



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 TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam membuat penelitian ini peneliti mengumpulkan dua penelitian terdahulu. Berikut ini adalah dua penelitian terdahulu yang akan dibandingkan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan:

2.1.1 Penelitian Terdahulu 1

Penelitian pertama berjudul “Pengaruh Terpaan Kekerasan Pada Sinetron Putih Abu-Abu di SCTV Terhadap Agresivitas Remaja (Survey Terhadap Remaja di Kecamatan Cileungsi)” (2012) karya Diganty Almira Yaumil Akhir dari Universitas Multimedia Nusantara Fakultas Ilmu Komunikasi jurusan Jurnalistik. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui ada tidaknya pengaruh dari terpaan adegan kekerasan pada sinetron Putih Abu-Abu di SCTV terhadap agresivitas remaja di Kecamatan Cileungsi, desa Cileungsi Kidul, RW 12.

Pendekatan penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif dengan sifat penelitian eksplanatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey yang merupakan metode riset menggunakan kuisioner sebagai instrumen pengumpulan data. Teknik penelitian menggunakan teknik *multistage random sampling*. Penelitian ini menggunakan teori kultivasi yang

dikemukakan oleh George Gerbner dan Larry Gross. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi.

Penelitian ini mengumpulkan dua data, data primer dan data sekunder, data primer diperoleh dengan metode survei dengan cara menyebarkan kuisioner kepada 43 responden yang berada di kecamatan Cileungsi, desa Cileungsi Kidul, RW 12. Sedangkan data sekunder, Diganty memperoleh dari data yang sudah jadi dari publikasi dan informasi.

Hasil penelitian yang dilakukan dari hasil nilai uji regresi diperoleh informasi bahwa pengaruh terpaan kekerasan pada sinetron Putih Abu-Abu di SCTV terhadap agresivitas remaja di Kecamatan Cileungsi, desa Cileungsi Kidul, RW 12 adalah sebesar 0.300 atau sebesar 30%. Artinya terpaan adegan kekerasan pada sinetron Putih Abu-Abu di SCTV telah mempengaruhi agresivitas remaja sebesar 30%.

2.1.2 Penelitian Terdahulu 2

Penelitian kedua berjudul “Representasi Kekerasan Dalam Serial Kartun Naruto Shippuuden” (2009) karya Wina Martina dari Universitas Islam Bandung Fakultas Ilmu Komunikasi jurusan Kajian Manajemen Komunikasi. Tujuan penelitian ini adalah melihat bagaimana serial kartun Naruto Shippuuden merepresentasikan kekerasan yang dilihat dari makna denotasi, makna konotasi, dan mitos-mitos yang terdapat dalam serial kartun ini. Pendekatan penelitian merupakan penelitian kualitatif dan sifat penelitian deskriptif.

Metode yang digunakan metode semiotika dengan analisis semiotika Roland Barthes. Dengan menggunakan teknik analisis semiotika Roland Barthes, analisis ini terdiri dari makna denotatif, makna konotatif dan mitos. Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati serial kartun Naruto Shippuuden, mengumpulkan data dari berbagai literatur, buku dan tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisisnya, penelitian ini menunjukkan bahwa tindak kekerasan yang sering terjadi adalah kekerasan fisik dan kekerasan verbal, untuk kekerasan fisik yang dilihat dari makna denotatif adalah suatu tindakan dengan menggunakan anggota tubuh dan menggunakan senjata seperti memukul, mencekik, menendang, dan menggunakan pedang. Untuk kekerasan verbal adalah mengejek, menghina atau merendahkan dengan kata-kata kasar. Untuk makna konotatif, kekerasan fisik dipandang sebagai sebuah alat untuk menunjukkan kekuasaan, kehebatan, dan keberanian seseorang.

Kekerasan verbal dipandang sebagai tindakan yang didorong oleh motif dan dorongan emosional secara spontan, sebagai bentuk ekspresi rasa kesal atau marah yang tidak dapat dikendalikan. Makna mitos dalam serial kartun ini adalah mitos-mitos yang mendorong tindak kekerasan terjadi seperti mengenai kesetiakawanan, mitos rasa bakti terhadap orang tua, dan mitos karakter *gender* atau mitos karakter laki-laki dan perempuan.

