



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 PENELITIAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Ada dua penelitian terdahulu yang merupakan karya mahasiswa jurusan ilmu komunikasi dari universitas lain yang digunakan oleh peneliti sebagai referensi. Pertama berjudul *Representasi Kekerasan Verbal Terhadap Perempuan Janda dalam Film Ku Tunggu Jandamu* karya Harlin Dyah Noristania dari Universitas Diponegoro, dan *Representasi Kekerasan dalam Film Rumah Darakarya* R. Novayana Kharisma dari Universitas Pembangunan Nasional "Veteran".

Kedua penelitian terdahulu sama halnya dengan penelitian ini yang merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Keduanya membahas tema yang sama mengenai kekerasan. Harlin Dyah Noristania meneliti kekerasan verbal dan penelitian yang dibahas R. Novayana Kharisma sama spesifiknya dengan penelitian ini, yaitu meneliti kekerasan secara global. Namun ada perbedaan yang terletak pada teknik analisis semiotika John Fiske yang digunakan R. Novayana, dan teknik analisis semiotika Roland Barthes yang digunakan oleh Harlin. Sedangkan peneliti menggunakan teknik analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis tanda dan makna yang merepresentasikan kekerasan dalam film *Serigala Terakhir*.

Pada penelitian pertama yang berjudul *Representasi Kekerasan dalam Film Rumah Dara*, Novayana melihat adanya representasi tersebut dengan pendekatan semiotik John Fiske melalui level realitas, level representasi dan level ideologi. Pada level realitas, dianalisis penandaan yang terdapat pada kostum, make up, setting dan dialog. Pada level representasi dianalisis penandaan pada level kerja kamera, pencahayaan dan penataan suara. Pada level ideologi dianalisis penandaan terhadap ideologi yang terkandung dalam film.

Pada penelitian kedua yang berjudul *Representasi Kekerasan Verbal Terhadap Perempuan Janda dalam Film Ku Tunggu Jandamu*, analisis dilakukan dengan menggunakan analisis semiotika milik Roland Barthes yang di antaranya adalah analisis sintagmatik melalui analisis leksia dan analisis paradigmatis melalui lima kode pembacaan. Lima kode tersebut adalah kode hermeneutika, proairetik, simbolik, kultural, dan kodel semik.

Pada analisis sintagmatik, Harlin menemukan bahwa film *Ku Tunggu Jandamu* dibagi menjadi 114 adegan dan menemukan 10 adegan atau 10 leksia di dalamnya memiliki makna penting dalam mempresentasikan kekerasan verbal terhadap perempuan janda. Kemudian, temuan 10 adegan atau leksia itu dianalisis dengan menggunakan lima kode pembacaan analisis paradigmatis.

Pada kode pembacaan hermeneutika, Harlin berusaha untuk menemukan kebenaran kode teka-teki yang diharapkan pembaca dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam teks. Kemudian, kode pembacaan kedua, kode proairetik, berusaha untuk menentukan hasil atau akibat dari suatu tindakan kekerasan verbal yang diterima korban, dan dapat ditunjukkan dalam leksia tersebut.

Ketiga lainnya, yaitu kode simbolik, kultural dan kode semik, juga dapat ditunjukkan melalui cuplikan adegan atau leksia, latar belakang sosial budaya, dan tulisan-tulisan dari pemikiran yang ditampilkan oleh pembuat film *Ku Tunggu Jandamu*. Harlin menyimpulkan bahwa film *Ku Tunggu Jandamu* adalah film yang dikemas ringan, tidak serius dan penempatan perempuan sebagai *visual pleasure* membuat film terkesan vulgar sehingga mengaburkan permasalahan serius dalam film ini.

Peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk melihat adanya representasi kekerasan verbal dan nonverbal pada tanda dan makna yang terdapat dalam film *Serigala Terakhir*. Tanda yang dianalisis berdasarkan ucapan (non visual) dan gesture atau tindakan (visual) yang dimainkan oleh para tokohnya dikaji menggunakan segitiga makna Charles Sanders Peirce untuk mendapatkan interpretasi apakah mengandung kekerasan verbal dan non verbal.

2.2 Representasi

Representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir namun menunjukkan bahwa sesuatu di luar dirinya yang dia coba hadirkan. Representasi tidak menunjuk pada dirinya sendiri, namun kepada yang lain (Piliang, 2003: 28). Representasi juga merupakan tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, atau biasanya berupa tanda atau simbol.

Chris Barker menyebutkan bahwa representasi merupakan kajian utama dalam *cultural studies*, representasi sendiri dimaknai sebagai bagaimana dunia dikonstruksikan secara sosial dan disajikan kepada dan oleh kita di dalam pemaknaan tertentu. Marcel Danesi mendefinisikan representasi sebagai proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Secara lebih tepat dapat didefinisikan sebagai penggunaan tanda-tanda untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik.

