan yang tidak mudah dikendalikan (berat badan, tinggi bada, dsb)

5. Anggukan Kepala, yaitu ketika pesan disampaikan melalui gerakan anggukan kepala. Biasanya kode ini sering digunakan dalam manajemen interaksi.
6. Ekspresi Wajah, yaitu ketika pesan disampaikan melalui gabungan gerakan anggota wajah seperti alis, mata, bentuk mulut, dsb.
7. Bahasa Tubuh / Gesture, yaitu ketika pesan disampaikan melalui gerakan anggota tubuh seperti tangan, kaki, kepala, dsb.
8. Postur, yaitu ketika pesan disampaikan melalui cara kita duduk, berdiri, berbaring, dsb. Pesan yang disampaikan bisa mengindikasikan kondisi emosional seseorang.
9. Gerakan Mata, yaitu ketika pesan disampaikan melalui kontak mata kita dengan seseorang, misalnya kita menatap terus menerus untuk mendominasi, atau ketika selesai berbicara kita menatap lawan bicara untuk mengindikasikan adanya keinginan untuk mendapatkan balasan.
10. Aspek Non-Verbal. Aspek ini terbagi menjadi dua, yaitu kode intonasi dan kode paralinguistik. Kode intonasi dapat digunakan untuk mengatakan pernyataan serta pertanyaan menggunakan nada dan intonasi yang berbeda. Sedangkan, kode paralinguistik menggunakan warna suara, volume, aksen, kecepatan bicara, dan kesalahan.

## 2.6 Sudut Kamera

Menurut Baksin (2009, h. 105-111) membagi sudut pengambilan gambar menjadi 5 macam, antara lain:

Sudut	Penjelasan	Tujuan
Bird Eye View	Posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Benda lain tampak begitu kecil dan tidak bermakna atau terabaikan.	Memperlihatkan objek yang lemah. Membuat objek lain seakan membutuhkan bantuan. Membuat penonton ikut merasakan penderitaan.
High Angle	Posisi kamera berada di atas objek. Lebih rendah dari Bird Eye View.	Menimbulkan kesan lemah, tak berdaya, dan sendiri. Untuk memojokkan objek.
Low Angle	Posisi kamera membuat objek terlihat berwibawa, atau berpengaruh.	Membangun kesan berkuasa, memberikan kesan dominan.
Eye Level	Posisi kamera diambil sejajar dengan objek, lurus sejajar sehingga tidak tinggi ataupun rendah.	Memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang.

<p>Frog Eye</p>	<p>Posisi kamera sejajar dengan alas permukaan objek. Seperti katak yang melihat kearah objek.</p>	<p>Menghasilkan pemandangan objek yang besar, mengerikan, dan penuh misteri. Memberikan kesan dramatis atau sesuatu yang aneh.</p>
-----------------	--	--

## 2.7 Ukuran Gambar

Dalam setiap adegan, *frame size* atau ukuran gambar memiliki maksud dan maknanya. Baksin (2009, h. 112-113) membaginya menjadi 12 macam, antara lain:

JENIS	UKURAN	FUNGSI
ECU ( <i>extreme close-up</i> )	Sangat dekat sekali, misalnya hidung, mata, telinga saja	Menunjukkan detil suatu objek
BCU ( <i>big close-up</i> )	Dari batas kepala hingga dagu objek	Menonjolkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu
CU ( <i>close-up</i> )	Dari batas kepala sampai leher bagian bawah	Memberi gambaran objek secara jelas
MCU ( <i>medium close-up</i> )	Dari batas kepala hingga dada atas	Menegaskan ‘profil’ seseorang
MS ( <i>mid shot</i> )	Dari batas kepala sampai pinggang (perut bagian bawah)	Memperlihatkan seseorang dengan “tampangnya”
KS ( <i>knee shot</i> )	Dari batas kepala hingga lutut	Sama dengan MS
FS ( <i>full shot</i> )	Dari batas kepala hingga kaki	Memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar
LS ( <i>long shot</i> )	Objek penuh dengan latar belakangnya	Menonjolkan objek dengan latar belakangnya
1S ( <i>one shot</i> )	Pengambilan gambar satu objek	Memperlihatkan seorang dalam frame



2S ( <i>two shot</i> )	Pengambilan gambar dua objek	Adegan dua objek sedang berbincang
3S ( <i>three shot</i> )	Pengambilan gambar tiga objek	Menunjukkan tiga orang berinteraksi
GS ( <i>group shot</i> )	Pengambilan gambar dengan banyak objek	Memperlihatkan banyak objek saling berinteraksi

