BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dalam UU No.23 Tahun 2009 tentang Perfilman pasal 1 disebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan[1].oleh pita seluloid, pita video, piringan video dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem lainnya. Film memiliki pengertian yang beragam,tergantung sudut pandang orang yang membuat definisi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh pusat Bahasa pada tahun 2008, film adalah selaput tipis yang dibuat seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret).

Film terdiri dari beberapa macam genre diantaranya genre aksi (action), Petualangan (Adventure), komedi, drama, epik, musikal dan sains fiksi. diantara beberapa macam film genre tersebut banyak dampak positif dan negative bagi para penikmatnya. Terutama dalam genre film aktion, satu pengaruh buruk film aktion adalah pada penyebaran nilai nilai kekerasan dalam setiap adegannya. Film aksi (action) adalah jenis film yang banyak mengandung gerakan dinamis para aktor dan aktris dalam sebagian besar adegan film seperti halnya, adegan baku tembak, perkelahian,kejar-kejaran,ledakan,perang, dll.

[1] Teguh Trianton. *Film sebagai media belajar* (Yogyakarta : Graha Ilmu 2013) hlm 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hampir semua fitur pada dasarnya adalah narasi visual. Oleh karena itu menurut para ahli semiotika film[2], itu semua dapat dilihat sebagai hal yang memiliki struktur sama dengan ciri struktur bahasa. Film yang secara alamiah bersifat campuran itu membuat representasi sinema menjadi kuat. Musik bisa memberi penekanan aspek dramatis dan emosional dari teks. Semua pengalaman dari teks menjadi sinestesis, membaurkan berbagai moda menjadi pengindra.aktualisasi perkembangan kehidupan masyarakat pada masanya. Dari zaman ke zaman film mengalami perkembangan baik dari teknologi yang digunakan maupun tema yang diangkat. Bagaimanapun film telah merekam sejumlah unsur-unsur budaya yang melatar belakanginya, termasuk pemakaian bahasa yang tampak pada dialog antar tokoh dalam film.

Ini salah satu media komunikasi massa yang sudah sangat dikenal. Dengan caranya sendiri, film memiliki kemampuan untuk mengantar pesan secara unik; dapat juga dipakai sebagai sarana pameran bagi media lain dan juga sebagai sumber budaya yang berkaitan erat dengan buku, film kartun, bintang televisi, film seri, serta lagu.

Dalam perkembangan media komunikasi masa sekarang ini, film menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan. Film berperan sebagai sarana modern yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan dan diakrabi oleh khalayak umum. Di samping itu film juga menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, komedi, dan sajian lainnya kepada masyarakat umum.

[2] Marcel Danesi. *Pengantar Memahami Semiotika Media* (Yogyakarta : Jalasutra 2010) hlm 150

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Film sebagai salah satu jenis media massa yang menjadi saluran berbagai macam gagasan, konsep, serta dapat memunculkan dampak dari penayangannya. Ketika seseorang melihat sebuah film, maka pesan yang disampaikan oleh film tersebut secara tidak langsung akan berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap maksud pesan dalam film. Seorang pembuat film merepresentasikan ide-ide yang kemudian dikonversikan dalam sistem tanda dan lambang untuk mencapai efek yang diharapkan. Representasi dalam kehidupan masyarakat proses komunikasi lewat media membantu menciptakan makna makna vital dalam kehidupan masyarakat. Bahkan pada level sederahana,ide tentang apakah yang dimaksud dengan hiburan dapat didefinisikan secara demikian. Film juga dapat sebagai hiburan maupun komunikasi yang dapat pelajari dan telaah,baik dalam pengkodeannya dan pendekodeannya. Makna dan tanda dalam komunikasi media diisyaratkan sebagai signaling dan penandaan (signing)[3] ini memang berlangsung dengan berbagai cara seperti di dalam kehidupan sendiri.

Kaitannya dalam kehidupan sehari hari, kekerasan pun tidak dapat dihindari diwaktu seseorang tersebut mendapatkan masalah dalam kehidupannya. Manusia adalah makhluk yang memiliki rasa dan emosi. Hidup manusia diwarnai dengan emosi dan berbagai macam perasaan. Emosi dapat memotivasi perilaku,dapat bereaksi dalam menghadapi situasi tersebut. Seseorang tidak perlu untuk mempersiapkan segala sesuatunya untuk menghadapi situasi tersebut karena emosi akan mempersiapkan segalanya untuk dapat melewati rintangan yang ada dalam pikiran dan yang ada di lingkungan. Selain itu efek seseorang sebelum melakukan tindakan kekerasan juga dipengaruhi oleh stress dan kecemasan dalam