Representasi merupakan penggambaran (perwakilan) kelompok-kelompok dan institusi sosial. Penggambaran itu tidak hanya berkenaan dengan tampilan fisik dan deskripsi, melainkan juga terkait dengan makna (atau nilai) di balik tampilan fisik. Tampilan fisik representasi adalah sebuah jubah yang menyembunyikan bentuk makna sesungguhnya yang ada di baliknya (Burton, 2007: 41).

Representasi juga berkaitan dengan produksi simbolik yaitu pembuatan tanda-tanda dalam kode-kode di mana kita menciptakan makna-makna. Dengan mempelajari representasi, kita mempelajari pembuatan, konstruksi makna, karenanya representasi juga berkaitan dengan kehadiran kembali (*representing*), bukan gagasan asli atau objek fisik asli, melainkan sebuah representasi atau sebuah versi yang dibangun darinya.

Representasi juga merujuk pada bagaimana seseorang, kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Ada dua hal penting dalam representasi. Pertama, apakah objek yang dirujuk tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. dengan pengertian bahwa apakah diberitakan apa adanya ataukah dilebih kurangkan. Penggambaran yang tampil bisa jadi adalah penggambaran yang buruk dan cenderung memarjinalkan seseorang atau kelompok tertentu (Eriyanto, 2001: 113).

Kedua, bagaimana representasi tersebut ditampilkan. Bisa dengan kata, kalimat, aksentuasi, dan bantuan foto atau dokumentasi yang menampilkan macam apa objek yang dirujuk tersebut ditampilkan dalam pemberitaan kepada khalayak. Dalam representasi sangat mungkin terjadi ketidakbenaran penggambaran, kesalahan penggambaran.

2.3 Film

2.3.1 Definisi Film

Film adalah gambar bergerak dan merupakan bentuk dominan dari komunikasi massa visual dibelahan dunia ini. Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema* "gambar". Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengembangkan cerita) (Monaco, 1997: 34).

Film merupakan salah satu bentuk media massa elektronik yang sangat besar pengaruhnya kepada komunikasi, dampak yang ditimbulkannya bisa positif atau negatif. Jadi, fungsi media massa dan tugas media massa harus benar-benar diperhatikan oleh komunikator, apalagi komunikator yang menggunakan media massa elektronik. Film misalnya, dalam menyampaikan pesan-pesan komunikasi, sangat berpengaruh terhadap komunikasi (Monaco, 1997: 35). Sebagai sarana baru, film digunakan untuk menghibur, memberikan informasi, menyajikan cerita peristiwa dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (Moekijat, 1997: 150).

2.3.2 Genre Film

Metode yang paling mudah serta sering digunakan untuk mengklasifikasikan film adalah berdasarkan genre, seperti aksi, drama, horor, musikal, dan sebagainya. Genre secara umum membagi film berdasarkan jenis dan latar ceritanya. Masing-masing memiliki karakteristik khas yang membedakan satu genre dengan genre lainnya. Istilah genre berasal dari bahasa perancis yang bermakna "bentuk" atau "tipe". Di dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama (khas) seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi, atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta karakter. Dari klasifikasi tersebut, dapat dihasilkan genre-genre film populer seperti aksi, drama, komedi, horor, dan musikal (Imanjaya, 2004: 104).

1. Film aksi

Film dengan jenis genre ini berhubungan dengan adegan-adegan. Aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, nonstop dengan tempo cerita yang cepat. Contoh: *Mission Impossible* (Pratista, 2008: 10).

2. Drama

Film yang menggambarkan realita di sekeliling hidup manusia. Dalam film drama, alur cerita terkadang dapat membuat

penonton tersenyum, sedih bahkan meneteskan air mata. Contoh: Eat Pray Love.

3. Horor

Film horor adalah film yang memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya. Plot film horor umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia. Film ini umumnya menggunakan karakter-karakter antagonis non-manusia yang berwujud fisik menyeramkan. Contoh: Thirteen Ghost (Pratista, 2008: 10).

4. Komedi

Komedi adalah jenis film yang tujuannya memancing tawa penontonnya dan biasanya berupa drama ringan yang lebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya, contoh: Mr. Bean Holiday (Pratista, 2008: 10).

5. Musikal

Genre musikal adalah film yang mengkombinasikan unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerakan (koreografi). Lagu-lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita. Penggunaan musik dan lagu bersama liriknya biasanya mendukung jalannya alur cerita. Cerita umumnya berkisah ringan seperti percintaan, kesuksesan, serta popularitas,

sasarannya lebih ditujukan untuk keluarga, remaja dan anak-anak.

Contoh: *High School Musical* (Pratista, 2008: 10).