## 2.8 Tata Suara

Audio merupakan komponen penting dalam sebuah film. Pada aplikasinya, *sound* atau tata suara merupakan komposisi yang melengkapi antara sudut kamera (*angle*) dan ukuran gambar (*frame size*). Berikut Baksin (2009, h. 189-192) menyebutkan tata suara terbagi atas:

1. Dialog
2. *Voice over*
3. *Soundtrack*
4. *Sound Effect*

### Dialog

Dialog adalah hasil rekaman audio yang berupa percakapan. Proses perekaman ini diambil pada saat yang bersamaan dengan proses pengambilan gambar.

### *Voice Over*

*Voice over* adalah monolog yang direkam untuk memperkuat alur cerita dan menceritakan isi tampilan visual. Biasanya direkam di dalam studio oleh peran yang

bersangkutan atau oranglain yang tidak berhubungan sama sekali dalam film tersebut.

### *Soundtrack*

Dalam memperkuat tampilan visual, musik tidak hanya sebagai pelengkap latar, namun sudah menjadi sebuah satu kesatuan dalam film, bahkan memiliki nilai jual tersendiri.

### *Sound Effect*

*Sound effect* dibagi menjadi dua, antara lain *natural effect* dan *special effect*. *Natural effect* merupakan hasil rekaman dari suara yang terjadi sehari-hari. Sedangkan *special effect* merupakan hasil pemrosesan audio yang digunakan untuk menambah kesan dramatik yang tidak ditemui di kehidupan sehari-hari.

## **2.9 Komunikasi Verbal**

Setiap hari aktivitas bicara yang kita lakukan termasuk dalam kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha yang dilakukan secara sadar untuk berinteraksi dengan oranglain. Mulyana (2008, h. 260) mengatakan bahwa simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa verbal adalah sarana utama dalam menyampaikan apa yang ada di pikira, perasaan, dan maksud kita.

Suatu sistem kode verbal disebut bahasa dan dapat diartikan sebagai simbol yang dipahami suatu komunitas. Dengan kata lain, setiap simbol memiliki banyak arti di setiap tempat karena setiap komunitas memahami sebuah simbol secara berbeda-beda. Bahasa memang bukan sekedar kumpulan kata-kata dan saat

digunakan untuk tujuan komunikasi atau representasi, bahasa memungkinkan orang untuk membuat berbagai pesan dengan cara yang kuat (Danesi, 2012, h. 107).

## **2.10 Komunikasi Nonverbal**

Komunikasi nonverbal biasanya dilakukan dengan kode-kode presentasional layaknya gerakan tubuh, gerakan mata, atau kualitas suara (Fiske, 2012, h. 110). Hal inilah yang membuat kode-kode presentasional terbatas hanya saat komunikasi tatap muka atau pada saat komunikator hadir. Fiske juga menambahkan bahwa kode presentasional itupun memiliki fungsi.

Pertama, memiliki fungsi untuk memberikan informasi kepada lawan bicara mengenai situasi yang sedang dialami. Sehingga lawan bicara dapat mengerti berbagai hal yang dikatakan pembicara seperti identitas, emosi, sikap, posisi sosial, dan sebagainya. Sedangkan fungsi yang kedua sebagai manajemen interaksi, atau kode presentasional yang digunakan pengirim pesan untuk mengatur hubungan seperti apa yang diinginkan kepada lawan bicara.

Menyederhanakan sebuah pesan nonverbal sebagai semua bentuk isyarat yang bukan dalam bentuk kata-kata, dan isyarat nonverbal tidak bersifat universal atau dengan kata lain terikat oleh budaya (Mulyana, 2008, h. 342).

## 2.11 Kekerasan

Kekerasan adalah sebuah prinsip tindakan yang berasal dari dalam diri dalam hal kekuatan untuk memaksa tanpa persetujuan oranglain. Fitnah, pemberitaan yang tidak benar, manipulasi, penggunaan kekuatan diri, pengkondisian yang merugikan, memojokkan dan penghinaan merupakan bentuk dari kekerasan itu sendiri (Haryatmoko, 2007, h. 119).

Kekerasan juga merupakan bentuk kekuasaan dan kontrol melalui penggunaan kekuatan. Kekerasan tidak hanya sebatas serangan fisik. Kekerasan merupakan tindakan yang diulang-ulang, termasuk intimidasi, ancaman, isolasi, psikologis dan seksual. tindakan kasar ini biasanya seperti merendahkan, komentar yang menghancurkan harga dan rasa percaya diri (Lundberg, 2006, h. 9-10).

