

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berisi penjelasan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sumber penelitian terdahulu dapat berasal dari skripsi, tesis, disertasi, maupun jurnal ilmiah.

Penelitian pertama oleh Rizkyka Hamama Madhona dan Yenny mengenai “Representasi Emosional Joker sebagai Korban Kekerasan dalam film *Joker* (2019) (Sebuah Analisis Semiotik oleh Ferdinand De Saussure)”. Penelitian ini menggunakan analisis semiotik yang diambil dari karya Ferdinand de Saussure. Penelitian ini menyoroti bagaimana film tersebut menggambarkan kehidupan Arthur yang penuh tantangan, yang sering mengalami kekerasan fisik dan mental, sehingga menghasilkan transformasi signifikan pada karakternya. Penelitian ini mengidentifikasi persamaan dan perbedaan jika dibandingkan dengan penelitian lain. Kemiripannya terletak pada kedua film tersebut menampilkan tokoh utama dengan kepribadian antisosial menyimpang (sosiopat) yang terlibat dalam aktivitas kriminal. Namun perbedaannya terlihat pada transformasi karakter secara keseluruhan dan emosi yang digambarkan. *Joker* menggambarkan perjalanan emosional seorang pria dewasa, sedangkan *Orphan: First Kill* menyajikan sudut pandang seorang wanita dewasa yang menunjukkan karakteristik kekanak-kanakan. Perbandingan kedua penelitian ini nampaknya berfokus pada penggambaran karakter yang memiliki kecenderungan antisosial dan cara mereka menghadapi kekerasan dan emosi, sehingga menonjolkan aspek unik dari penggambaran masing-masing film.

Penelitian kedua oleh Naftharia Meilani Sarah Taroreh, yang berfokus pada ilustrasi psikopat dalam film *The Orphan* (2009) dan prequelnya tahun 2022, *Orphan: First Kill*. Penelitian ini mengeksplorasi aspek psikologis dan jenis perilaku psikopat yang digambarkan dalam kedua film tersebut. Penelitian menemukan beberapa kesamaan antara kedua film tersebut. Kedua film tersebut menampilkan karakter yang

mirip dan berlatarkan lingkungan keluarga. Selain itu, keduanya menggambarkan aspek emosional yang tinggi pada tokoh utama dan menonjolkan aspek kognitif terkait perilaku antisosial yang menyimpang, termasuk manipulatif, licik, dan tindakan kriminal seperti pembunuhan. Namun, perbedaan utama yang dicatat dalam penelitian ini adalah bahwa meskipun film *Orphan: First Kill* (2022) terutama berfokus pada aspek psikologis karakter utama, *The Orphan* (2009) memperluas aspek-aspek ini dengan menyertakan karakter pendukung. Perluasan ini menciptakan kesan adanya lawan yang setara dalam cerita, yang kemungkinan menambah kompleksitas narasi dan penggambaran perilaku psikopat dalam film tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan dan membedakan kedua film tersebut, menyoroti bagaimana keduanya menggambarkan perilaku psikopat dan bagaimana sekuelnya memperluas tema yang dieksplorasi dalam film aslinya.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Merrie Wilona pada tahun 2015 mengkaji tentang penggambaran tindak kriminal dalam film *Ted* dan sekuelnya *Ted 2*. Penelitian ini menyelidiki bagaimana film menggambarkan kejahatan seperti, penipuan dan korupsi. Temuan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun kedua film tersebut menggambarkan tindak kriminal. Namun keduanya melakukan dengan cara yang berbeda. *Ted* dan *Ted 2* menampilkan karakter pria dewasa yang berinteraksi dengan karakter boneka beruang, sehingga menghasilkan adegan yang sering disajikan dengan sarkastik atau humor.

Penelitian keempat dilakukan oleh Masyithah Maghfirah Rizam dan Moh. Hafid Effendy, fokus pada representasi kegagalan cinta dan kriminalitas dalam novel *Seribu Wajah Cinta* karya Fredy S. Penelitian ini mendalami bagaimana novel tersebut menggambarkan tema kegagalan cinta dan aktivitas kriminal. Novel *Seribu Wajah Cinta* terkenal karena penggambaran tempat hiburan malam yang menjadi pilihan hiburan bagi masyarakat perkotaan yang mencari istirahat dari rutinitas sehari-hari. Tempat-tempat ini dihadirkan sebagai cerminan tempat hiburan malam di kehidupan nyata dengan berbagai fasilitas. Selain itu, penelitian ini menyoroti bahwa novel tersebut secara tidak langsung membahas masalah peredaran obat-obatan terlarang di

tempat hiburan malam, sehingga menyoroiti kerentanan di lingkungan tersebut. Aspek penting lainnya dari penelitian ini adalah eksplorasi kegagalan cinta yang dialami tokoh-tokoh dalam novel. Kegagalan cinta ini dipandang sebagai cerminan dari pengalaman kehidupan nyata, menekankan aspek emosional dari kegagalan cinta baik dalam hubungan pribadi maupun dalam dinamika keluarga atau persahabatan. Lebih jauh lagi, penelitian ini menarik kesejajaran antara penggambaran aspek-aspek negatif kehidupan dalam novel, termasuk aktivitas kriminal, dan realitas dunia nyata yang terkait dengannya. Hubungan ini menyoroiti peran novel dalam merefleksikan dan mengatasi isu-isu yang berkaitan dengan kegagalan cinta dan perilaku kriminal, menjadikannya sebuah karya penting dalam konteks sastra dan komentar sosial. Singkatnya, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana Seribu Wajah Cinta mengangkat tema kegagalan cinta, kejahatan, dan penggambaran tempat hiburan malam, menarik hubungan antara emosi karakter dan pengalaman kehidupan nyata.