Jika dibandingkan dengan dua penelitian terdahulu di atas dapat ditemukan perbedaan yang terdapat pada penelitian yang sedang dibuat oleh peneliti. Objek penelitian terdahulu pertama adalah remaja di Kecamatan

Cileungsi. Sedangkan objek peneliti adalah film animasi *Stand By Me Doraemon*. Tujuan dari penelitian pertama dengan peneliti juga berbeda, tujuan penelitian terdahulu pertama mengetahui ada tidaknya pengaruh dari terpaan adegan kekerasan pada sinetron Putih Abu-Abu di SCTV terhadap agresivitas remaja di Kecamatan Cileungsi, desa Cileungsi Kidul, RW 12. Sedangkan tujuan peneliti mengetahui representasi kekerasan dalam film animasi yang berjudul *Stand By Me Doraemon*.

Selain itu pendekatan yang dilakukan jelas berbeda dengan penelitian terdahulu pertama. Penelitian terdahulu pertama menggunakan kuantitatif yang sifatnya eksplanatif, sementara peneliti menggunakan kualitatif yang bersifat deskriptif. Metodologi yang digunakan berbeda, peneliti menggunakan metode semiotika dengan analisis Charles Sanders Peirce untuk melihat representasi kekerasan dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*. Sementara penelitian terdahulu pertama menggunakan metode survey dengan analisis regresi untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain.

Terdapat perbedaan dan persamaan yang terlihat dari penelitian terdahulu kedua. Objek penelitian dari penelitian terdahulu kedua adalah serial kartun Naruto Shippuuden. Objek penelitian dari peneliti adalah film animasi *Stand By Me Doraemon*. Persamaan terlihat dari tujuan penelitian yang sama-sama ingin melihat representasi kekerasan yang ada pada serial kartun dan film animasi. Penelitian terdahulu kedua juga menggunakan pendekatan kualitatif yang sifatnya deskriptif yang sama dengan peneliti. Perbedaan dan persamaan lainnya terdapat pada metodologi, penelitian terdahulu kedua dan peneliti sama-sama

menggunakan metode semiotika, namun penelitian terdahulu kedua menggunakan pisau analisis semiotika Roland Bhartes sedangkan peneliti menggunakan pisau analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengetahui representasi kekerasan dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*.

Lebih singkat, dua penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat peneliti rangkum menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Diganty Almira Yaumil Akhir	Wina Martina	Niza Sari Pratiwi
Judul Penelitian	Pengaruh Terpaan Kekerasan Pada Sinetron Putih Abu-Abu di SCTV Terhadap Agresivitas Remaja (Survey Terhadap Remaja di Kecamatan Cileungsi).	Representasi Kekerasan Dalam Serial Kartun Naruto Shippuuden.	Representasi Kekerasan dalam Film Animasi <i>Stand By Me Doraemon</i> .
Tujuan	Mengetahui ada tidaknya pengaruh dari terpaan adegan kekerasan pada sinetron Putih Abu-Abu di SCTV terhadap agresivitas remaja di kecamatan Cileungsi, desa Cileungsi Kidul, RW 12.	Melihat bagaimana serial kartun Naruto Shippuuden merepresentasikan kekerasan.	Mengetahui representasi kekerasan dalam film animasi yang berjudul <i>Stand By Me Doraemon</i> .
Jenis Pendekatan/Sifat	Pendekatan kuantitatif/eksplanatif	Pendekatan kualitatif/deskriptif	Pendekatan kualitatif/deskriptif
Metodologi Penelitian/Analisis	Survey yang merupakan metode riset menggunakan kuisisioner dengan analisis regresi.	Metode semiotika dengan analisis semiotika Roland Bhartes.	Metode semiotika dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.
Hasil Penelitian	Pengaruh terpaan kekerasan pada	Tindak kekerasan yang sering terjadi	

	<p>sinetron Putih Abu-Abu di SCTV terhadap agresivitas remaja di Kecamatan Cileungsi, desa Cileungsi Kidul, RW 12 adalah sebesar 0.300 atau sebesar 30%. Artinya terpaan adegan kekerasan pada sinetron Putih Abu-Abu di SCTV telah mempengaruhi agresivitas remaja sebesar 30%.</p>	<p>adalah kekerasan fisik dan kekerasan verbal. Kekerasan fisik, makna denotatifnya seperti memukul, mencekik, menendang, dan menggunakan pedang. Untuk kekerasan verbal adalah mengejek, menghina atau merendahkan dengan kata-kata kasar. Kekerasan fisik, untuk makna konotatif, menunjukkan kekuasaan, kehebatan, dan keberanian. Kekerasan verbal tindakan yang didorong oleh motif dan dorongan emosional secara spontan, sebagai bentuk ekspresi rasa kesal atau marah yang tidak dapat dikendalikan. Makna mitosnya, mitos-mitos yang mendorong tindak kekerasan terjadi seperti tentang kesetiakawanan, mitos rasa bakti terhadap orang tua, dan mitos karakter gender atau mitos karakter laki-laki dan perempuan.</p>	
--	--	--	--