Sedangkan di sisi lain kekerasan diartikan sebagai bentuk ekspresi permusuhan dan kemarahan dengan maksud untuk melukai atau merusak orang atau properti melalui kekuatan fisik dan gairah atau emosi (Marcus, 2007, h. 10).

Berdasarkan dari cara melakukannya kekerasan dibagi menjadi dua, yaitu kekerasan verbal dan non verbal. Sutikno (2010, h. 320) mendefinisikan bentuk kekerasan verbal seperti menggunakan kata-kata hinaan, fitnah, ancaman, dan ucapan kasar kepada orang lain. Berbeda halnya dengan kekerasan non verbal yang menggunakan gerak tubuh, ekspresi wajah atau suara mulut seperti suara mencibir, tersenyum sinis, menyeringai dan dengusan hidung.

Kekerasan di Amerika di dominasi oleh kekerasan fisik, seksual, dan bullying. Sejarawan Amerika Dr Philip Greven menjelaskan bagaimana rasa sakit

dari kekerasan fisik kepada anak-anak menghasilkan rasa takut dan di dalam rasa takut biasanya menghasilkan kemarahan dan kebencian. Selain rasa takut, malu, kecemasan, dan ketidakberdayaan merupakan dampak lain dari kekerasan fisik. Emosi dari kesedihan, depresi, dan keinginan untuk balas dendam merupakan bentuk keinginan yang muncul dari dalam diri korban kekerasan (Dorpat, 2007, h. 8). Dan ketika mempermalukan seseorang dilakukan berulang kali, korban akan mengalami penyakit kejiwaan.

Bullying adalah fenomena yang tidak mendiskriminasikan, dalam artian bisa terjadi kepada siapa saja, baik orang-orang dari semua usia, ras, kelas, agama, dan jenis kelamin. Setiap pagi, ribuan anak-anak di Amerika bangun untuk merasakan ketakutan di hari pertama sekolah baru (Casella, 2001, h. 9).

Casella juga menambahkan, dalam beberapa tahun terakhir, kekhawatiran tentang kekerasan telah meningkat menjadi lebih besar karena adanya penggunaan senjata mematikan yang telah menyebabkan kasus penembakan di sekolah-sekolah pinggiran kota dan di daerah perkotaan (Casella, 2001, h. 10).

Trauma psikis adalah respon psikologis dari satu individu yang terjadi karena adanya ancaman. Ancaman tersebut bersifat sangat mengganggu, contohnya seperti penghinaan, ketidakberdayaan, kecemasan, dan kemarahan. Gangguan emosional yang tidak dapat dihindari seringkali menghasilkan efek yang menjurus pada berbagai macam kekerasan, baik seksual, fisik, maupun emosional (Dorpat, 2007, h. 10).

Bagian terburuknya adalah, kebanyakan orang Amerika menggunakan orang dengan warna kulit yang berbeda dari mereka sebagai kambing hitam, yang

mengakibatkan penderitaan mereka bertambah. Alih-alih menyediakan fasilitas kesehatan, pendidikan, serta kejiwaan, mereka lebih memilih menghukum mereka dengan cara memberikan hukuman pidana dan memenjarakan mereka (Dorpat, 2007, h. 56).

### **2.11.1 Kekerasan Psikologis**

Dalam psikologi, komunikasi memiliki makna yang luas, meliputi segala penyampaian energi, gelombang suara, tanda di antara tempat, sistem atau organisme. Serta psikologi mencoba menganalisa seluruh komponen yang terlibat dalam proses komunikasi (Rachmat, 2008, h. 4-5). Dengan kata lain psikologi mengartikan setiap bentuk komunikasi dan meresponnya.

Rachmat juga menambahkan bahwa psikologi juga tertarik pada komunikasi di antara individu, yaitu bagaimana pesan dari seorang individu menjadi stimulus yang menimbulkan respons pada individu yang lain.

Salah satu bentuk psikologi sosial yang paling sering dijumpai adalah emosi. Merupakan keadaan dimana munculnya keguncangan organisme dan gejala kesadaran (Rachmat, 2008, h. 40). Emosi tidak selalu diartikan buruk, Emosi memberikan bumbu-bumbu dalam kehidupan dan membuat hidup tidak terlihat membosankan.