2.3.3 Fungsi Film

Tujuan khalayak menonton film adalah karena ingin memperoleh hiburan. Sejalan dengan misi perfilman sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film juga dapat dipergunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building* (Effendy, 2002;145).

Fungsi edukasi film dapat tercapai bila insan perfilman tanah air dapat memproduksi film-film sejarah yang objektif atau film-film dokumenter dan/atau film-film yang diangkat dari kehidupan sehari secara berimbang.

2.3.4 Film dalam Semiotika

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis structural atau semiotika. Film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imajinasi dan sistem penandaan. Ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya (Hidayat, 2004:128).

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara; kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Hidayat, 2004: 128).

Effendi dalam Mudjiono (2011: 127) mengemukakan bahwa dalam seni peran, bahasa memang menjadi unsur utamanya. Dalam Ilmu Komunikasi dinyatakan bahwa proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (simbol) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menterjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan. Bahwa bahasa yang paling banyak digunakan dalam komunikasi adalah jelas karena hanya bahasa yang mampu menterjemahkan pikiran seseorang kepada orang lain. Apakah itu yang berbentuk ide, informasi atau opini, baik mengenai hal yang berbentuk konkret maupun abstrak.

2.4 Kekerasan

2.4.1 Definisi Kekerasan

Kekerasan pada media yang makin marak saat ini membuat etika komunikasi yang menjadi landasan media dalam memberikan informasi dan hiburan seakan tidak berdaya. Bukan hanya etika komunikasi yang dilanggar dan berusaha untuk melawannya namun juga etika moral dan agama berusaha menangkalnya. Ketidaktahuan masyarakat mengenai kekerasan yang tersirat dalam media, semakin melemahkan etika komunikasi dan moral dalam melawannya.

Secara umum, konsepsi mengenai kekerasan dapat dipilih ke dalam tiga pengertian. Pertama, kekerasan dipandang sebagai tindakan aktor atau kelompok aktor, kedua, kekerasan diartikan sebagai produk dari struktur. Makna ketiga, kekerasan sebagai jejaring antara aktor dan struktur (Santoso, 2002 dalam Fashri, 2014: 30).

Apabila konsepsi kekerasan dimaknai sebagai sebuah upaya menghadirkan pemaksaan sebagai mekanismenya, maka kekerasan dapat terjadi dalam pelbagai bentuk. Ia bisa berupa kekerasan fisik dengan raga sebagai objek kekerasan, bisa pula kekerasan psikologis (jiwa), kekerasan struktur Negara terhadap individu ataupun kelompok, dan bisa pula berupa kekerasan ide, wacana, bahasa, maupun bentuk-bentuk simbolik lainnya (Fashri, 2014: 32).

Pemahaman mengenai tindak kekerasan telah dikemukakan oleh Francois Chirpas dalam Haryatmoko (2007: 19), bahwa kekerasan adalah kekuatan yang sedemikian rupa dan tanpa aturan yang berupa tindakan memukul dan melukai baik jiwa maupun badan, berdampak mematikan, memisahkan orang dari kehidupannya atau dengan menghancurkan kehidupannya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Joseph I. R dalam Haryatmoko (2007: 19), kekerasan bisa dilakukan secara fisik seperti melukai, membunuh dan sejenisnya ataupun hanya lewat kata-kata seperti mengumpat, menghina yang merupakan luapan rasa amarah yang sudah mencapai puncaknya kepada orang lain atau objek kekerasan tersebut.

Melalui penderitaan atau kesengsaraan yang diakibatkannya, kekerasan tampak sebagai representasi kejahatan yang diderita manusia. Jadi, kekerasan tidak harus dalam bentuk fisik, tetapi bisa juga menghancurkan dasar kehidupan seseorang. Sasarannya bisa psikologis, cara berpikir, dan afeksi seseorang.

2.4.2. Dimensi Kekerasan

Menurut Windhu (1992), Luhulima (2000), Fry (1993) dalam Sunarto (2009: 56) Kekerasan mempunyai beberapa dimensi, antara lain:

1. Bentuk kekerasan (fisik, psikologis, seksual, finansial, spiritual dan fungsional)
2. Efek kekerasan (negatif atau positif)

3. Partisipan kekerasan (subjek dan objek)
4. Motif kekerasan, dan
5. Sumber kekerasan (struktural ataukah personal)

Dilihat dari bentuknya, dalam kekerasan fisik tubuh manusia disakiti secara jasmani berupa siksaan, penganiayaan, hingga pembunuhan. Sedangkan kekerasan psikologis berupa dalam bentuk pengurangan kemampuan mental atau otak (rohani karena perlakuan-perlakuan prepesif tertentu) yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban dengan cara berteriak-teriak, menyumpah, mengancam, merendahkan, mengatur, melecehkan, menguntit dan tindakan-tindakan lain yang menimbulkan rasa takut (termasuk yang diarahkan kepada orang-orang dekat korban, misalnya keluarga, anak, suami, teman dekat, dan lain sebagainya).