[3] Graeme Burton. *Yang tersembunyikan dibalik media* (Yogyakarta:jalasutra 2006)Hlm 34-35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kehidupannya. Keadaan yang mengancam sering kali akan membuat seseorang merasa tertekan sehingga dapat menimbulkan ketegangan secara fisik dan psikologis. Saat individu mengalami stress, dirinya akan menganggap situasi yang membuat dirinya sebagai suatu ancaman sehingga akan menyebabkan dirinya merasa cemas. Sedangkan apabila individu merasa situasi yang membuatnya cemas berulangkali tentu dirinya akan menjadi stress.[4]

Kemudian marah merupakan sesuatu yang bersifat sosial dan biasanya terjadi jika mendapat perlakuan tidak adil atau tidak menyenangkan dalam interaksi sosial. Pada saat seseorang marah maka denyut jantung menjadi lebih cepat dan tekanan darah menjadi naik, napas tersenggal – senggal dan pendek, serta otot-otot menjadi tegang. Ciri-ciri seseorang marah dapat dilihat pada wajah,pada lidah,pada anggota tubuh, dan pada hati. Seseorang yang marah biasanya menimbulkan keinginan untuk memukul, membunuh, melukai, merobek[5]. Makna kekerasan di Negara Indonesia sangat berbeda dengan negara barat. Negara barat tidak begitu mempersalahkan tindak kekerasan dalam kehidupan masyarakatnya, apalagi segala bentuk kekerasan yang terjadi dalam dunia perfilman. Mereka cukup bebas mengapresiasikan kehidupan mereka. Sedangkan Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman budaya yang harmoni yang melahirkan kebahagiaan dan dibingkai oleh tujuan hukum yang menjamin kedamaian dan ketentraman masyarakat. karena alasan itulah adegan kekerasan dalam film The raid 2 terjadi pro dan kontra dalam masyarakat perfilman di Indonesia dibandingkan oleh perfilman mancanegara.

---

[4] Triantoro Safaria dan Nofrans Eka Saputra. *Manajemen Emosi* (Jakarta : Bumi Aksara 2012) Hlm 42

[5] Ibid 73-76

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Film The Raid 2 “Berandal” merupakan film aksi seni bela diri dari Indonesia yang disutradarai oleh Gareth Evans dan dibintangi oleh Iko Uwais. Film ini adalah sekuel dari film The Raid pertama. Film ini tayang perdana di festival Film Sundance pada 21 Februari 2014 dan akhirnya ditayangkan serentak di Indonesia dan Amerika Serikat pada tanggal 28 Maret 2014. Iko Uwais berperan kembali sebagai rama. Perwira pemula satuan senjata dan taktik khusus sekaligus seorang calon ayah. Selain itu film ini dibintangi juga oleh Alex Abbad, Julie Estelle, Roy Marten, Tio Pakusadewo, Arifin Putra, Cecep Ari Rahman. Aktor mancanegara dari Jepang seperti Ryuhei Matsuda, Kenichi Endo, Kazuki Kitamura ikut bergabung dalam film ini.

Salah satu gambaran dari realitas yang berlaku ditengah masyarakat salah satunya adalah kekerasan. Kekerasan yang terjadi ini sering terjadi dalam masyarakat. Umumnya dalam jaringan antar Bandar narkoba dengan pihak kepolisian, antar pelajar sekolah antar suku bahkan antar kampung. Film ini penelitian ini menceritakan tentang upaya penyamaran Rama dalam sindikat kejahatan di Jakarta. Dia berhasrat melindungi keluarganya dari para penjahat dan berambisi untuk membongkar praktik korupsi di lembaga kepolisian tempatnya bernaung. Selain itu Rama balas dendam atas kematian kakaknya. Rama tampak meluapkan kemarahannya pada coretan kapur bergambar bayangan manusia pada dinding tahanan. Secara bertubi-tubi, Rama memukul dinding itu dengan tangan kosong hingga membuat permukaan dinding itu rusak. Beberapa adegan perkelahian diambil di dalam mobil. *Trailer* ini juga menampilkan adegan upaya penembakan sadis yang dilakukan di anak tangga eskalator. Adegan kekerasan yang terjadi dalam film ini sangat beragam. Rama sebagai tokoh utama yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditugaskan untuk menyamar dalam tahanan penjara hingga beberapa tahun hanya untuk mengintrogasi atau memata matai anak dari Bos Bandar narkoba. Di dalam penjara itu Rama seorang diri berkelahi dengan tahanan lainnya yang lebih dari 10 orang dengan tangan kosong, menghajar, memukul, menendang bahkan sampai dibantingkan ke tembok sampai berdarah. Adegan kekerasan yang dilakukan oleh tokoh tersebut tidak hanya satu kali namun beberapa kali. Dalam sekumpulan kelompok tahanan ketika itu sedang hujan dan berkumpul dilapangan. Dari kelompok lain ingin mencoba membunuh si anak Bos Bandar narkoba, dan rama melihat dia membawa pisau untuk membunuhnya. Beberapa saat kemudian terjadilah pertarungan sengit antar para tahanan. Ketika itu rama tidak tinggal diam, dia langsung memukul yang membawa pisau tersebut dan akhirnya terjadilah pertarungan. Para penjaga tahanan juga ikut memukul para tahanan yang sedang tawuran. Dalam perkelahian tersebut sangat sadis untuk dilihat. Ada beberapa macam senjata yang dipakai antara lain pisau, batu, senjata, alat pemukul dan lain sebagainya. .