2.2 Teori dan Konsep

2.2.1 Representasi

Proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik disebut dengan representasi (Danesi, 2010, h. 3). Lebih tepatnya lagi representasi dapat diartikan sebagai aktivitas membentuk ilmu pengetahuan yang memungkinkan melalui kapasitas otak manusia. Dengan kata lain, representasi dapat didefinisikan sebagai penggunaan tanda baik berupa gambar, bunyi, dan lainnya untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Danesi, 2012, h. 20).

Lebih lanjut, Hall (2012, h. 17) menjelaskan *“Representation is the production of the meaning of the concepts in over minds through language,”* bahwa representasi merupakan produksi makna akan konsep-konsep yang terdapat di pikiran seseorang melalui bahasa. Hubungan antara konsep-konsep dan bahasa yang memungkinkan manusia untuk mengacu ke objek dunia nyata manusia dan peristiwanya, atau memang untuk dunia imajiner yang bersifat fiksi.

Hall menyebutkan dua proses representasi dalam Wibowo (2013, h. 148) adalah:

Pertama, representasi mental, yaitu konsep tentang ‘sesuatu’ yang ada di kepala masing-masing (peta konseptual). Representasi mental masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, ‘bahasa’ yang berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang terdapat dalam kepala manusia harus diterjemahkan dalam ‘bahasa’ yang lazim, agar dapat menghubungkan konsep dan ide mengenai sesuatu dengan tanda dari simbol-simbol tertentu.

Peirce menyebut bentuk fisik aktual dari representasi (X) sebagai representamen yang secara literal berarti merepresentasikan. Peirce mengistilahkan (Y) yang dirujuknya sebagai objek representasi dan menyebut makna yang dapat diekstraksi dari representasi (X=Y) sebagai interpretan (Danesi, 2012, h. 20).

Lebih lanjut, Danesi mengartikan dalam semiotika bentuk fisik sebuah representasi yaitu X yang pada umumnya disebut dengan penanda, sedangkan makna yang dibangkitkannya disebut dengan Y dan pada umumnya dinamakan petanda, serta makna secara potensial dapat diambil dari representasi ini (X=Y) dalam sebuah lingkungan budaya tertentu disebut sebagai *signifikasi* (sistem penandaan) (Danesi, 2010, h. 4).

Representasi bekerja pada hubungan tanda dan makna. Konsep representasi sendiri dapat berubah-ubah, selalu ada pemaknaan yang baru. “Menurut Nuraini Julianti, representasi berubah-ubah akibat makna yang juga berubah-ubah, setiap waktu akan terjadi proses negosiasi dalam pemaknaan” (Wibowo, 2013, h. 150).

Piliang (2003, h. 28 dalam Vera, 2014, h. 97) menjelaskan, pada dasarnya representasi merupakan sesuatu yang hadir, namun menunjukkan sesuatu yang berada di luar dirinya yang ingin dihadirkan. Representasi tidak menunjuk kepada dirinya sendiri, namun kepada orang lain.

2.2.2 Semiotika

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Noth (1990, h. 42 dalam Zaimar, 2014 h. 2) menjelaskan, Peirce mengartikan tanda sebagai sesuatu yang mewakili seseorang atau yang lain, dalam suatu hal dan pada kapasitas tertentu.

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).

Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. Mitos dalam pandangan Barthes berbeda dengan konsep mitos dalam arti umum. Barthes mengemukakan mitos adalah bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan sebuah pesan (Vera, 2014, h. 27-28).

Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya (Kriyantono, 2012, h. 272).

Pelopop semiotik lainnya adalah Ferdinand de Saussure yang merupakan seorang ahli linguistik. Saussure berpendapat bahasa adalah sistem tanda yang paling lengkap. Menurut Saussure terdapat kemiskinan dalam sistem tanda lainnya, sehingga untuk masuk ke dalam analisis semiotik, sering menggunakan pola ilmu bahasa (Zaimar, 2014, h. 2).