Penelitian kelima yang dilakukan oleh Jonathan Edward Tanu berfokus pada representasi kriminal geng *Pink Panther* dalam film dokumenter *Smash & Grab* (2018). Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan penggambaran aktivitas kriminal geng *Pink Panther* di film dokumenter ini dengan penggambaran mereka di film dokumenter tahun 2013. Dalam penelitian tersebut, terungkap bahwa kejahatan geng *Pink Panther* di kedua film dokumenter tersebut terutama melibatkan pencurian. Hal yang penting adalah bahwa tindak pidana tersebut digambarkan sesuai dengan jenis kejahatan yang lazim terjadi di masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas kriminal yang digambarkan dalam aksi geng *Pink Panther* ada kaitannya dengan aktivitas kriminal di kehidupan nyata. Lebih jauh lagi, penelitian ini menunjukkan bahwa film dokumenter dapat berfungsi sebagai platform untuk menyajikan perspektif atau pola pikir baru kepada penonton. Dengan menampilkan kejahatan geng *Pink Panther* dan menyoroiti keselarasan mereka dengan aktivitas kriminal di kehidupan nyata, film dokumenter ini dapat meningkatkan kesadaran dan berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang perilaku kriminal dan hubungannya dengan dunia tempat kita tinggal. Singkatnya, penelitian ini mengkaji bagaimana representasi kriminal geng *Pink Panther* dalam film dokumenter *Smash &*

Grab berhubungan dengan kejahatan di kehidupan nyata dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman penonton tentang aktivitas kriminal.

Penelitian terakhir oleh Novi Prasetya dan Tangguh Okta Wibowo berfokus pada representasi sosiopat dalam *web series* Korea *It's Okay to Not Be Okay* (2022). Penelitian tersebut mengkaji bagaimana karakter dengan masalah kesehatan mental digambarkan dalam serial tersebut serta bagaimana gambaran ini berkontribusi pada pemahaman masyarakat yang lebih luas tentang kesehatan mental. Dalam *web series It's Okay to Not Be Okay*, karakter-karakter tersebut berfungsi sebagai representasi individu dengan masalah kesehatan mental, khususnya seorang sosiopat. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa serial ini menyoroti perilaku dan tindakan sosiopat di lingkungan mereka, menggambarkan perjuangan mereka dalam mengendalikan diri. Dengan mengeksplorasi penggambaran karakter tersebut, penelitian ini berkontribusi untuk meningkatkan kesadaran tentang masalah kesehatan mental yang mungkin kurang mendapat perhatian di masyarakat. Perbandingan studi antara representasi individu sosiopat dalam *It's Okay to Not Be Okay* dan *Orphan: First Kill* menyoroti gambaran berbeda tentang kesehatan mental dan sosiopat dalam media dan konteks yang berbeda. Dengan menekankan perbedaan-perbedaan ini, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan media sebagai sarana untuk mengatasi masalah kesehatan mental dan meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang topik-topik kompleks ini. Penting untuk mengeksplorasi bagaimana berbagai bentuk media berkontribusi dalam membentuk persepsi masyarakat dan diskusi seputar kesehatan mental dan kondisi terkait.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Item	Sumber 1	Sumber 2	Sumber 3	Sumber 4	Sumber 5	Sumber 6
1.	Judul Penelitian	Rizkyka Hamama Madhona, Yenny Representasi Emosional Joker Sebagai Korban Kekerasan Dalam Film Joker 2019 (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure) 2022	Naftharia Meilani Sarah Taroreh Ilustrasi Psikopat Pada Film The Orphan Karya Jaumme Collet – Serra 2009	Merie Wilona Representasi Kriminalitas Dalam Film “Ted” dan “Ted 2”	Masyithah Maghfirah Rizam, Moh. Hafid Effendy Representasi Kegagalan Cinta dan Kriminalitas dalam Novel Seribu Wajah Cinta Karya Fredy S	Jonathan Edward Tanu Representasi Kriminalitas Pink Panther Dalam Film Dokumenter <i>Smash & Grab</i>	Novi Prasetya, Tangguh Okta Wibowo Representasi sosiopat dalam <i>web series korea it's okay to not be okay</i>
2.	Tahun Terbit, dan Penerbit	Jurnal Komunikasi 2022	Jurnal E-Komunikasi 2021	Jurnal E-Komunikasi 2015	GHÂNCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2021	Jurnal E-Komunikasi 2018	Jurnal Kajian Media 2022
3.	Fokus Penelitian	Analisa representasi emosional karakter Arthur dan Joker sebagai korban kekerasan yang dimunculkan pada film berupa tanda bunyi (backsound) dan gambar yang memunculkan ambience atau nuansa tertentu dalam film.	Identifikasi jenis perilaku psikopat dan analisa dampak dari perilaku psikopat pada tokoh utama dalam film The Orphan (2009).	Melihat representasi kriminalitas dalam film “Ted” dan “Ted 2”. Bentuk tindakan kriminalitas yang meliputi pencurian, penyalahgunaan narkoba, tindakan asusila,	Representasi kegagalan cinta dan kriminalitas dalam Novel Seribu Wajah Cinta Karya Fredy S. Novel Seribu Wajah Cinta ini mengungkap dan mendeskripsikan tentang kegagalan cinta yang	Menggambarkan bagaimana representasi kriminalitas Pink Panther dalam film <i>Smash & Grab</i> yang merupakan film dokumenter yang dibuat pada tahun 2013 dengan <i>genre</i>	Pemeran series bernama <i>Ko Moon-young</i> yang merupakan seorang sosiopat.

		tersebut.		perusakan barang orang lain, penodongan senjata tajam/api, kekerasan fisik, penganiayaan, penipuan, dan korupsi.	dialami oleh para tokohnya yang merupakan refleksi kenyataan kegagalan cinta dalam kehidupan nyata.	dokumenter, menuai sebanyak \$18,765 sepanjang penayangan.	
4. Teori/Konsep	Film Kriminalitas Representasi	Film Psikologi Kriminalitas	Film Kriminalitas Representasi		Representasi Kriminalitas	Representasi Kriminalitas Semiotika John Fiske	Representasi Sosiopat Web Series
5. Metode Penelitian	Kualitatif Deskriptif	Kualitatif Deskriptif	Analisis Isi Kualitatif		Kualitatif	Konseptualisasi Penelitian	Semiotika Charles Sanders Pierce
6. Persamaan	Individu yang mengalami kepribadian antisosial yang menyimpang (sosiopat)	Tokoh dan film yang sama. Individu yang memiliki kepribadian antisosial yang berujung pada tindakan kriminalitas dalam bentuk emosi wanita dewasa yang menyerupai anak – anak.	Mengambarkan tindakan kriminalitas	Bentuk kriminalitas dan emosi yang berbeda. Pada penelitian ini mengungkapakan kegagalan cinta dan pekerjaan negatif yang relate dengan kehidupan nyata.	Bentuk emosi pria dewasa dengan sebuah karakter.	Bentuk emosi pria dewasa dengan kesehatan mental. Sementara <i>Orphan: First Kill</i> emosi individu sosiopat dengan kelainan fisik.	Emosi individu perempuan dewasa dengan kesehatan mental. Sementara <i>Orphan: First Kill</i> emosi individu sosiopat dengan kelainan fisik.
7. Perbedaan	Adanya perubahan secara menyuluruh dari	Perbedaan lingkungan. The	Bentuk emosi tokoh pria	adanya kegagalan cinta dan	Kriminalitas Pink Panther sama	Seorang sosiopat itu bisa hadir di	