Pengalaman dalam kehidupan akan membentuk diri pribadi setiap manusia, tetapi setiap orang juga harus menyadari apa yang sedang terjadi dan apa yang telah terjadi pada diri pribadinya.[6] Kesadaran terhadap diri pribadi ini pada dasarnya adalah suatu presepsi yang ditunjukkan pada dirinya sendiri. Dalam hal ini orang akan berusaha untuk mengenali dan memahami siapa dirinya. Suatu tindakan di lingkungan mensyaratkan kehadiran objek eksternal untuk ditangkap oleh indera.

---

[6] Djuarsa Sendjaja, *Materi Pokok: Teori Komunikasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1994), Hal: 52

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketertarikan peneliti terhadap film ini sebagai penelitian karena makna yang terkandung dalam film tersebut. *Berandal* adalah pertunjukan dan pelampiasan pribadi Rama sebagai seorang individu yang hasrat bawah sadarnya terlalu kuat untuk ia taklukkan**.** Memang hampir semua pelaku dalam film ini adalah orang Indonesia. Ini merupakan situasi yang sangat potensial bagi munculnya kekerasan, yang sekali lagi tidak hanya dalam bentuk fisik, tapi dalam beragam bentuk seperti kata-kata.

Kecenderungan semacam ini tidak saja dimiliki oleh agen budaya yang dominan, tapi juga oleh *sub-cultur* yang muncul akibat ketidaksepakatannya dengan gagasan dan nilai-nilai yang selalu saja dipaksakan oleh budaya yang dominan.

Untuk itu kiranya perlu mendiskusikan berulang-ulang tentang nilai-nilai, tentang baik dan buruk dengan tidak saling mengisolasi diri apalagi membebani dengan penggolongan-penggolongan yang pada dasarnya tidak manusiawi. Jadi essensi manusia sama, yang berbeda hanyalah dalam superfisialnya saja tentang apa yang disenangi. Tak perlu untuk menciptakan permusuhan jika sekedar masalah senang dan tidak senang, dan upaya pemaksaan gagasan hanyalah tindakan ideologis yang mengingkari kemanusiaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah di atas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana level realitas adegan kekerasan dalam film The Raid 2 “Berandal” ?
2. Bagaimana level representasi adegan kekerasan dalam film The Raid 2 “Berandal” ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui level realitas adegan kekerasan seperti apa yang ditampilkan dalam film The Raid 2 “Berandal”
2. Untuk mengetahui level representasi adegan kekerasan yang ditampilkan dalam film The Raid: Raid 2 “Berandal”

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan penulis mengenai kajian Analisis semiotik.
2. Manfaat Praktis: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif bagi semua kalangan pelajar atau mahasiswa, maupun orang dewasa karena adegan-adegan dalam film ini tidak boleh ditiru. Diharapkan dapat dijadikan referensi tentang film dan kekerasan kepada siapapun pemerhati kajian Ilmu Komunikasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relavan

Untuk melengkapi referensi dan pengembangan penelitian ini. Maka, peneliti mempelajari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang lain, yang terkait dengan fokus penelitian ini, serta menjadi bahan pertimbangan dan perbandingan dalam penelitian. Adapun penelitian yang terkait dengan penelitian penulis, antara lain:

1. Nama Peneliti : Lina Masruroh. Judul Karya Skripsi : Analisis Semiotik Iklan rokok A mild versi *Taat Cuma Kalo Ada yang Liat* . Tahun Penelitian : 2007. Metode Penelitiannya : Analisis Semiotik Roland Barthes. Hasil Temuan penelitian : Membahas bagaimana iklan rokok A Mild Versi *Taat Cuma Kalo Ada Yang Liat* diinterprestasikan sebagai representasi budaya masyarakat Indonesia. Perbedaannya Lina Masruroh menggunakan iklan rokok versi Taat Cuma kalo ada yang liat sebagai subjek penelitian. Sedangkan peneliti menggunakan Film The Raid 2 “Berandal” sebagai subjek penelitian.
2. Nama peneliti : Fitri Munhdiro. Judul karya Skripsi : Analisis Semiotika Program Talkshow Wak kaji Show. Tahun penelitian : 2008. Metode Penelitiannya : Analisis Semiotika Roland Barthes. Hasil temuan peneliti : membahas makna apa yang terkandung dalam nama program Wak Kaji Show. Perbedaannya Fitri Munhdiro menggunakan program Wak Kaji Show sebagai Subjek penelitian, sedangkan penelitian ini menggunakan Film The Raid 2 “Berandal"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Definisi Konsep

Pada dasarnya konsep merupakan unsur pokok dari penelitian dan suatu konsep sebenarnya definisi singkat dari sejumlah fakta atau gejala yang ada. Ditentukannya definisi konsep dalam penelitian ini supaya tidak terjadi salah pengertian dalam memahami konsep-konsep yang diajukan dalam penelitian dasar pemikiran bahwa film merupakan salah satu media komunikasi massa paling populer selain televisi. Film menjadi berbeda bentuknya dengan media audio-visual lainnya seperti televisi karena film yang mampu membentuk (mungkin juga dibentuk) identitas film itu sendiri. Sama artinya dengan menonton film berbeda dengan menonton televisi. Karena pembuatan film adalah upaya para sineas menyajikan representasi atau realitas ke dalam bentuk sinematografi.

Realitas sosial diartikan sebagai kualitas yang terdapat di dalam realitas-realitas yang diakui atau dimiliki keberadaannya *(being)* yang tidak tergantung terhadap kehendak kita sendiri. Sedangkan pengetahuan di definisikan sebagai kepastian bahwa realitas-realitas tersebut nyata *(real)* dan memiliki karakter yang spesifik. Realitas sosial di konstruksikan melalui proses ekternalisasi, objektivasi dan internalisasi.[7]

Ekternalisasi, obyektifasi dan internalisasi ketiganya merupakan dialektis dalam proses reproduksi realitas sosial. Tiap manusia adalah agen sosial yang mengeksternalisasikan realitas sosial. Hasil dari eksternalisasi tersebut membentuk obyektifasi pada masyarakat. Dan pada akhirnya eksternalisasi dan obyektifasi tersebut dalam suatu individu sebagai produk sosial menjadi

[77] Burhan Bungin, Imaji Media Massa; Konstruksi dan Makna Realitas Sosial Iklan Televisi dalam masyarakat Kapitalistik,(Yogyakarta : Jendela, 2008),Hal: 14-15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengetahuan dan identitas sosial sesuai dengan peran institusional yang terbentuk dan yang diperankan.

a. Representasi

Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya. Secara ringkas, representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Lewat bahasa (symbol-simbol dan tanda tertulis, lisan, atau gambar) tersebut itulah seseorang dapat mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide-ide tentang sesuatu. Semua ini merujuk pada presentasi media terhadap pelbagai kelompok sosial yang dikategorikan dengan banyak cara antara lain melalui gender, umur dan kelas sosial[8].

Isi atau makna dari sebuah film dapat dikatakan dapat mempresentasikan suatu realitas yang terjadi karena menurut Fiske, representasi ini merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi atau kombinasinya".[9]

b. Adegan Kekerasan

Program siaran yang membenarkan kekerasan dan sadisme sebagai hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari.

a) Adegan adalah pengambilan gambar[10] yang diatur oleh sutradara dengan mengfokuskan pada adegan yang tercantum dalam scene scenario tanpa mempedulikan situasi sekitar adegan. Yang berisi pertarungan fisik antara tokoh protagonist dengan antagonis. Dalam

[8] Graeme Burton. *Media dan Budaya Populer* (Yogyakarta:Jalasutra 2012) Hlm 18
[9] John Fiske, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif,* (Yogyakarta: Jalasutra, 2004)hal.9
[10] Bayu Widagdo & Winastwan Gora, *Bikin Film Itu Mudah,* (Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2007), Hal: 130