Prinsip dari teori Saussure ini mengatakan bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda, dan setiap tanda tersebut tersusun dalam dua bagian, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (pertanda). Tanda merupakan kesatuan dari suatu bentuk penanda dengan sebuah ide atau pertanda (Vera, 2014, h. 19).

Sedikitnya ada lima pandangan dari Saussure yaitu pandangan mengenai (i) *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda), (ii) *form* (bentuk) dan *content* (isi), (iii) *langue* (bahasa) dan *parole* (tuturan, ujaran), (iv) *synchronic* (sinkronik) dan

diachronic (diakronik), (v) *syntagmatic* (sintagmatik) *associative* (paradigmatik) (Sobur, 2013, h. 48).

Semiotika sering kali dibagi ke dalam tiga wilayah, yaitu semantik, sintaktik, dan pragmatik. Ketiganya akan dibahas secara singkat sebagai berikut (Morrisan, 2014, h. 35-38).

1) Semantik

Wilayah ini membahas bagaimana tanda berhubungan dengan referennya, atau sebagai apa yang diwakili oleh suatu tanda. Semiotika menggunakan dua dunia, yaitu dunia benda (*world of things*) dan dunia tanda (*world of signs*) dan menjelaskan hubungan keduanya. Jika bertanya mengenai “tanda itu mewakili apa?” maka seseorang tersebut berada di dunia semantik. Prinsip dasar semiotika bahwa representasi selalu diperantarai atau dimediasi oleh kesadaran interpretasi seorang individu dan setiap makna atau interpretasi suatu tanda akan berubah dari situasi ke situasi lainnya.

2) Sintaktik

Merupakan wilayah kedua dalam studi semiotika yang memiliki arti studi mengenai hubungan di antara tanda. Dalam hal ini tanda tidak akan pernah sendiri mewakili dirinya. Tanda selalu menjadi bagian dari sistem tanda yang lebih besar, atau kelompok tanda yang diorganisasi melalui cara tertentu. Sistem tanda seperti ini disebut dengan kode. Kode dikelola dalam berbagai aturan. Dengan demikian sintaktik sebagai aturan yang digunakan manusia untuk

menggabungkan berbagai tanda ke dalam sistem makna yang kompleks.

3) Pragmatik

Merupakan bidang yang mempelajari bagaimana tanda menghasilkan perbedaan dalam kehidupan manusia, atau dengan kata lain studi yang mempelajari penggunaan tanda serta efek yang dihasilkan tanda.

Pragmatik dianggap penting karena tanda dan sistem tanda dipandang sebagai alat yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi.

Semiotika sebagai sebuah cabang keilmuan yang memiliki pengaruh penting sejak empat dekade yang lalu. Tidak hanya sebagai metode kajian (*decoding*) melainkan juga sebagai metode penciptaan (*encoding*). Semiotika telah berkembang menjadi sebuah model atau paradigma bagi berbagai bidang keilmuan yang sangat luas, yang menciptakan cabang-cabang semiotika khusus, di antaranya adalah semiotika kedokteran, semiotika arsitektur, semiotika seni, semiotika fashion, semiotika film, semiotika sastra, semiotika televisi, semiotika desain dan semiotika binatang (Piliang, 2003, h. 255).

Pelopor semiotika lainnya adalah Charles Sanders Peirce. Peirce menyebut tanda sebagai representamen. Konsep, benda, gagasan dan seterusnya yang diacunya disebut objek. Makna yang diperoleh dari sebuah tanda diberi istilah interpretan. Karena tiga dimensi ini selalu hadir dalam signifikasi, Peirce memandang sebagai sebuah struktur triadik, bukan berupa linear (Danesi, 2012, h. 32).

Sebuah tanda mengacu pada sesuatu di luar dirinya (objek), dan dipahami oleh seseorang, bahwa tanda memiliki efek di dalam benak pengguna dari hasil interpretasi (interpretant) (Fiske, 2012, h. 70).

Menurut Peirce dalam Sobur (2013, h. 41-42):

Sesuatu yang digunakan agar tanda dapat berfungsi disebut *ground*. Konsekuensinya, tanda (*sign* atau *representamen*) selalu terdapat dalam hubungan triadik, yaitu *ground*, *object*, dan *interpretan*. Atas dasar hubungan ini, Peirce mengadakan klasifikasi tanda. Tanda yang dikaitkan dengan *ground* dibaginya menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda. *Sinsign* adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda. *Legisign* merupakan norma yang dikandung oleh tanda.