		<p>karakter utama serta bentuk emosi yang berbeda. Film <i>Joker</i> (2019) memperlihatkan bentuk emosi pria dewasa sedangkan <i>Orphan: First Kill</i> memperlihatkan sisi wanita dewasa namun menyerupai anak – anak.</p>	<p>Orphan merujuk pada kriminalitas dalam lingkup keluarga sementara Orphan: First Kill dalam lingkup sosial dan sekitar tokoh utama.</p>	<p>dewasa dan beruang dengan emosi wanita dewasa yang terlihat seperti anak – anak.</p> <p>Bentuk kriminalitas lebih ke pencurian, narkoba, pelecehan, dan asusila.</p> <p>Sementara Orphan: First Kill lebih mengarah kepada seorang psikopat dengan tindak pembunuhan kejam.</p>	<p>kriminalitas yang merupakan cerminan dari kehidupan manusia sehari-hari.</p>	<p>dengan kriminalitas pada umumnya yang seringkali terjadi dalam masyarakat. Kriminalitas Pink Panther menggambarkan kriminalitas yang berupa pencurian.</p>	<p>lingkungan kita serta memberikan semangat kepada seseorang yang didiagnosa mempunyai gangguan antisosial (sosiopat) untuk bisa bertahan dan juga bisa mencintai dirinya sendiri. Seorang sosiopat yang melakukan sebuah tindakan di luar norma dan juga aturan yang ada menjadikan seorang sosiopat memiliki pikiran yang tidak rasional, tidak ada rasa empati, tidak memiliki rasa malu, dan tidak menghargai apa yang telah dilakukan oleh orang disekitarnya</p>
8. Hasil Penelitian	<p>Film <i>Joker</i> 2019 merupakan gambaran mengenai kerasnya kehidupan seorang pria bernama Arthur yang kerap menjadi korban</p>	<p>Terdapat 4 jenis karakter dari seorang psikopat dan ilustrasi psikopat pada tokoh utama</p>	<p>Adanya kekerasan yang menimbulkan efek yang berbahaya justru</p>	<p>adanya kegagalan cinta dan kriminalitas yang merupakan cerminan dari kehidupan manusia sehari-hari.</p>	<p>Kriminalitas Pink Panther sama dengan kriminalitas pada umumnya yang seringkali terjadi</p>	<p>Seorang sosiopat itu bisa hadir di lingkungan kita serta memberikan semangat kepada seseorang yang</p>	



2.2 Landasan Teori

2.2.1 Representasi

Representasi merupakan sesuatu yang mewakili, menggambarkan, atau menyimbolkan sebuah objek dan prosesnya (Roosnik, 2011). Representasi bergantung pada tanda dan citra yang telah ada dan dipahami secara kultural dalam pembelajaran bahasa dan penandaan yang bermacam-macam atau sistem tekstual (Hartley, 2010). Namun representasi juga berfokus terhadap konstruksi berbagai hal pola bentuk media dari berbagai indikator realitas fakta, contohnya yakni objek peristiwa, individu manusia, dan lainnya (Abhipraya et al., 2021). Berbagai kata mampu dibuat melalui representasi, tulisan hingga mampu meninjau pola bentuk gambar yang terdapat gerakan hidup ataupun film. Teori dari Stuart Hall juga secara tegas memberikan makna representasi menjadikan tahapan dalam enam bagian produksi arti melalui penggunaan bahasa.

Melalui bahasa serta berbagai konsep representasi mempunyai keterkaitan sehingga membuat penonton tergambar terhadap dunia dengan realita keadaan fakta sebenarnya, tau terhadap dunia imajiner mengenai objek yang bersifat fiktif, individu manusia, ataupun berbagai kejadian. Sudut pandang yang mampu membuat Hall melakukan pemetaan mekanisme representasi menjadi ke dalam dua konsep utama, yakni representasi mental serta bahasa. Pandangan dari Stuart pikiran yang mampu disematkan menjadi “konseptual”, yang mempunyai sifat abstrak. Dari beberapa definisi representasi tersebut dapat disimpulkan bahwa representasi itu diartikan sebagai satu gambaran tentang sesuatu yang telah terjadi dan digunakan untuk melihat sejauh mana keberhasilan suatu bisnis kemudian dianalisis dievaluasi menawarkan solusi untuk meningkatkan perkembangan perusahaan.

Mewakili pada dasarnya menghubungkan konsep-konsep menggunakan bahasa. Konsepnya disini diartikan sebagai kunci untuk menafsirkan representasi itu sendiri, karena bisa dikatakan demikian makna akan bergantung pada semua

sistem konseptual dibentuk melalui konsep ini. Konsep-konsep yang ada harus dapat diterjemahkan dalam bahasa universal untuk menghubungkan konsep dan ide kata-kata tertulis, gambar, dan bentuk visual serta simbol (tanda) lainnya, Oleh karena itu, ini dapat dipahami sebagai menemukan solusi atas suatu masalah melalui konsep telah dipahami (Abhipraya et al., 2021).