Kekerasan seksual meliputi tindakan yang mengarah ke ajakan/desakan seksual seperti menyentuh, meraba, mencium, gurauan-gurauan seksual yang tidak dikehendaki korban, ucapan-ucapan yang merendahkan dan melecehkan dengan mengarah pada aspek jenis kelamin korban, memaksa hubungan seks tanpa persetujuan korban dan/atau tindakan-tindakan lain yang tidak dikehendaki korban.

Kekerasan finansial meliputi tindakan mengambil uang korban, menahan atau tidak memberikan pemenuhan kebutuhan finansial korban, mengendalikan dan mengawasi pengeluaran uang sampai sekecil-

kecilnya. Kekerasan spiritual berupa merendahkan keyakinan dan kepercayaan korban, memaksa korban untuk meyakini hal-hal yang tidak diyakininya, memaksa korban mempraktikkan ritual dan keyakinan tertentu. Kekerasan fungsional berupa pembatasan peran sosial wanita hanya sebagai istri, ibu rumah tangga dan pelaksana fungsi reproduksi lainnya.

Dilihat dari efeknya, kekerasan berpengaruh secara positif atau negatif ini tercermin dalam mekanisme *reward-punishment*. Dalam sistem imbalan dan hukuman ini terdapat pengendalian secara manipulatif dari si pemberi imbalan terhadap kebebasan si penerima.

Kekerasan senantiasa melibatkan dua pihak pelaku (subjek) dan korban (objek). Partisipan kekerasan ini berkaitan dengan sumber kekerasan. Apabila subjek kekerasan itu dilakukan oleh seorang individu secara langsung ia disebut sebagai kekerasan personal, seperti pemukulan, penganiayaan, pembunuhan oleh satu orang terhadap orang lainnya. Akan tetapi apabila pelakunya tidak tampak ia disebut sebagai kekerasan struktural, seperti dalam bentuk eksploitasi, represi, ketidakadilan sosial, kemiskinan struktural, ketidakseimbangan ekologis, ancaman dan ketakutan.

Motif kekerasan berkaitan dengan intensi dari subjek kekerasan. Kekerasan yang disengaja atau tidak, apabila akibatnya membawa kondisi negatif pada objek kekerasan, tetap merupakan suatu tindak kekerasan.

Hal ini untuk menjelaskan bagaimana kekerasan struktural beroperasi secara perlahan-lahan, terjadi setiap hari tanpa disadari oleh korban secara langsung.

Tindak kekerasan dalam masyarakat seolah-olah telah melekat pada masyarakat dan banyak dilakukan guna mencapai keinginan dan tujuan hidup mereka. Ada dua jenis bentuk kekerasan, yaitu (Poerwandari, 2004: 13):

1. Kekerasan verbal adalah kekerasan yang dilakukan dalam bentuk kemarahan dengan menggunakan kata-kata makian, kasar, ancaman, penguntitan, penghinaan yang berdampak pada psikologis korban.
2. Kekerasan non verbal adalah kekerasan yang dilakukan dalam bentuk fisik, baik menggunakan alat atau tidak.

Sedangkan bila ditinjau dari pelakunya, kekerasan dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu:

1. Kekerasan individu adalah kekerasan yang dilakukan oleh individu kepada satu atau lebih individu. Contohnya adalah pencurian, penganiayaan dan lain- lain.
2. Kekerasan kolektif adalah kekerasan yang dilakukan oleh banyak individu atau massa. contohnya adalah tawuran pelajar, bentrokan antar desa, konflik sempit dan poso, dan lain-lain (Poerwandari, 2004: 13).

2.4.3. Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal diartikan sebagai bentuk kekerasan yang halus dengan menggunakan kata-kata dan dilakukan secara lisan. Esensi dari tindakan yang tergolong dalam kekerasan verbal adalah kekerasan yang dilakukan dengan menggunakan lambang bahasa dan dilakukan secara lisan (Winarno, 2008: 17).

Kekerasan verbal tidak melukai secara fisik korbannya, tetapi kekerasan verbal yang berupa ancaman, penghinaan itu masuk ke dalam psikologis korbannya dan memberikan siksaan secara psikis.

Kekerasan psikis adalah suatu tindakan penyiksaan secara verbal yang mengakibatkan menurunnya rasa percaya diri, meningkatkan rasa takut, hilangnya kemampuan untuk bertindak dan tidak berdaya.

2.4.4. Kekerasan Non Verbal

Menurut Poerwandari (2004: 10) Kekerasan non verbal adalah tindakan agresif bernuansa fisik seperti memukul, menendang, mencekik, melukai, menghancurkan harta benda atau rumah dapat menimbulkan dampak yang negatif serta dapat menyebabkan kesakitan fisik, luka, kerusakan temporer, atau permanen bahkan menyebabkan kematian.