Berdasarkan *objek*, Peirce membagi tanda atas ikon, indeks, dan simbol.

Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petanda bersifat bersamaan.

Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda

dan petanda atau hubungan sebab akibat. Sedangkan simbol adalah tanda yang

menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya. Sedangkan

berdasarkan *interpretan*, tanda dibagi atas *rheme*, *dicent sign*, atau *dicisign* dan

argument. *Rheme* adalah tanda yang memungkinkan manusia untuk menafsirkan

berdasarkan pilihannya. *Dicent sign* atau *decisign* berdasarkan kenyataannya,

serta *argument* adalah tanda yang langsung memberikan alasan atas sesuatu.

Perlu dicatat bahwa tanda tidak dapat mengungkapkan sesuatu, tanda

hanya berfungsi menunjukkan, maka penafsirlah yang memaknai berdasarkan

pengalamannya masing-masing (Vera, 2014, h. 21).

2.2.3 Semiotika Film

Film adalah karya seni budaya yang merupakan bagian dari media komunikasi massa dan mengikuti kaidah-kaidah dalam sinematografi. Film dikatakan komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran media dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal dalam arti berjumlah banyak, dan menimbulkan efek tertentu (Vera, 2014, h. 91).

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).

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).

Film merupakan bidang kajian yang sangat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Van Zoest (1993, h. 109 dalam Sobur, 2013, h. 128) menjelaskan, film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda tersebut termasuk ke berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik guna mencapai efek yang diharapkan. Rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Bersamaan dengan tanda-tanda arsitektur terutama indeksikal pada

film digunakan tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Oey Hong Lee (1965, h. 40 dalam Sobur, 2013, h. 126) menjelaskan, film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa waktu unsur-unsur yang merintangi perkembangan surat kabar yang sudah dibuat lenyap.

Film dapat membuat seseorang tertahan dengan waktu yang sangat lama saat khalayak menontonnya secara lebih intens ketimbang medium lainnya. Film yang ditayangkan di bioskop akan memberikan pengaruh lebih besar ketimbang di luar ruangan seperti saat menonton televisi (Vivian, 2008, h. 160).

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. Ruangan 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.

Terlebih lagi 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).

1) Film Cerita

Jenis film yang mengandung cerita yang lazim dipertunjukkan dalam sebuah gedung bioskop. Cerita yang diangkat dapat berupa cerita fiktif atau berdasarkan pada kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga memiliki unsur menarik baik dari jalan cerita maupun segi cerita.

2) Film Berita

Dikatakan film berita karena di dalamnya berisikan mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan untuk publik harus mengandung unsur berita.

3) Film Dokumenter

Robert Flaherty menyatakan film dokumenter sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan”. Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan. Film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut.

4) Film Kartun

Film ini dibuat untuk konsumsi anak-anak. Contohnya tokoh Donald Duck, Mickey Mouse dan sebagainya. Sebagian besar film kartun, sepanjang film diputar akan membuat penontonnya terhibur karena kelucuan para tokohnya.

Lebih lanjut, Danesi (2010, h. 134) memaparkan tiga kategori utama pada film diantaranya, film fitur (karya fiksi yang berstruktur narasi), dokumentasi (film yang bersifat nonfiksi yang menampilkan situasi kehidupan nyata), dan film animasi yang secara umum dikenal dengan film kartun.

Menurut Sasongko (2005, h. 9 dalam Vera, 2014, h. 96) menjelaskan, kartun didefinisikan sebagai gambaran yang bersifat humoritis, kadang hanya bersifat lucu dan menarik, kadang dengan tujuan mencela atau mencemooh keadaan sosial atau seseorang. Namun ditekankan lagi, bahwa kartun lebih merupakan pencerminan ciri-ciri kemanusiaan pada umumnya secara karikatural.

Animasi merupakan teknik pemakaian film guna menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambar berupa dua atau tiga dimensi. Penciptaan tradisional dari film animasi yaitu dengan membuat *storyboard* (serangkaian sketsa) yang menggambarkan bagian penting dari cerita. Pada masa kini, hampir semua film animasi dibuat secara digital dengan bantuan komputer (Danesi, 2010, h. 134-135).