Menurut (Hall 2003., dalam Prasetya & Wibowo, 2022), representasi memiliki tiga teori utama, yaitu:

1. *Reflective Theory*: menjelaskan mengenai makna yang sudah ada mengenai objek, individu, dan kejadian. Pada pendekatan ini, makna terletak pada objek, individu, dan kejadian di dunia nyata sedangkan bahasa seperti cermin yang merefleksikan makna sebenarnya yang sudah ada di dunia ini.
2. *Intentional Theory*: menjelaskan apakah bahasa dapat menyampaikan pesan yang dibuat oleh pembuat pesan dalam mengekspresikan sebuah makna secara sederhana. Pada pendekatan ini, pembuat pesan akan menjadi penentu bagaimana sebuah pesan ingin disampaikan dengan melibatkan simbol-simbol, visual dan juga kata yang mempunyai makna tertentu.
3. *Constructionist Theory*: menjelaskan bahwa makna terkonstruksi melalui bahasa. Pada pendekatan ini tidak sepakat bahwa benda memiliki makna tersendiri dalam dirinya, sama halnya dengan manusia sebagai pengguna bahasa, tidak dapat membentuk suatu makna yang tetap dari bahasa.

Peneliti menggunakan teori representasi Stuart Hall sebagai kerangka teori utamanya. Teori representasi Stuart Hall memang merupakan konsep yang menonjol dan berpengaruh dalam kajian media dan kajian budaya. Karyanya berfokus pada bagaimana media dan teks budaya, termasuk film, menggunakan bahasa, simbol, dan bentuk representasi lainnya untuk menyampaikan makna dan membentuk persepsi. Dalam konteks penelitian film *Orphan: First Kill* dan

representasi individu kriminal di dalamnya, penggunaan teori representasi Stuart Hall dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana film membangun dan mengkomunikasikan karakteristik individu tersebut kepada penonton. Teori Hall menekankan bahwa representasi bukanlah refleksi sederhana dari realitas melainkan suatu proses aktif yang melibatkan pengkodean dan penguraian makna.

Dengan menerapkan teori ini, peneliti dapat menganalisis bagaimana film tersebut menggambarkan dan merepresentasikan karakter kriminal, mengeksplorasi pilihan yang dibuat oleh pembuat film dalam hal bahasa, elemen visual, dan strategi narasi. Hal ini juga dapat menyelidiki bagaimana penonton menafsirkan dan menafsirkan representasi tersebut, dengan mempertimbangkan bagaimana representasi tersebut dapat dipengaruhi oleh norma, nilai, dan pengalaman masyarakat sebelumnya. Secara singkatnya, teori representasi Stuart Hall adalah kerangka teoritis yang relevan dan kuat untuk mengkaji bagaimana *Orphan: First Kill* menggambarkan individu kriminal dan bagaimana representasi ini dipahami oleh penonton, dengan mempertimbangkan konteks budaya dan sosial yang lebih luas di dalamnya.

2.3 Landasan Konsep

2.3.1 Film

Film merupakan bentuk komunikasi massa elektronik berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya (Oktavianus, 2015). Film menjadi salah satu media yang tepat dalam membangun kesadaran masyarakat tentang gerakan sosial serta diyakini sebagai media yang dapat menjadi perantara penyampaian pesan komunikasi (Anisti, 2017). Film dapat menjadi sarana penyampaian pesan sekaligus medium yang sangat populer. Film juga dinilai sangat efektif dalam menyampaikan pesan karena disajikan dalam bentuk *audio-visual* yang berpotensi menarik perhatian masyarakat untuk dilihat. Film muncul karena

kreatifitas seseorang. Hal tersebut juga didasarkan atas ide, konsep, teknik dan memerlukan waktu yang cukup panjang untuk memberikan hasil karya yang berkualitas baik secara visual maupun verbal. Pencarian ide atau gagasan dapat diperoleh dengan berbagai cara, seperti bercerita mulai dari novel, kisah nyata, cerpen, puisi, dongeng atau bisa juga melalui catatan pribadi seseorang. Setiap tahunnya, ribuan film dibuat, dari berbagai sumber, termasuk film yang dirilis di bioskop, penjualan video rumahan, hak siar televisi, dan keperluan bisnis (Chukwuemeka, 2022).

Film sendiri dapat diartikan dengan dua cara. Pertama, film adalah lapisan tipis seluloid yang di atasnya ditempatkan gambar negatif (untuk potret) atau positif (untuk film). Kedua, sinema didefinisikan sebagai teater (naratif) dari gambar-gambar hidup. Pertama, sebagai industri (industri), sinema merupakan bagian dari produksi ekonomi masyarakat dan harus diperhatikan kaitannya dengan produk lain. Sebagai komunikasi, film adalah bagian penting dari sistem yang digunakan individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan. Kedua, Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat dengan pesan di baliknya, tetapi tidak pernah menjadi bumerang. Film selalu menangkap realitas masyarakat yang tumbuh dan berkembang dan memproyeksikannya ke layar. Terdapat empat faktor yang dapat dijelaskan sebagai karakteristik dari film menurut (Ardiansyah et al., 2022) yaitu:

1. Layar yang luas: film memberikan keleluasaan terhadap penontonnya untuk mengikuti serta menikmati adegan – adegan yang disajikan di layar yang luas.
2. Pengambilan gambar: memuat visualisasi pada adegan film dibuat menyerupai dengan realitas dalam kehidupan sehari – hari.
3. Konsentrasi penuh: berupa ajakan kepada penonton untuk berkonsentrasi penuh dalam film.
4. Identifikasi psikologis: kondisi dimana penonton secara tidak sadar mengidentifikasi pribadinya dengan peristiwa yang dialami oleh tokoh di

dalam film. Hal ini juga dapat diartikan bahwa penonton mampu mencerna alur cerita dengan kepekaan emosi pribadi.