Sedangkan menurut Santoso (2002: 24), kekerasan non verbal adalah perilaku kekerasan yang menimbulkan rasa sakit dan ditunjukkan pada organ fisik yang dilakukan secara kolektif atau individu baik yang

dilakukan dengan menggunakan alat maupun bagian anggota tubuh lainnya. Kekerasan non verbal sebagaimana yang sudah dijabarkan pada definisi konseptual di atas yaitu merupakan perilaku kekerasan yang menyentuh kepada organ fisik secara langsung dan menimbulkan rasa sakit pada anggota tubuh secara lahiriah, di antaranya:

1. Pemukulan, yaitu: sebuah bentuk kekerasan non verbal yang dilakukan seseorang atau lebih terhadap seseorang atau lebih yang dilakukan secara sengaja dengan menggunakan alat atau dengan tangan kosong.
2. Pembunuhan, yaitu sebuah tindakan kekerasan yang dilakukan secara sengaja dengan menggunakan alat atau tangan kosong sehingga mengakibatkan hilangnya nyawa seseorang.
3. Penganiayaan, yaitu sebuah kekerasan non verbal yang dilakukan dengan sengaja dan dengan menggunakan alat atau tangan kosong dengan tujuan untuk menyiksa seseorang baik secara fisik maupun psikis.
4. Pengeroyokan, yaitu sebuah bentuk kekerasan nonverbal yang dilakukan oleh sekelompok orang terhadap seseorang atau lebih.

2.4.5. Bullying

Bullying pada sebenar kasusnya jarang yang berbentuk kekerasan fisik atau berupa kekerasan mental yang berat. Akan tetapi lebih cenderung berupa gangguan-gangguan ringan dan komentar-komentar yang tidak berbahaya. Namun demikian, karena gangguan

tersebut bersifat konstan dan tidak menunjukkan belas kasihan, maka menjadi serangan agresif (Wharton, 2009: 7)

Bullying merupakan tindakan yang disengaja oleh si pelaku pada korbannya dan bukanlah tindakan kelalaian. Tindakan secara berulang dan tidak pernah dilakukan secara acak atau hanya sekali saja. Tindakan *bullying* didasari oleh perbedaan *power* yang mencolok (Priyatna, 2010: 2-3).

Bullying ternyata berhubungan dengan meningkatnya tingkat depresi, agresi, penurunan nilai akademik, dan tindakan bunuh diri. Korban *bullying* juga biasanya akan merasakan banyak emosi negatif, seperti dendam, takut, malu, marah, sedih, sampai rendah diri.

Bentuk *bullying* menurut Coloroso (2007: 47) dibagi menjadi tiga jenis, yakni:

1. *Bullying* fisik

Penindasan fisik merupakan jenis *bullying* yang paling tampak dan paling dapat diidentifikasi diantara bentuk-bentuk penindasan lainnya. Yang termasuk jenis penindasan secara fisik adalah memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, memiting, mencakar, serta meludahi anak yang ditindas sehingga ke posisi yang menyakitkan, serta merusak dan menghancurkan pakaian serta barang-barang milik anak yang ditindas. Semakin kuat dan semakin dewasa

sang penindas, semakin bahaya jenis serangan ini, bahkan walaupun tidak dimaksudkan untuk mencederai secara serius. Anak yang secara teratur memainkan peran ini kerap merupakan penindasan yang paling bermasalah diantaranya para penindas lainnya, dan yang paling cenderung beralih pada tindakan-tindakan kriminal yang lebih serius.

2. Bullying verbal

Kata-kata adalah alat yang kuat dan dapat mematah semangat seseorang anak yang menerimanya. Kekerasan verbal adalah bentuk penindasan yang paling umum digunakan, baik oleh anak perempuan maupun laki-laki. Kekerasan verbal mudah dilakukan dan dapat dihadapkan orang dewasa serta teman sebaya, tanpa terdeteksi. Penindasan verbal dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik, kejam, penghinaan, dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual. Selain itu, penindasan verbal dapat berupa perampasan uang jajan atau barang-barang, telepon yang kasar, e-mail yang mengintimidasi, surat-surat kaleng yang berisi ancaman kekerasan, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, kasak-kasuk yang keji, serta gosip.

3. Bullying relasional

Jenis ini paling sulit di deteksi dari luar. Penindasan relasional adalah pelemahan harga diri si korban penindasan secara

sistematis melalui pengabaian, pengucilan, atau penghindaran. Penghindaran suatu tindakan penyingkiran merupakan alat penindasan yang terkuat. Anak yang digunjingkan mungkin akan tidak mendengar gosip itu, namun tetap akan mengalami efeknya. Penindasan relasional dapat digunakan untuk mengasingkan atau menolak seorang teman atau secara sengaja ditunjukkan untuk merusak persahabatan. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirikan yang kasar.