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

setiap adegan-adegan yang muncul sering kali tedapat adegan pertarungan dengan suasana dramatis. Kemudian alur cerita akan terus bergerak dengan menyuguhkan adegan yang menegangkan antara kelompok satu dengan yang lain. Adegan –adegan ini membuat cerita lebih dramatis, maka konflik antara tokoh protagonis dan antagonis akan dikembangkan dengan memunculkan adegan pertarungan fisik. Disitulah adegan/action akan muncul dari genre film. Action memberikan keterangan mengenai aktifitas yang terjadi pada setiap scene termasuk informasi mengenai keadaan psikologis dari setiap karakter, lingkungan, suasana, dan tingkah laku tokohnya.

b) Kekerasan adalah penggunaan kekuatan fisik[11] dan kekuasaan, ancaman atau tindakan terhadap diri sendiri, perorangan atau sekelompok orang atau masyarakat yang mengakibatkan atau kemungkinan besar mengakibatkan memar/trauma, kematian, kerugian psikologis, kelainan perkembangan atau perampasan hak.

c) Dalam penelitian ini yang dimaksud adegan kekerasan adalah Adegan yang diantaranya adalah menampilkan secara detil (*big close up, medium close up, extreme close up*) korban yang berdarah-darah, menampilkan adegan penyiksaan secara *close up* dengan atau tanpa alat (pentungan/pemukul, setrum, benda tajam) secara nyata. Adegan kekerasan yang dramatis dari setiap scenenya membuat penonton melihat seperti nyata. Padahal dari setiap kekerasan itu hanyalah adegan yang sudah disiapkan oleh sutradara di dalam scenario. Pemain

[11] Hendrarti dan Herudjati Purwoko, *Aneka Sifat Kekerasan Fisik, Simbolik, Birokratik & Struktural*, Cetakan Pertama, PT Indeks, Jakarta, 2008, hal 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hanyalah tokoh yang harus mempunyai karakter dan ekspresi yang begitu menyakitkan, kesakitan, kepedihan dalam setiap melakukan adegan kekerasan.

c. Film The Raid 2 "Berandal"

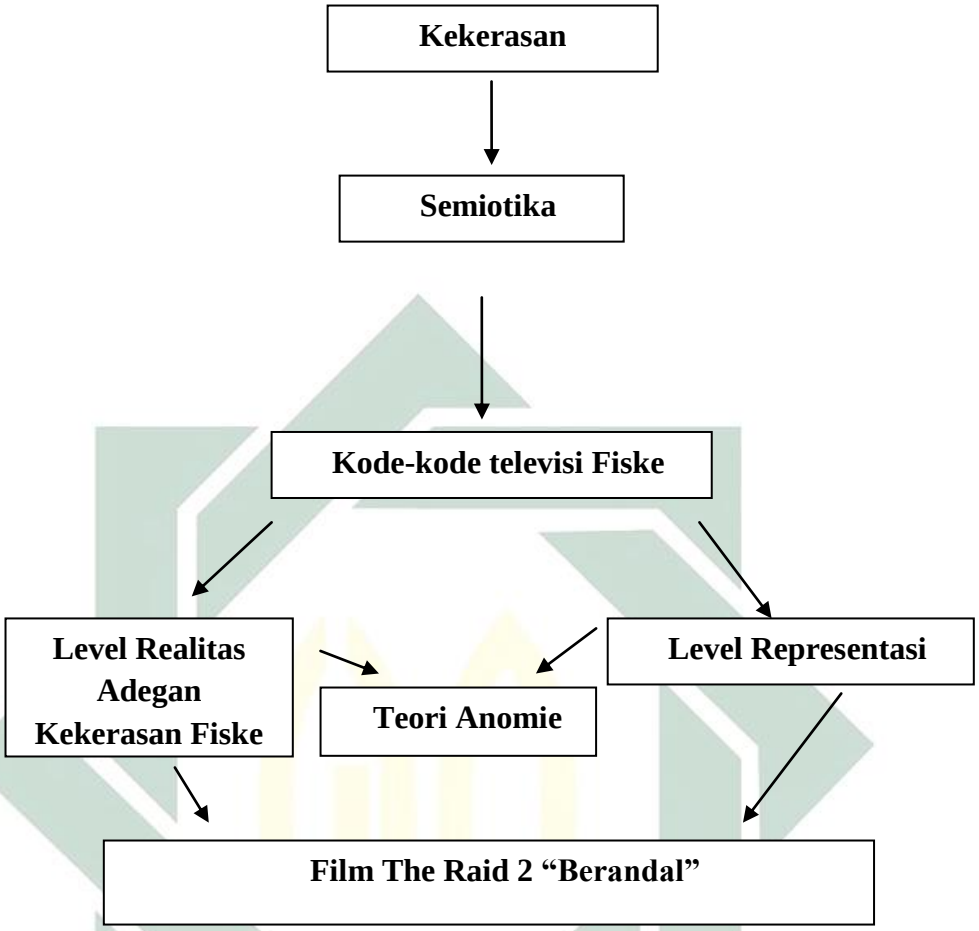
Film adalah media komunikasi massa yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, dapatnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, umum dan informasi.