Jika didasarkan atas *genre*, saat ini tentunya film berkembang sehingga memiliki banyak *genre* yaitu *action*, *drama*, *thriller*, *horror*, *romance*, *dokumenter*, dll. *Genre* sendiri berfungsi sebagai pengelompok atau organisator dalam film. (Lacey, 2002., dalam Sinulingga & Wibawa, 2022). Secara umum film tergolong menjadi beberapa *genre*. Dalam film, *genre* merujuk pada jenis atau klasifikasi dari pada jenis atau klasifikasi dari sekelompok film dengan kesamaan pola khas atau karakter khas di dalamnya. Klasifikasi-klasifikasi tersebut membantu penonton mengetahui apa yang dapat kita harapkan dari film (Stokes, 2007., dalam Devita, 2013). Dengan demikian, klasifikasi tersebut akhirnya menghasilkan beberapa *genre* film populer, antara lain:

1. *Action*

Genre film *action* secara menonjol menampilkan rangkaian aksi yang dirancang untuk menggetarkan dan melibatkan penonton. Adegan ini sering kali melibatkan pertarungan fisik, kejar-kejaran, baku tembak, dan ledakan. *Genre* ini bertujuan untuk menciptakan rasa kegembiraan dan ketegangan melalui rangkaian aksinya. Membuat penonton tetap tenang dengan situasi dan momen yang memacu adrenalin. Film *action* sering kali mengutamakan tontonan, dengan efek visual, aksi, dan potongan adegan yang mengesankan yang berkontribusi pada kegembiraan dan nilai hiburan secara keseluruhan.

2. *Comedy*

Genre film yang fleksibel dan populer, dikenal karena kemampuannya memancing tawa dan memberikan hiburan yang ringan. Film *comedy* bersifat serbaguna dan dapat menggabungkan berbagai elemen, gaya, dan tema komedi. Mulai dari humor slapstick

hingga sindiran jenaka, dan dari komedi romantis hingga parodi. Tujuan utama film comedy adalah membuat penontonnya tertawa.

3. Drama

Film dengan *genre* drama dikenal karena fokusnya pada orang, latar, tema, karakter, dan cerita di kehidupan nyata. Sering kali mengeksplorasi isu-isu sosial berskala besar dan dinamika keluarga yang intim. Dalam skala besar, film drama sering kali mengangkat tema-tema yang berkaitan dengan politik, kekuasaan, keadilan sosial, dan tantangan kemasyarakatan memungkinkan mengangkat cerita tentang keadaan dunia, peristiwa sejarah, atau isu-isu kontemporer. Jika dalam skala yang lebih kecil, film drama sering kali berfokus pada seluk-beluk kehidupan keluarga, hubungan, cinta, dan konflik. Biasanya menceritakan perjuangan dan kegembiraan pribadi individu dalam konteks keluarga.

4. *Thriller*

Film *thriller* dikenal karena kemampuannya menciptakan ketegangan, rasa ingin tahu, dan ketidakpastian, sering kali melalui aksi, misteri, dan teka-teki tanpa henti. Film *thriller* dirancang untuk membuat penonton tetap tenang. Memberikan rasa ketegangan dengan menghadirkan situasi tak terduga dan menegangkan yang memancing rasa ingin tahu dan ketidakpastian. *Genre* ini sering kali memasukkan unsur misteri dan teka-teki yang menantang karakter dan penontonnya. Teka-teki ini mungkin melibatkan penyelesaian kejahatan, mengungkap rahasia, atau menavigasi situasi berbahaya.

5. *Horror*

Menekankan tujuan utamanya untuk membangkitkan ketakutan, keterkejutan, dan teror yang mendalam pada penonton. *Genre* horor menggunakan berbagai teknik untuk menciptakan suasana yang dingin dan meresahkan. Tujuan utamanya adalah untuk memancing rasa takut, teror, dan rasa tidak nyaman pada penontonnya. Film-film dengan *genre* horror ini juga bertujuan untuk membangkitkan respons emosional yang berkisar dari kegelisahan ringan hingga ketakutan yang hebat.

6. *Romance*

Mencerminkan fokusnya pada cinta dan hubungan, yang sering kali ditujukan untuk remaja dan orang dewasa. Film *romance* biasanya berpusat pada tema cinta, pencarian pasangan, dan tantangan yang mungkin timbul dalam hubungan. Film *romance* terutama mengangkat tema cinta. Mereka mengeksplorasi berbagai aspek hubungan romantis, termasuk ketertarikan, hasrat, dan hubungan emosional. Biasanya alur utama film romantis sering kali berkisar pada perjalanan protagonis untuk menemukan cinta atau membuat hubungan romantis berhasil. Perjalanan ini mungkin melibatkan mengatasi tantangan.

Film *Orphan: First Kill* sebagai objek penelitian, termasuk dalam *genre* film *thriller*, yang mana film tersebut mengisahkan mengenai kehidupan yang penuh dengan tindakan kriminal yang menegangkan. Tema dari film tersebut yaitu kriminal dengan keluarga dan lingkungan sosial sebagai unsur utamanya.

2.3.2 Kriminalitas

Tindakan kriminalitas adalah tindakan yang melanggar norma serta aturan hukum yang ada. Kata “kriminal” sendiri merujuk pada konsep yang berkaitan dengan

tingkah laku atau perbuatan buruk baik dalam bentuk individu maupun kelompok. Dalam sebuah film biasanya unsur kriminal hadir dalam berbagai cara, diantaranya seperti adegan, ide cerita, atau dialog. Unsur kriminalitas memuat kekerasan dalam sebuah film dapat terlihat jelas maupun tersirat memicu terciptanya *domino effect* terhadap para penontonnya (Simamora & Sm, 2023). Konten kekerasan dapat menimbulkan perilaku agresif pada penontonnya, yang bisa sangat berbahaya jika konten kekerasan tersebut melibatkan senjata atau adegan pembunuhan. Kriminalitas tentu memiliki faktor dibelakangnya, pada dasarnya seseorang akan didasarkan atas beberapa faktor baik dari sisi internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kebutuhan ekonomi yang mendesak, faktor ketenagakerjaan (pengangguran), dan faktor tingkat kesejahteraan. Sementara faktor eksternal meliputi pendidikan, sosial, dan keluarga (Putra et al., 2021). Pembagian tipologi kriminal dibagi atas tiga kategori besar menurut (Galtung, 2019) yaitu:

1. Kriminalitas langsung: tindakan kriminal yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok yang tindakannya merupakan tanggung jawab dari pelaku.

Contoh: pembunuhan, penindasan, pemukulan, dan penyiksaan

2. Kriminalitas struktural: kekerasan yang melembaga atau bentuk tanggung jawab dari negara (pengurusan administrasi, melakukan pengaturan, melakukan pengelolaan dan melakukan pengawasan).