Menurut Olweus dalam Nugraha (2012: 27) ada dua jenis pelaku *bullying*. Pertama adalah pelaku utama, yaitu pihak yang merasa lebih berkuasa dan berinisiatif melakukan tindak kekerasan baik secara fisik maupun psikologis terhadap korban. Kedua adalah pelaku pengikut, yaitu pihak yang ikut melakukan *bullying* berdasarkan solidaritas kelompok atau rasa setia kawan, konformitas, tuntutan kelompok, atau untuk mendapatkan penerimaan atau pengakuan kelompok. Di luar pihak pelaku dan korban sebenarnya ada kelompok saksi, dimana saksi ini biasanya hanya bisa diam membiarkan kejadian berlangsung, tidak melakukan apapun untuk menolong korban, bahkan seringkali mendukung perlakuan *bullying*. Saksi cenderung tidak mau ikut campur disebabkan karena takut menjadi korban berikutnya, merasa korban pantas di *bully*, tidak mau menambah masalah atau tidak mau tahu.

Tindakan pelaku *bullying* kategori pelaku direpresentasikan dalam film *Serigala Terakhir* oleh Ale terhadap Fatir yang merepresentasikan sebagai kategori korban *bullying*. Salah satu tokoh yang berperan sebagai pemimpin dan memulai tindakan *bullying*. Sementara keempat teman Ale berada dalam kategori pengikut dan pendukung aktif. Namun terkadang Jarot bertindak sebagai pembela dan pembela potensial dalam beberapa adegan dalam film tersebut.

2.4.6. Kekerasan dalam Film

Perfilman di Indonesia akhir-akhir ini diwarnai dengan berbagai tindakan kekerasan. Mulai dari kekerasan verbal maupun non verbal sekarang ini sudah menjadi makanan bagi masyarakat Indonesia. Film produksi luar negeri maupun dalam negeri sekarang ini sudah biasa menyajikan film-film bernuansa kekerasan.

Haryatmoko dalam Sunarto (2007: 121) mengatakan bahwa kekerasan dalam film, fiksi dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utamanya adalah mengejar rating program tinggi dan sukses pasar. Program yang berisi kekerasan sangat jarang mempertimbangkan aspek pendidikan, etis dan efek traumatisme penonton.

Tanpa masyarakat sadari, semua film-film yang memasukkan tindakan kekerasan menjadi bagian dalam isi filmnya berdampak negatif bagi pola pikir masyarakat itu sendiri. Dampak negatif terutama sangat memengaruhi anak-anak dan remaja karena bukan tidak mungkin bagi

mereka untuk meniru apa yang dilihat pada film tersebut. Selain fungsinya sebagai media informasi, pendidikan, dan hiburan, media massa diyakini merupakan salah satu agen sosialisasi dari nilai-nilai. Peran orang tua sangat dibutuhkan sebagai bentuk dari tindakan pencegahan untuk menghindari dampak negatif dari film-film.

Menurut Dewi (2013: 27), kekerasan di media massa adalah bentuk publikasi cetak, dan tayangan fisik maupun verbal oleh media dimana tayangan menampilkan tulisan, aksi, dan ucapan yang berbau kekerasan berupa kata-kata kasar sampai dengan siaran dan rekonstruksi kekerasan yang dapat ditonton di televisi, didengarkan melalui radio, ataupun dibaca melalui media cetak.

Kekerasan ini ditayangkan dengan tujuan menonjolkan kengerian dan keseragaman, yaitu agar media massa dapat membangkitkan emosi permirsa dan pembaca. Emosi ini menjadi daya tarik luar biasa untuk membaca atau menonton kembali acara yang sama saat disiarkan.

2.5 Semiotika

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *Semion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya-dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai sesuatu hal yang menunjuk adanya hal lain. Contohnya asap menandai

adanya api, sirine mobil yang keras meraung-raung menandai adanya kebakaran di sudut kota (Wibowo, 2011: 5).

Semiotika adalah studi tentang tanda. Studi ini mencoba memahami bagaimana bahasa begitu bermakna dan bagaimana makna kemudian dapat dikomunikasikan dalam masyarakat. Semiotic tidak ditemukan dalam teks itu sendiri, tetapi hal ini seharusnya lebih dipahami sebagai metodologi. Maka, semiotika bukanlah disiplin ilmu yang pasti, tetapi pengaruhnya pada cara resmi dalam pendekatan teks media cukup dipertimbangkan (Hartley, 2010: 278).

Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai system hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan "tanda" (Sobur, 2009: 87). Isi media pada hakikatnya adalah hasil konstruksi realitas dengan bahasa sebagai perangkat dasarnya. Sedangkan bahasa bukan saja sebagai alat merepresentasikan realitas, namun juga bisa menentukan relief seperti apa yang akan diciptakan oleh bahasa tentang realitas tersebut. Akibatnya, media massa mempunyai peluang yang sangat besar untuk mempengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksikannya (Sobur, 2009: 88).