Seperti halnya televisi, film memiliki tujuan bagi khalayak yang menonton salah satunya adalah ingin memperoleh hiburan. Dalam sebuah film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Film edukasi dapat tercapai apabila film memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang (Ardianto, Komala, dan Karlinah, 2007, h. 145).

Menurut Wright (1986, h. 173-174) dalam Sobur (2013, h. 127):

Dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian khusus dari masyarakat ketika disajikan dalam film adalah adegan-adegan seks dan kekerasan. Kadangkala perhatian ini dikemukakan karena penggambarannya bertentangan dengan standar selera baik dari masyarakat. Namun seringkali kecemasan masyarakat berasal dari keyakinan bahwa isi seperti itu mempunyai efek moral, psikologis, dan sosial yang merugikan, khususnya pada generasi muda, dan menimbulkan perilaku antisosial.

Para sarjana menemukan suatu temuan bahwa peningkatan adegan kekerasan yang ditayangkan dalam film melebihi kekerasan dalam kehidupan nyata serta memengaruhi persepsi bahwa kekerasan adalah masalah sosial yang semakin berkembang di kehidupan modern (Vivian, 2008, h. 160).

Perbedaan antara film dan televisi sebenarnya tidak jauh berbeda, film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda. Sardar & Loon (2001, h. 156 dalam Sobur, 2013, h. 130-131) memaparkan, tata bahasa tersebut terdiri atas semacam unsur yang akrab, diantaranya:

- 1) Pemotongan (*cut*)
- 2) Pemotretan jarak dekat (*close-up*)
- 3) Pemotretan dua (*two shot*)
- 4) Pemotretan jarak jauh (*long shot*)
- 5) Pembesaran gambar (*zoom-in*)
- 6) Pengecilan gambar (*zoom-out*)
- 7) Memudar (*fade*)
- 8) Pelarutan (*dissolve*)
- 9) Gerakan lambat (*slow motion*)

10) Gerakan yang dipercepat (*speeded-up*)

11) Efek khusus (*special effect*)

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 terpenting dalam film adalah gambar dan suara. Sistem semiotika yang lebih penting dalam film digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Sobur, 2013, h. 128).

Topik mengenai film merupakan salah satu topik sentral dalam semiotika, karena genre-genre dalam film merupakan sistem signifikasi yang saat ini mendapat respons pada sebagian besar khalayak. Kebanyakan orang menonton film untuk memperoleh hiburan, inspirasi, dan wawasan pada tingkat *interpretan* (Danesi, 2012, h. 100).

2.2.4 Kekerasan

2.2.4.1 Definisi Kekerasan

Seringkali seseorang melakukan tindak kekerasan karena merasa dirinya lebih kuat. Intinya seseorang akan mengingkari prinsip kesetaraan dan bertindak diskriminatif. Dalam praktik interaksi sosial yang keras, perilaku menyerang sering dikatakan lebih efektif dari halnya bertahan (Purwoko, dan Hendrarti, 2008, h. 2).

Lardellier (2003 dalam Haryatmoko, 2007, h. 119) mendefinisikan kekerasan sebagai prinsip tindakan yang mendasarkan diri pada kekuatan untuk memaksa pihak lain tanpa persetujuan. Penggunaan kekuatan,

manipulasi, fitnah, pemberitaan yang tidak benar, pengkondisian yang merugikan, kata-kata yang memojokkan serta penghinaan merupakan ungkapan nyata dari kekerasan.

Terlebih lagi Galtung dalam Santoso (2002, h. 168) menyatakan “kekerasan terjadi bila manusia dipengaruhi sedemikian rupa sehingga realisasi jasmani dan mental aktualnya akan berada di bawah realisasi potensialnya”.

Istilah kekerasan lain diungkap oleh Surbakti (2008, h. 125) yang menyatakan, kekerasan dapat dipahami sebagai tindakan menyakiti, merendahkan, menghina atau tindakan kekejaman yang bertujuan untuk membuat objek kekerasan menderita, baik secara psikologis maupun fisiologis. Tidak seorang pun di dunia ini yang luput dari tindak kekerasan, bentuk kekerasan yang dialami juga bermacam-macam.