Contoh: diskriminasi dalam pekerjaan, pendidikan, dan pelayan kesehatan.

3. Kriminalitas kultural: kekerasan yang bersifat permanen

Contoh: kebencian, rasisme, dan intolerant

Salah satu unsur pesan yang dapat ditemukan di dalam film ialah kekerasan yang dapat termuat di dalam adegan, cerita, atau dialog. Kekerasan dari film sendiri dapat memicu kekerasan di dunia nyata. Bentuk-bentuk kekerasan yang berada dalam film menjadi bagian yang menguntungkan namun tentunya ada aspek lain yang terbelakang seperti pada aspek pendidikan maupun efek trauma yang ditimbulkan. Efek tersebut memiliki efektifitas yang tinggi dalam mempengaruhi daya pikir dan perilaku individu. Adanya penambahan adegan

tindak kekerasan dalam sebuah film, penonton akan menganggap kekerasan hanya sekedar lelucon, sekedar hiburan, dan akan berdampak buruk bagi penonton.

Melihat dari aspek psikologisnya, psikologi kriminal merupakan suatu metode yang dipergunakan guna mengidentifikasi penyebab terjadinya kejahatan yang diakibatkan oleh kelainan perilaku atau faktor kejiwaan si pelaku tindak pidana (Thahir, 2016). Dalam aspek psikologi kriminal juga mempelajari mengenai tingkah laku seseorang khususnya terkait mengapa muncul tingkah laku asosial maupun bersifat kriminal. Tingkah laku individu atau manusia yang asosial itu ataupun yang bersifat kriminal tidaklah dapat dipisahkan dari manusia lain, karena individu yang satu dengan lainnya merupakan suatu jaringan dan mempunyai dasar yang serupa. Berbicara terkait psikologi kriminal sebagai salah satu tipe teori kriminologi berdasarkan faktor individu manusia, maka tidak pernah lepas dari “keturunan” sehingga jika membahas mengenai psikologi kriminal maka juga berbicara terkait ciri-ciri psikis dan psikologis (Ikawati, 2019). Dua hal tersebut akan menjelaskan apakah ada keterkaitan perbuatan manusia dari keturunan atau berdasarkan kepribadiannya sendiri. Alur psikologi kriminal dibagi menjadi kepribadian, penjahat dan bukan penjahat, prediksi tingkah laku, dinamika kepribadian normal dalam diri penjahat, dan berdasarkan klasifikasinya.

Beberapa sejarah juga menunjukkan bagaimana teori-teori tipe fisik satu persatu gagal dalam membuktikan hubungan antara keadaan fisik dengan terjadinya kejahatan, namun terdapat satu pandangan pemikiran tetap bertahan, yaitu adanya satu unsur tetap yang menggariskan ketika seseorang berlaku jahat, yaitu karena memiliki intelegensia yang rendah. Sebuah teori selalu meyakinkan bahwa kejahatan disebabkan karena adanya kondisi cacat seseorang, hanya saja kriterianya yang berubah. Jika sebelumnya menggunakan ukuran fisik, kini menggunakan tes mental yang diterapkan kepada kelompok manusia. Teori – teori berdasarkan pandangan psikologis sendiri dalam (Ikawati, 2019) meliputi:

1. Teori tes mental dan kelemahan pikiran
2. Teori keturunan dan kelainan psikis yang diturunkan

3. Penyimpangan kepribadian (sosiopat, psikopat)

2.3.3 Sosiopat

Sosiopat merupakan salah satu jenis gangguan kepribadian yang ditandai dengan sikap dan pola berpikir antisosial. Kepribadian seorang sosiopat sering kali berarti memiliki sikap eksploitatif, melanggar aturan, tidak peduli terhadap orang lain, dan bersikap kasar (Sajogo & Budiyono, 2019). Sosiopat hanya peduli terhadap keinginan dan kebutuhan mereka, sangat *selfishness* dan egosentris. Terbanyak pada pria, meningkat juga pada wanita. Mereka memiliki temperamen normal, beberapa bersikap agresif, tidak punya rasa takut, yang lain dikenal sebagai manipulator (James, 2019 dalam Sajogo & Budiyono, 2019). Seorang sosiopat juga cenderung memiliki pemikiran yang tidak logis dan tidak dapat diprediksi. Biasanya seorang pembunuh seringkali tidak bisa membedakan antara benar dan salah, sehingga pada kenyataannya, ia cenderung mengabaikannya, hanya berfokus pada pikirannya sendiri dan mengabaikan orang lain. Kepribadian seorang pembunuh sering diamati sejak remaja hingga dewasa. Mereka memiliki kepribadian yang acuh tak acuh dan tidak peduli dengan orang lain. Seorang sosiopat juga cenderung tidak memiliki perasaan malu, menyesal, atau sentimentalitas. Akibatnya, mereka tidak bisa menjaga hubungan dekat dengan seseorang, meski tanpa penjelasan (Khotimah, 2014).

Seseorang dengan gangguan kepribadian antisosial menunjukkan gejala yang muncul sejak mereka kecil. Perilaku antisosial yang dilakukan pada anak-anak pada mulanya didiagnosis sebagai *oppositional defiant disorder* (ODD), dimana ditandai dengan adanya perilaku yang terus-menerus bermusuhan, menantang, mengganggu, dan toleransi frustrasi yang rendah (Glenn & Raine, 2011 dalam Vrisaba & Dianovinina, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa kepribadian antisosial tidak serta merta langsung muncul pada diri seseorang, namun adanya perkembangan dari masa kanak-kanak, remaja, hingga dewasa menjadi antisosial. Sehingga dapat disimpulkan ciri utama dari *antisocial personality disorder* ialah

adanya pengabaian dan pelanggaran yang dilakukan awal remaja hingga berlanjut sampai dewasa. Pola ini disebut sebagai psikopat, sosiopat, atau *antisocial personality disorder*. Penipuan dan manipulatif sangat merupakan inti dari gangguan kepribadian. Jika dijelaskan lebih lanjut, menurut (Sajogo & Budiyo, 2019) terdapat kriteria dari sosiopat dan hal ini biasanya terjadi sejak usia 15 tahun yaitu:

1. Kegagalan menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial maupun hukum sehingga berulang kali melakukan tindakan kriminal.
Contoh: penipuan, pencurian, dan pelecehan.
2. Adanya pola impulsivitas dan kegagalan dalam melakukan perencanaan ke depan.
3. *Irritability* dan agresif, dimana ditandai dengan berulang kali melakukan perkelahian fisik.
4. Tidak takut untuk menyakiti diri sendiri dan orang lain.
5. Kurang adanya rasa penyesalan dalam diri.
6. Melakukan penipuan seperti menggunakan nama orang lain untuk kepentingan serta keuntungan diri sendiri.