Semiotika sebagaimana dijelaskan oleh Ferdinand de Saussure dalam *Chourse in General Linguistics*, adalah "ilmu yang mempelajari peran tanda (sign) sebagai bagian dari kehidupan sosial, semiotika adalah

ilmu yang mempelajari struktur, jenis, tipografi, serta relasi-relasi tanda dalam penggunaan di dalam masyarakat.

Berkaitan dengan bidang kajian semiotika, maka yang menjadi pusat perhatian dari pendekatan *semiotic* adalah tanda (sign). Menurut John Fiske terdapat tiga area penting dalam studi semiotik, yaitu: (Fiske, 2004: 60-61)

1. Tanda itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan beragam tanda yang berbeda, seperti cara mengantarkan makna dan cara menghubungkannya dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah buatan manusia dan hanya bisa dimengerti oleh orang-orang yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem di mana lambang-lambang disusun. Studi ini meliputi bagaimana beragam kode yang berbeda dibangun untuk mempertemukan dengan kebutuhan masyarakat dalam sebuah kebudayaan.
3. Kebudayaan di mana kode dan lambang itu beroperasi. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Dalam semiotika ada dua aliran utama yaitu antara lain Peirce yang berangkat dari logika dan Saussure bertumpu pada ilmu bahasa.

Tradisi semiotika Saussurean sering disebut "*semiotika signifikansi*" yang berbasis pada elemen-elemen. Sebuah tanda di dalam

sebuah sistem yang kompleks. Saussure yang pertama bersangkutan dengan perspektif linguistik itu sendiri sebagai sebuah disiplin keilmuan. Menurutnya, segala sesuatu yang berhubungan dengan sisi statik tertentu dari suatu ilmu adalah sinkronik. Analisis bahasa sinkronik adalah analisis bahasa sebagai sistem yang eksis pada suatu titik tertentu dengan mengabaikan rute yang telah dilaluinya sehingga berwujud seperti sekarang. Sebaliknya, segala sesuatu yang bersangkutan dengan evolusi adalah diakronik. Analisis ini kemudian dibedakan menjadi dua sudut pandang, prospektif dan retrospektif. Sudut pandang yang pertama mengikuti majunya arus waktu, sedangkan yang kedua berjalan mundur (Budiman, 2011: 24).

Peirce menggabungkan semiotika dengan logika yang mempelajari bagaimana manusia bernalar. Penalaran ini dilakukan melalui tanda-tanda yang memungkinkan kita berpikir, berhubungan dengan orang lain, dan memberi makna pada apa yang ditampilkan alam semesta.

Peirce menjelaskan, "suatu tanda, atau representamen, merupakan sesuatu yang menggantikan sesuatu bagi seseorang dalam beberapa hal atau kapasitas. Ia tertuju kepada seseorang, artinya di dalam benak orang itu tercipta suatu tanda lain yang ekuivalen, atau disebut sebagai interpretan dari tanda yang pertama. Tanda menggantikan sesuatu yaitu objeknya, tidak dalam segala hal melainkan dalam

rujukannya pada sejumlah gagasan, yang kadang saya sebut sebagai latar dari representamen” (Budiman, 2005: 49).

Peirce melakukan kajian mengenai semiotika dari perspektif logika dan filsafat dalam upaya melakukan sistematisasi terhadap pengetahuan. Dalam hal ini, Peirce seperti dikutip Eco, menggunakan istilah *representament* yang merupakan lambang (*sign*) dengan pengertian sebagai *something which stands to somebody for something in some respect or capacity* (sesuatu yang mewakili sesuatu bagi seseorang dalam suatu hal atau kapasitas). Dari pemaknaan ini dapat dilihat bahwa definisi Peirce tidak menuntut kualitas keadaan yang secara sengaja diadakan dan secara artifisial diupayakan. Lebih dari itu, *triadic* Peirce bisa juga dipakai untuk yang tidak dihasilkan oleh manusia, tetapi dapat diterima oleh manusia; misalnya gejala meteorologis dan macam indeks yang lain (Sobur, 2009: 109).

Tanda (*sign* atau *representament*) selalu terdapat dalam hubungan *triadic*, yakni *ground*, *object* dan *interpretant*. *Ground* menurut Peirce adalah sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi. Atas dasar hubungan ini, Peirce mengadakan klasifikasi tanda. Tanda yang dikaitkan dengan *ground* dibagi menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*.

Qualisign adalah kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lemah, lembut, merdu. *Sinsign* adalah eksistensi actual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, misalnya kata kabur atau

keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai. Legisign adalah norma yang dikandung oleh tanda, misalnya rambu-rambu lalu lintas yang menandakan hal-hal yang tidak atau boleh dilakukan oleh manusia (Christomy dan Yuwono, 2004: 83-84).