Terdapat empat fungsi emosi yaitu sebagai pembangkit energi, pembawa informasi, pembawa pesan, dan sumber informasi (Coleman dalam Rachmat, 2008, h. 41).

Emosi identik dikaitkan dengan kekerasan. Emosi muncul sebagai bentuk reaksi psikologi terhadap bentuk kekerasan, baik langsung maupun tidak langsung, ataupun verbal, maupun nonverbal. Bentuk dari reaksi ini beragam, mulai dari takut, muak, ataupun marah (Baron dalam Rachmat, 2008, h. 86).

Kekerasan psikologi termasuk dalam kekerasan simbolik yang bersifat langsung dan bisa dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Salah satu dari empat dampak kekerasan psikologi yaitu tekanan emosional atau lazim disebut stress (Schachter dalam Rachmat, 2008, h. 112).

Stress sebagai dampak dari kekerasan merupakan keadaan dimana detak jantung, tekanan darah, pernapasan, dan produksi adrenalin meningkat yang membuat individu mengalami tingkat kecemasan yang sangat tinggi, dan pada kasus seperti ini membutuhkan rasa kasih sayang (Rachmat, 2008, h. 41).

## 2.12 Ideologi

Pada awalnya ideologi berawal dari revolusi Perancis. Pada saat itu ideologi mempunyai makna yang negatif akibat penyelewengan *idealogues* yang dilakukan oleh Napoleon sehingga negaranya mengalami keburukan. Ideologi juga diawali dengan perselisihan dan pertentangan (Thompson 2007, h. 13-14).

Namun, seiring berkembangnya zaman, ideologi kemudian diperkaya sehingga ide-ide dikembangkan sebagai kata-kata atau ucapan serta ekspresi yang

bersifat positif. mengatakan bahwa ada tiga penggunaan dari ideologi (Raymond Williams dalam Fiske, 2012, h. 269), yaitu:

1. Sebuah sistem karakteristik kepercayaan dari suatu kelas atau kelompok tertentu. Pada penggunaan ini, kata ideologi mengacu pada bagaimana sikap di organisasi ke dalam pola yang koheren.
2. Sebuah sistem kepercayaan palsu-ide atau kesadaran palsu yang dapat dikontraskan dengan kebenaran atau pengetahuan ilmiah. Ideologi menjadi tempat di mana kelas penguasa lebih mendominasi dibanding kelas pekerja. Media ideologis ini meliputi sistem pendidikan, politik, dan hukum, serta media massa dan penerbitan.
3. Proses umum dari produksi makna dan ide. Penggunaan ini merupakan yang paling luas dibanding dua penggunaan di atas. Roland Barthes menggunakan penggunaan ini untuk membahas konotasi.

## 2.13 Film

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 pertama kali muncul pada pertengahan kedua abad 19 yang dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar. Sejalan dengan waktu,



para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih mudah diproduksi dan aman (Effendy, 2014, h. 11).

Kekuatan film adalah mampu memengaruhi khalayaknya, dan ini membuat para peneliti hendak melihat dampak film terhadap masyarakat (Sobur, 2006, h.127).

Film dapat dikelompokkan menjadi jenis film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun. Berikut jenis-jenis film (Ardianto, Komala, dan Karlinah, 2007, h. 148-149). Antara lain:

#### 1. Film Cerita

Merupakan jenis film yang mengandung cerita dan dipertontonkan di sebuah teater atau bioskop. Cerita yang dipertunjukkan berupa fiktif atau berdasarkan adaptasi kisah nyata, sehingga menjadi terlihat menarik baik dari jalan cerita maupun sisi cerita.

#### 2. Film Berita

Dikatakan film berita karena bercerita tentang fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena berjenis berita, maka film yang dihadirkan untuk publik sebagian besar mengandung unsur berita.

#### 3. Film Dokumenter

Robert Flaherty mengatakan film dokumenter adalah sebuah karya ciptaan yang menceritakan kenyataan. Berbeda halnya dengan film berita yang

merupakan rekaman kenyataan. Film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi si pembuat film mengenai kenyataan tersebut.

#### 4. Film Kartun

Film ini dibuat dan ditujukan untuk anak-anak. Contohnya tokoh Donald Duck, Mickey Mouse dan sebagainya. Sebagian besar adegan dalam film kartun, selama film ditayangkan akan membuat para penontonnya terhibur karena kelucuan para tokohnya.



## 2.14 Kerangka Pemikiran