Kekerasan dapat dibedakan dari cara melakukannya, yaitu kekerasan verbal dan non verbal. Sutikno (2010, h. 320) mendefinisikan kekerasan verbal sebagai kekerasan yang menggunakan kata-kata seperti menghina, memfitnah, mengancam, dan ucapan yang menggunakan kata-kata kasar kepada orang lain. Sedangkan kekerasan non verbal merupakan kekerasan yang menggunakan bahasa tubuh atau suara tanpa kata-kata yang memiliki makna, seperti mencibir, tersenyum sinis, menyeringai dan mendengus.

2.2.4.2 Dimensi dan Jenis Kekerasan

Sunarto (2009, h. 56-58) menguraikan kekerasan dalam lima sudut pandang (dimensi) yaitu bentuk kekerasan, efek kekerasan, partisipan kekerasan, motif dan sumber kekerasan yang akan peneliti paparkan di bawah ini:

1) Bentuk Kekerasan

Dilihat dari bentuknya, kekerasan dapat dikategorikan menjadi beberapa bagian yaitu kekerasan fisik, psikologis, seksual, finansial, spiritual, dan fungsional.

- a) Kekerasan fisik mewujud kepada disakitinya tubuh manusia secara jasmani berupa siksaan berupa perkelahian, penganiayaan, hingga tindakan membunuh. Hal ini diperkuat oleh Poerwandari dalam Sunarto yang menyimpulkan kekerasan fisik dilakukan oleh pelaku terhadap korban dengan cara memukul, menampar, mencekik, menendang, menginjak, melukai dengan tangan kosong atau dengan senjata.
- b) Kekerasan psikologis dilakukan oleh pelaku terhadap mental korban dengan cara berteriak, menyumpah, mengancam, merendahkan, mengatur, melecehkan, memata-matai, dan tindakan lain yang menimbulkan rasa takut.
- c) Kekerasan seksual merupakan tindakan yang mengarah kepada ajakan atau desakan seksual seperti menyentuh, meraba, mencium dan tindakan-tindakan lain yang tidak dikehendaki korban seperti

menonton produk pornografi, gurauan seksual, ucapan yang merendahkan dan melecehkan dengan mengarah pada aspek jenis kelamin atau seks korban serta memaksa melakukan aktivitas-aktivitas seksual yang tidak disukai korban.

- d) Kekerasan finansial merupakan kekerasan yang berupa tindakan mengambil uang korban (pemerasan), menahan atau tidak memberikan pemenuhan kebutuhan finansial korban, serta mengendalikan dan mengawasi pengeluaran uang sampai sekecil-kecilnya.
- e) Kekerasan spiritual mewujud kepada merendahkan keyakinan dan kepercayaan korban, memaksa korban untuk meyakini hal-hal yang tidak diyakini korban, serta memaksa korban untuk mempraktikkan ritual dan keyakinan tertentu.
- f) Terakhir, dalam dimensi bentuk kekerasan adalah kekerasan fungsional yang berupa memaksa melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan keinginan, menghalangi atau menghambat aktivitas atau pekerjaan tertentu.

2) Efek Kekerasan

Terdapat dua efek dari kekerasan yaitu efek positif dan negatif. Semua ini akan tampak dalam mekanisme *reward-punishment*. Dalam sistem imbalan dan hukuman ini terdapat pengendalian secara manipulatif dari pemberi imbalan terhadap kebebasan penerima.

- a) Efek positif dampaknya tidak menyebabkan penderitaan dalam diri korban tetapi menciptakan situasi ketergantungan misalnya dalam situasi *reward-punishment*.
- b) Efek negatif dampaknya akan menyebabkan penderitaan tertentu atau situasi tidak menyenangkan dalam diri korbannya.

3) Partisipan Kekerasan

Kekerasan senantiasa melibatkan dua pihak antara lain pelaku (subjek) dan korban (objek).

- a) Partisipan subjek merupakan tokoh yang melakukan kekerasan terhadap tokoh lain (pelaku kekerasan).
- b) Partisipan objek merupakan tokoh (korban) yang mengalami penderitaan karena tindak kekerasan tertentu.

4) Motif Kekerasan

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

5) Sumber Kekerasan

Sumber kekerasan dilihat dari personal atau struktural.

- a) Kekerasan personal apabila subjek kekerasan dilakukan oleh seorang individu secara langsung.
- b) Kekerasan struktural berupa pemukulan, penganiayaan, pembunuhan oleh satu orang terhadap orang lainnya. Kekerasan

struktural mewujudkan dalam bentuk eksploitasi, represi, ketidakadilan, sosial, kemiskinan struktural, ancaman, ketakutan.