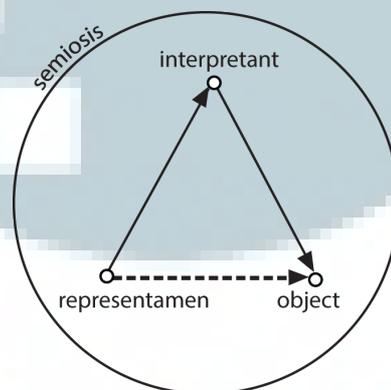
Berdasarkan *interpretant*, tanda dibagi atas *rheme*, *dicent sign* atau *decisign* dan *argument*. Rheme adalah tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasarkan pilihan. Misalnya, orang yang merah matanya dapat saja ditandakan bahwa orang itu baru menangis, sedang sakit mata, terkena insekta, baru bangun, atau ingin tidur. *Dicent sign* atau *decisign* adalah tanda sesuai kenyataan. Misalnya, rambu lalu lintas yang dipasang pada tepi jalan yang pernah atau sering terjadi kecelakaan. *Argument* adalah tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu (Sobur, 2006: 110).

Menurut Peirce, sebuah tanda memiliki relasi proses 'semiosis' merupakan suatu proses memadukan entitas (berupa representamen) dengan entitas lain yang disebut sebagai objek. Proses ini oleh Peirce disebut sebagai signifikansi (Wibowo, 2011: 13-14).

Penelitian ini menggunakan teori Peirce dengan melihat subjek sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses signifikansi tersebut. Model triadic yang telah dijelaskan di atas, dalam pandangan Peirce selalu berada dalam proses semiosis tak terbatas (unlimited

semiosis) yaitu proses penciptaan rangkaian interpretant tanpa akhir. Model ini memperlihatkan tiga elemen utama pembentuk tanda, yaitu representamen (sesuatu yang merepresentasikan sesuatu yang lain), objek (sesuatu yang direpresentasikan), dan interpretant (interpretasi seseorang tentang tanda) (Piliang, 2003: 267).

Teori tersebut lebih dijelaskan dengan teori segitiga atau *triangle of meaning* makna dalam memahami komunikasi sebagai proses produksi makna. Segitiga ini terdiri dari *sign*, *object* dan *interpretant*. Ketiga hal tersebut dimodelkan oleh Peirce dalam Wibowo (2011: 13) seperti gambar berikut:



Gambar 2.2 Model segitiga makna/ *triangle of meaning* Charles Sanders Peirce

Sumber: Indiwani Seto Wahyu Wibowo. *Semiotika Komunikasi, Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Mitra Wacana Media, Jakarta. 2011, hal 13

Sign adalah bagian yang merujuk pada sesuatu menurut cara atau berdasarkan kapasitas tertentu.

Object adalah sesuatu yang dirujuk oleh tanda. Biasanya objek merupakan sesuatu yang lain dari tanda itu sendiri atau objek dan tanda bisa jadi merupakan entitas yang sama.

Interpretant merupakan konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu. Dengan kata lain, makna yang terdapat dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk oleh sebuah tanda tertentu (Kriyantono, 2006: 267).

Panah dua arah pada unsur makna Peirce menekankan bahwa masing-masing istilah dapat dipahami hanya dalam relasinya dengan yang lain. Sebuah tanda (sign) mengacu pada sesuatu diluar dirinya sendiri (objek), dan ini dipahami oleh seseorang sehingga memiliki efek di benaknya (interpretant).

Peirce membedakan lambang menjadi tiga kategori pokok, yaitu ikon (icon), indeks (index) dan simbol (symbol) yang didasarkan atas relasi diantara representamen dan objeknya, dijelaskan sebagai berikut (Sobur, 2006: 33):

1. Ikon

Sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya, seperti gambar, lukisan, patung, sketsa, foto.

2. Indeks

Sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan penandanya seperti suara, langkah-langkah, bau, dan gerak.

3. simbol

sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang oleh kaidah secara konvensi telah lazim digunakan dalam masyarakat. Tanda yang dapat diucapkan, baik secara lisan maupun tersirat, arti atau makna dari gambar, bau, lukisan, gerak, merupakan sesuatu yang bersifat simbolis.

Peneliti menganggap bahwa semiotika Charles Sanders Peirce cocok digunakan dalam meneliti film Serigala Terakhir sebab dengan segitiga maknanya sangatlah tepat jika digunakan dalam film dimana sign yaitu gambar atau adegan yang menampilkan kekerasan ditandakan dengan objek atau benda berupa alat yang digunakan atau akibat yang muncul dari kekerasan tersebut hingga kemudian dijelaskan maknanya di dalam interpretant.