Berbeda dengan psikopat merupakan tingkah laku psikis yang selalu mencari kepuasan atas diri sendiri walaupun itu hal yang salah (Sarwono 2003., dalam (Ikawati, 2019). Psikopat tidak memiliki kemampuan untuk sadar atas kesalahan yang diperbuatnya dan dia juga tidak bisa belajar dari kesalahan. Psikopat tidak selalu mudah dikenali, dan sering kali disukai setidaknya pada awal-awalnya saja, namun seiring berjalannya waktu waktu sifat sejati mereka menjadi semakin jelas. Terdapat beberapa faktor penyebab psikopat menurut (Askan, 2008., dalam Tumampas et al., 2021), yaitu:

1. Secara biologis
disebabkan kelainan genetik adanya perubahan pada psikis kimiawi tubuh seperti ketakutan, rasa cemas, dan frustrasi seseorang. Rasa itu

muncul karena adanya kegagalan dalam struktur kepribadian super-ego.

2. Faktor lingkungan

pengaruh lingkungan di mana seseorang tumbuh dan dibesarkan. Pengaruh tersebut meliputi norma dalam keluarga, teman, kelompok sosial, dan pengaruh-pengaruh lain yang seorang dapat alami.

3. Faktor traumatis

Kata traumatis diartikan sebagai keadaan jiwa terganggu oleh suatu peristiwa di masa lalu. Peristiwa tersebut mempengaruhi psikis seseorang yang menimbulkan trauma atau perspektif lain yang berlainan dengan norma-norma atau aturan yang ada di masyarakat.

Seperti pada contoh film *Halloween* (2018) yang menggambarkan kriminalitas melalui tokoh utamanya sebagai seorang psikopat. Dalam film tersebut terdapat karakteristik psikopat pada tokoh utama yaitu Michael Myers yaitu tidak memiliki hati nurani, suka menyiksa binatang dan menggunakan topeng, egois dan emosi yang tidak stabil, antisosial, bersikap dingin, tidak berperasaan, kejam dan tidak dapat diprediksi, mempunyai motif dan niat sadis. Karakteristik tersebut didasarkan atas faktor keluarga, ekonomi, biologis, dan lingkungan.

Contoh lainnya pada film *Joker* (2019) yang dijadikan juga dalam penelitian terdahulu dalam penelitian ini. Pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa Joker memiliki perubahan karakter. Yang berawal dari seseorang yang biasa bernama Arthur namun banyak mendapati tindak kekerasan dan *bullying* dari lingkungan sekitarnya sehingga membentuk karakter baru bernama Joker yang mana ia ingin membalas dendam dengan cara yang lebih sadis. Dapat disimpulkan pada penelitian dalam film *Joker* terdapat kejelasan asal usulnya dalam melakukan tindakan kriminal. Sedangkan pada *Orphan: First Kill* langsung menjelaskan tokoh utama sebagai pasien di rumah sakit jiwa yang diartikan hanya memberikan pesan secara tidak langsung yaitu tokoh utama memiliki gangguan kejiwaan.

Jika dikaitkan pada penelitian peneliti yaitu dalam film *Orphan: First Kill* terdapat kesamaan kriminalitas langsung berupa kekerasan yang mengarah kepada pembunuhan. Bahkan pada *Orphan: First Kill* menunjukkan adanya pembunuhan rencana dengan memulai masuknya ke sebuah keluarga yang menjadi targetnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa memiliki karakteristik yang mirip namun berbeda faktor penyebab. Contoh lainnya pada penelitian terdahulu Representasi Sosiopat Dalam *Web Series Its Okay Not To Be Okay*, pada penelitian tersebut membahas seorang yang memiliki gangguan kepribadian antisosial. Pada tokoh utamanya memiliki karakteristik sosiopat yang sama pada film *Orphan: First Kill*. Mereka tidak segan untuk menyakiti orang lain. Namun tetap ada perbedaannya yakni pada *web series its okay not to be okay* tokoh utama tampak menyakiti dirinya sedangkan pada *Orphan: First Kill* tidak menunjukkan hal tersebut. Seorang sosiopat sendiri terbentuk karena adanya kerusakan atau gangguan terhadap mental penderitanya. Oleh sebab itu, pentingnya menjaga kesehatan mental merupakan hal yang harus dijelaskan dan diedukasikan kepada masyarakat (Prasetya & Wibowo, 2022).

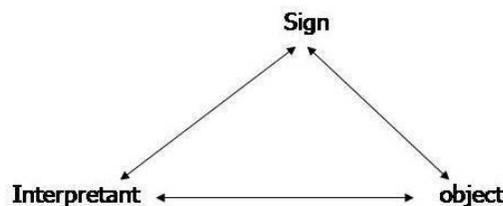
2.3.4 Semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotika merupakan ilmu tentang tanda-tanda. Jika didefinisikan, semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan dengan manusia lainnya. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal (Mudjiyanto & Nur, 2013).