film The Raid 2 berisi cerita yang dimulai dua jam setelah film pertama berakhir. Rama (Iko Uwais) keluar dari gedung apartemen kumuh yang menjadi neraka bagi kesatuannya. Sambil terluka dan membopong satu orang temannya yang selamat, ia menemui Bunawar (Cok Simbara), polisi bersih yang akan membantu membongkar skandal di kesatuannya, sekaligus menghindarkannya dari bahaya yang lebih besar. Hal pertama yang disampaikan Bunawar pada Rama adalah siapa, dan seberapa besar masalah yang akan mereka hadapi. Satu-satunya jalan untuk menyelesaikannya, Rama harus masuk ke dalam organisasi kriminal. Caranya, ia harus rela dipenjara agar bisa dekat dengan Uco (Arifin Putra), anak dari bos mafia Bangun (Tio Pakusadewo).[12]

[12]Http:// 'The Raid 2 Berandal' 150 Menit Full Action.htm. Di akses pada tanggal 26 September 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Kerangka Pikir Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Pikir Peneliti

Penelitian ini menggunakan teori *The Codes of Television* oleh John Fiske. Peneliti memilih beberapa kode yang ada dalam teori *the codes of television* John Fiske. Beberapa kode televisi ini akan lebih mempermudah dalam meneliti representasi adegan kekerasan dalam film.

Dalam teori semiotika pokok studinya adalah tanda atau bagaimana cara tanda – tanda itu bekerja juga dapat disebut semiologi. Tanda – tanda itu hanya mengemban arti pada dirinya sendiri, dengan kata lain jika diterapkan pada tanda – tanda bahasa, maka huruf, kata, dan kalimat tidak memiliki arti pada dirinya sendiri. Tanda – tanda itu hanya mengemban arti (*significant*) dalam kaitan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan pembacanya. Pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signified*) sebagai konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan. Segala sesuatu memiliki sistem tanda dapat dianggap teks. Semiotika adalah studi tentang pertandaan dan makna, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna di bangun dalam "teks" media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.[13]

Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya saya namakan interpretant dari tanda pertama.[14]

John Fiske mengungkapkan kode-kode televisi (Television Codes) atau yang biasa disebut kode-kode yang digunakan dalam dunia pertelevisian. Menurut John Fiske terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika, yakni :

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, dan cara tanda – tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah kontruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.

[13] Jhon Fiske. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta Edisi Ketiga 2012) hlm 68
[14] Ibid hlm 66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode – kode dan tanda – tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan serta referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. jenis penelitian yang digunakan adalah kajian analisis semiotik dengan Pendekatan yang digunakan adalah model Jhon Fiske. Jenis penelitian ini digunakan peneliti untuk mengatahui tanda-tanda dari setiap scene adegan kekerasan dalam film tersebut. Penelitian ini unsur utama yang sangat diperhatikan oleh peneliti dalam pendekatan semiotika adalah tanda. Dimana tanda-tanda tersebut membantu dalam memaknai sesuatu.

Suatu penelitian ilmiah, seorang peneliti harus memahami metodologi yang merupakan seperangkat pengetahuan tentang langkah (cara) sistematis dan logis tentang pencarian data yang berkenaan dengan masalah-masalah tertentu untuk diolah dan dianalisis, diambil kesimpulan dan selanjutnya dicari pemecahannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika yang menggunakan pengalaman hidup sebagai alat untuk memahami secara lebih baik tentang sosial budaya, politik untuk konteks adegan kekerasan dalam film itu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Subyek, Obyek, dan Lokasi penelitian

a. Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah Video film The Raid 2 “Berandal” yang akan dilihat secara cermat adegan kekerasan dari setiap scene awal sampai scene akhir.

b. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini yaitu komunikasi massa yang diartikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dimana pesan dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya misal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, dan film.