Lain halnya dengan Sunarto yang melihat kekerasan ke dalam lima dimensi (sudut pandang). Santoso (2002, h. 11) melihat istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka atau tertutup, baik yang bersifat menyerang atau bertahan yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain. Terdapat empat jenis kekerasan yang dapat diidentifikasi yaitu:

1) Kekerasan Terbuka

Kekerasan yang dapat dilihat seperti perkelahian.

2) Kekerasan Tertutup

Kekerasan yang bersifat tersembunyi dan tidak dilakukan langsung seperti mengancam.

3) Kekerasan Agresif

Kekerasan yang dilakukan bukan untuk perlindungan, tetapi untuk mendapatkan sesuatu seperti pemerasan.

4) Kekerasan Defensif

Kekerasan yang dilakukan sebagai tindakan perlindungan diri seperti memukul seseorang yang ingin mencelakai individu.

2.2.4.3 Kekerasan Dalam Dunia Film

Kekerasan pun dikemas dalam dunia perfilman, berbagai jenis tayangan yang mengandung kekerasan akan berdampak negatif terhadap khalayak yang menontonnya. Terlebih lagi jika anak-anak yang menonton, tayangan

kekerasan berdampak terhadap munculnya perilaku agresif atau perilaku buruk lainnya. Hal ini disebabkan keterbatasan penalaran yang dimiliki anak-anak (Surbakti, 2008, h. 126).

Bahaya kekerasan dalam media mempunyai alasannya yang kuat, meskipun sering lebih mencerminkan bentuk ketakutan daripada ancaman riil (nyata). Apa yang ditakutkan adalah skenario penularan kekerasan dalam media menjadi kekerasan sosial riil (Haryatmoko, 2007, h. 124).

Masalah representasi kekerasan dalam media berlangsung dalam hubungan segitiga, yaitu prodaktor, penerima, dan instansi regulasi. Instansi produksi adalah para pencipta, pengarang, saluran televisi, rumah produksi, dan studio (Haryatmoko, 2007, h. 125).

Hearold (1986 dikutip dalam Surbakti 2008, h. 126) menyatakan bahwa “tayangan yang memiliki unsur kekerasan mendorong generasi muda khususnya anak-anak. Anak menjadi antisosial, melanggar peraturan, tidak ingin menaati hukum, melakukan penyerangan, baik secara verbal maupun fisik”.

Penelitian mengenai televisi, video game, musik dan film yang di dalamnya mengandung kekerasan mengungkap bukti yang tidak dapat disangkal. Kekerasan media meningkatkan kemungkinan perilaku yang agresif serta menimbulkan bentuk kekerasan dalam konteks langsung maupun dalam jangka panjang (Baran, dan Davis, 2010, h. 239).

Kekerasan yang ditayangkan dalam film menimbulkan pengaruh yang berbahaya bagi khalayaknya terutama anak-anak. Menurut hasil studi tentang

kekerasan oleh *American Psychological Association* tahun 1995 yang dikutip oleh Sophie Jehel (2003, h. 124 dalam Haryatmoko, 2007 h. 124) terdapat tiga kesimpulan yang menarik dan perlu mendapat perhatian serius diantaranya.

- 1) Mempresentasikan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif.
- 2) Memperlihatkan secara berulang tayangan kekerasan dapat menyebabkan ketidakpekaan terhadap bentuk kekerasan dan penderitaan yang dialami korban.
- 3) Tayangan kekerasan dapat meningkatkan rasa takut sehingga akan menciptakan representasi dalam diri penonton, betapa berbahayanya dunia.

Melalui *observational learning* diketahui bahwa anak-anak mempelajari sejumlah perilaku melalui tayangan yang ditampilkan. Selanjutnya, khalayak mendasarkan perilakunya dengan meniru apa yang khalayak saksikan sebelumnya. Khalayak khususnya anak-anak yang percaya bahwa tayangan kekerasan yang ditampilkan adalah realitas hidup yang sebenarnya akan bertindak lebih agresif, demikian anak-anak akan termotivasi lebih agresif (Surbakti, 2008, h. 136).

Kekerasan dalam media massa dapat disaksikan mulai dari film yang menayangkan adegan kekerasan, film horor, sampai dengan tayangan kriminalitas (Bungin, 2008, h. 355).

2.3 Kerangka Pemikiran

Tabel 2.2 Kerangka Analisis Data