Dalam melakukan penelitian, peneliti mengacu pada teori semiotika yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce yang diuraikan sebagai pandangan Peirce tersebut menjelaskan bagaimana sebuah tanda dapat mewakili sesuatu yang lain, dengan demikian sebuah tanda merepresentasikan sesuatu yang mewakilinya. Teori semiotika Peirce, juga dikenal sebagai semiotika, adalah kerangka dasar

untuk memahami bagaimana tanda dan simbol berfungsi dalam komunikasi dan representasi. Teori Pierce mengeksplorasi bagaimana tanda menyampaikan makna dan bagaimana tanda tersebut berhubungan dengan objek atau konsep yang diwakilinya (Patriansyah, 2014 dalam Sajogo & Budiyo, 2019). Kunci penting dalam semiotika Pierce adalah gagasan mengenai “hubungan triadik” yang melibatkan tiga komponen. Sehingga dapat dijabarkan tiga komponen tersebut menurut (Kriyantono dalam Autri Yuliaswir1 & Abdullah2, 2019) antara lain:

1. *Sign*: bentuk fisik atau unsur yang dapat dirasakan dari suatu tanda, yang dapat dilihat, didengar, disentuh, atau dirasakan. Tanda menjadi konsep utama sekaligus cara untuk menganalisis bahan serta merepresentasikan sesuatu lainnya di luar tanda itu sendiri.
2. *Object*: acuan, elemen, atau benda dunia nyata yang dirujuk oleh tanda. Melalui objek yang ada, maka akan mempermudah komunikator dalam merepresentasikan sebuah tanda yang kemudian membawa orang lain untuk memahami makna dari pesan yang berusaha untuk disampaikan.
3. *Interpretant*: konsep pemikiran dari seseorang yang menggunakan tanda kemudian diturunkan ke dalam suatu makna tertentu atau sebuah makna yang ada di dalam benak seseorang mengenai objek yang dirujuk dalam bentuk tanda.

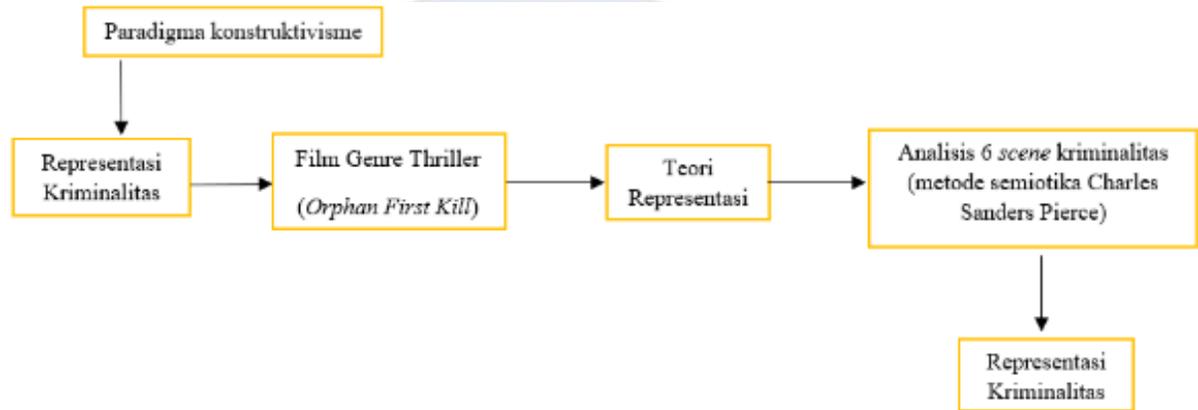


Gambar 2.3.4 Tiga Elemen Semiotika Pierce
(Sumber: Wijaya, 2008)

Komponen-komponen ini bekerja sama untuk menciptakan makna dalam sistem semiotik. Hubungan antara penanda, petanda, dan penafsir bersifat dinamis dan bergantung pada konteks, sehingga menyoroiti kompleksitas cara tanda menyampaikan makna. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis adegan-adegan dari film *Orphan: First Kill* menggunakan semiotika, yang akan mengkaji bagaimana tanda-tanda visual dan non-visual dalam film tersebut berfungsi sebagai penanda, mewakili dan menyampaikan makna tertentu (petanda) kepada objek. penonton, yang menghasilkan interpretasinya berdasarkan tanda-tanda ini dalam konteks film. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi lebih dalam tentang bagaimana film merepresentasikan dan mengkomunikasikan tema dan konsep kompleks terkait tindak kriminal dan interaksi karakter.

Penjelasan mengenai konsep semiotika, yaitu ilmu yang mempelajari tentang tanda dan simbol serta penafsirannya. Dalam semiotika, tanda terdiri dari penanda (bentuk fisik tanda) dan petanda (konsep atau makna yang terkait dengan tanda). Tanda-tanda ini diciptakan oleh manusia dan berakar kuat pada konteks budaya dan sosial. Sebagai contoh, tanda tikus yang mewakili individu yang melakukan tindakan korupsi di masyarakat Indonesia merupakan gambaran yang sangat baik tentang bagaimana latar belakang budaya dapat membentuk makna tanda. Hal ini dikenal sebagai semiotika budaya, dimana simbol dan tanda membawa makna yang berbeda dalam konteks budaya yang berbeda. Penafsiran tanda tidak bersifat universal melainkan bergantung pada kerangka budaya di mana tanda tersebut berada. Apa yang dianggap sebagai tanda di suatu budaya dapat memiliki interpretasi yang sangat berbeda di budaya lain. Hal ini mengartikan gagasan bahwa simbol dan tanda tidak bersifat inheren namun merupakan hasil konstruksi sosial dan spesifik secara budaya sehingga pentingnya memahami konteks budaya ketika menganalisis dan menafsirkan tanda dan simbol, khususnya dalam komunikasi lintas budaya dan studi media.

2.4 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran

(Sumber: data olahan peneliti)

Semiotika adalah studi tentang tanda dan simbol serta cara mereka menyampaikan makna. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode semiotika untuk mengkaji bagaimana tindak pidana digambarkan dan disampaikan melalui tanda, simbol, dan representasi dalam film. Analisis yang dilakukan oleh peneliti terhadap adegan-adegan yang melibatkan tindakan kriminal yang dilakukan tokoh utama dalam film akan mengeksplorasi bagaimana tindakan-tindakan tersebut digambarkan, simbol atau tanda apa yang digunakan untuk menyampaikannya, dan bagaimana kontribusinya terhadap narasi dan tema film secara keseluruhan. Pendekatan ini memungkinkan untuk mempelajari bahasa visual dan simbolik film serta pengaruhnya terhadap pemahaman penonton tentang perilaku kriminal. Penggunaan semiotika sebagai kerangka teoretis dapat memberikan wawasan berharga tentang cara film membangun dan mengkomunikasikan tema-tema kompleks seperti kejahatan, dan memungkinkan eksplorasi lebih dalam terhadap representasi dan makna dalam film.