Pengertian Saverin dan Tankard menyatakan bahwa komunikasi massa adalah sebagian keterampilan *(skill)*, sebagian seni *(art)*, dan sebagian ilmu *(science)*. Maksudnya, tanpa adanya dimensi menata pesan tidak mungkin media massa memikat khalayak yang pada akhirnya pesan tersebut dapat mengubah sikap, pandangan, dan perilaku komunikan.

c. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian pada penelitian ini yaitu Film The Raid 2 “Berandal” karya sutradara Gareth Evans yang penulis naskahnya adalah Gareth Evans dan di produseri oleh tiga orang yakni Rangga maya barrack evans, Irwan D.Mussry,Ario Sagantoro. Dengan mengambil tema Representasi Adegan Kekerasan dan mengenali Level Realitas dan Level Representasi yang tersirat pada film The Raid 2 “Berandal” tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

1) Data Primer

Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara) yaitu berupa data kualitatif yang berasal dari data auidio dan visual yang terdapat dalam Film The Raid 2 "Berandal"

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain) atau sumber sekunder.[15] Yaitu yang diperoleh dari buku-buku, makalah dan berbagai sumber dari internet yang berkaitan dengan penelitian ini.

b. Sumber Data

Setelah jenis data yang diperlukan telah ditentukan, maka langkah berikutnya adalah menentukan sumber data, yaitu dari mana data tersebut diperoleh.[16] Adapun sumber data yang dipakai oleh peneliti dalam pengambilan data adalah:

a. Data diperoleh dari Video film The Raid 2 "Berandal" yang di dapat dari koleksi pribadi
b. Dokumen yang ada kaitannya dengan penelitian yaitu tentang Film The Raid 2 "Berandal.

[15] Rahmat kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2007),Hlm 42.
[16] Marzuki, 2000, Metode Riset, BPFE-UII, Yogyakarta, hlm. 165

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Tahapan Penelitian

a. Mencari tema

Dalam mencari tema, peneliti membaca dan melakukan eksplorasi topik dari berbagai macam media untuk menemukan dan memilih suatu fenomena yang menarik untuk diteliti dan sesuai dengan obyek kajian komunikasi. Setelah melakukan eksplorasi, peneliti mengumpulkan hasil dari eksplorasi untuk memilih salah satu topic yang menarik untuk diteliti, akhirnya peneliti memutuskan mengambil topik yang terkandung dalam film The raid 2 "Berandal".

b. Merumuskan masalah

Masalah dirumuskan berdasarkan sisi menarik topik yang akan dikaji beserta dengan tujuan yang hendak dicapai.

c. Merumuskan manfaat

Manfaat dirumuskan berdasarkan dua pandangan,yakni pandangan teoritis dan praktis.

d. Menentukan metode penelitian

Mengingat tujuan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisa tanda-tanda yang terdapat pada film The Raid 2 "Berandal" maka peneliti memutuskan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes sebagai metode penelitian.

e. Melakukan analisa data

Analisa data dilakukan dengan menjelaskan data audio dan visual yang ada dalam beberapa scene yang terdapat adegan kekerasan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam film The Raid 2 “Berandal”. Data-data tersebut digolongkan menjadi dua makna tingkat yaitu denotasi dan konotasi

f. Menarik kesimpulan

Menarik kesimpulan dengan membuat laporan penelitian yang sudah dianalisa dan tersusun secara sistematis.

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapapun langkah-langkah dalam menerapkan teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut :

a) Menentukan sumber data
b) Membaca dan mencermati dialog dan gambar yang terdapat pada film The Raid 2 “Berandal”.
c) Memilih dan menetapkan data sesuai dengan fokus penelitian.
d) Menggolongkan data tersebut sesuai dengan masalah yang diteliti.
e) Mendeskripsikan dialog dan gambar pada film The Raid 2 “Berandal”

6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam metode ilmiah. Karena dengan analisis, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.

Menganalisa berdasarkan kode kode sosial pada pilihan scene yang terdapat pada film The Raid 2 “Berandal”. Kemudian analisa ini dilanjutkan pada pemahaman langsung dari gambar dan audio visual yang ada dalam film tanpa mempertimbangkan kode sosial yang lebih luas. Pemahaman langsung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dimaksud ini adalah tanda atau penunjuk dari sebuah elemen dalam film, sehingga pembaca bisa langsung mengerti dan menyimpulkan hanya dengan melihat elemen dalam film tersebut. Analisa berikutnya yakni peneliti akan menganalisa level realitas dan level representasi dari setiap adegan kekerasan yang muncul dalam gambar dan audio visual film The Raid 2 "Berandal" dengan mempertimbangkan representasi adegan kekerasan yang ada dalam film.

Tabel 1.1 Tiga Level Pengkodean Jhon Fiske[17]

Pertama	Realitas
	Penampilan, Costum(Busana),make-up, Lingkungan, Kelakuan,cara berbicara,gerak gerik bahasa tubuh,ekspresi dan suara.
Kedua	Representasi
	Elemen tadi ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti kata, proposisi, kalimat, foto, caption, grafik, dan sebagainya. Dalam TV seperti kamera, musik, tata cahaya, dan lain-lain). Elemen-elemen tersebut di transmisikan ke dalam kode representasional yang memasukkan diantaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi setting, dialog, dan lain lain)

[17] Eriyanto,Analisi Wacana,Pengantar Analisis Teks Media,(Yogyakarta: LKiS,2001),Hal: 115

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketiga	Ideologi
	Individualisme,Patriarki,Ras, Kelas, Materialisme,Kapitalisme

Pertama, realitas, dalam proses ini peristiwa atau ide dikonstruksi sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa gambar ini umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan ekspresi dan lain-lain. Disini realitas selalu siap ditandakan. Kedua, representasi, dalam proses ini realitas digambarkan dalam perangkat-perangkat teknis seperti bahasa tulis, gambar, grafik, animasi, dan lain lain. Ketiga, tahap ideologis, dalam proses ini peristiwa-peristiwa dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam konvensi konvensi yang diterima secara ideologis. Bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi sosial atau kepercayaan dominan yang ada dalam masyarakat.

Peneliti melihat kedua aspek tersebut untuk menganalisis scene – scene yang mengacu pada rumusan masalah yakni adegan kekerasan dalam film The Raid 2 “berandal”. Pada level realitas, peneliti berusaha menjelaskan realitas dalam film tersebut, mulai dari pakaian yang dikenakan oleh pemain, make up, perilaku, ucapan, *gesture*, ekspresi, suara, dan sebagainya. Kemudian peneliti mengobservasi tataran level representasi, melalui elemen-elemen teknis yang meliputi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kerja kamera, pencahayaan, *editing*, musik, dan suara, sehingga peneliti mendapati kode representasional yang mampu menjelaskan bagaimana obyek digambarkan. Dua level tersebut akan digunakan peneliti untuk melakukan analisis data. Representasi bekerja pada hubungan tanda dan makna. Konsep representasi sendiri bisa berubah-ubah, selalu ada pemaknaan baru. Representasi berubah-ubah akibat makna yang juga berubah -ubah. Setiap waktu terjadi proses negoisasi dalam pemaknaan.

Jadi representasi itu suatu kegiatan atau proses statis tapi merupakan proses dinamis yang terus berkembang seiring dengan kemampuan intelektual dan kebutuhan para pengguna tanda yaitu manusia sendiri yang juga terus bergerak dan berubah. Representasi merupakan suatu proses usaha konstruksi. Karena pandangan-pandangan baru yang menghasilkan pemaknaan baru, juga merupakan hasil pertumbuhan konstruksi pemikiran manusia, melalui representasi makna diproduksi dan dikonstruksi. Ini menjadi proses penandaan, praktik yang membuat suatu hal bermakna sesuatu.

I. Sistematika Pembahasan

Agar memepermudah penelitian dibutuhkan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bab meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari Sembilan sub bab anatara lain konteks penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian, kajian penelitian terdahulu, definisi konsep, kerangka pikir penelitian, metode penelitian, sistematika pembahasan dan jadwal penelitian.

BAB II : KAJIAN TEORITIS

Pada bab ini terdiri dari dua sub bab yaitu kajian pustaka dan kajian teori. Kajian pustaka berisi pembahasan tentang karya tulis para ahli yang memberikan teori atau opini yang berkaitan dengan rumusan masalah. Di antaranya yaitu Definisi Film, Definisi Representasi, Adegan kekerasan, Pesan seni bela diri dalam film, Film sebagai kajian semiotika. Kajian teori yang menjelaskan teori pendamping pola pikir penelitian dianataranya yaitu Cultural Studies dalam Film, Kode-kode Televisi Sosial dan Television Codes.

BAB III : DATA PENELITIAN

Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yang pertama deskripsi subyek penelitian,yang kedua Obyek penelitian,yang ketiga Wilayah penelitian dan yang ke empat deskripsi data penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yang pertama mengupas tentang temuan penelitian yang terdiri dari, Realitas dalam Film The Raid 2 ”Berandal”, Representasi dalam Film The Raid 2 “Berandal”. dan yang kedua berisi tentang konfirmasi temuan dengan teori yang terdiri dari Teori Konflik,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teori Hegemoni, dan Teori kejahatan kekerasan. Kemudian Kaitannya dengan Ajaran Islam.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan rekomendasi dari penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id