

REPRESENTASI KEKERASAN DALAM FILM “THE BIG 4”

(Analisis Semiotik John Fiske)

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Jurusan Dakwah dan Komunikasi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Guna Mempenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)



Disusun oleh :

MUHAMMAD LUTHFI HIDAYAT

NIM. 19.12.1.1.058

PROGAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI

FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

2023

Halaman Judul

REPRESENTASI KEKERASAN DALAM FILM “THE BIG 4”

(Analisis Semiotik John Fiske)

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Jurusan Dakwah dan Komunikasi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Guna Mempenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)



Disusun oleh :

MUHAMMAD LUTHFI HIDAYAT

NIM. 19.12.1.1.058

PROGAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI

FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

2023

JONI RUSDIANA, M.I.Kom.

**DOSEN PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

NOTA PEMBIMBING

Hal: Skripsi Saudara Muhammad Luthfi Hidayat

Lamp: -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan sepenuhnya terhadap proposal saudara:

Nama : Muhamad Luthfi Hidayat

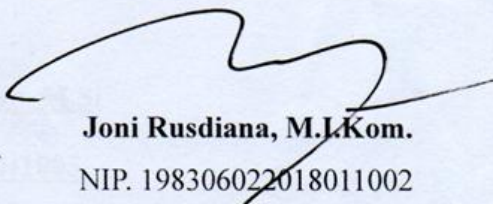
NIM : 191211058

Judul : REPRESENTASI KEKERASAN DALAM FILM THE BIG 4
(Analisis Semiotik John Fiske)

Dengan ini kami menilai proposal skripsi tersebut disetujui dan diajukan pada Sidang Munaqosyah Program Studi Komunikasi dan penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin dan dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surakarta, 9 September 2023
Pembimbing,



Joni Rusdiana, M.I.Kom.

NIP. 198306022018011002

HALAMAN PENGESAHAN

**“REPRESENTASI KEKERASAN DALAM FILM THE BIG 4
(Analisis Semiotik John Fiske)”**

Disusun Oleh:

Muhammad Luthfi Hidayat

NIM. 19.12.1.1.058

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ushuluddin dan
Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta


Pada Kamis, 10 Oktober 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial

Surakarta, 15 November.2023


Penguji Utama,



Eny Susilowati, S.Sos., M.Si

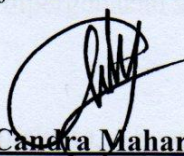
NIP. 197204282000032002

Penguji/Ketua Sidang



Joni Rusdiana, M.I.Kom
NIP.198306022018011002


Penguji/Sekretaris Sidang



Mei Candra Mahardika M.A
NIP. 198905152019031013

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah



Dr. H. Khoilurrohman, M.Si
NIP. 197412252005011005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Luthfi Hidayat
NIM : 191211058
Tempat, Tanggal Lahir : Ngawi, 07 Juli 2000
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Jurusan : Dakwah dan Komunikasi
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah
Alamat : RT 01/RW 02 Dsn. Pule Kec. Ngrambe Kab. Ngawi
Jawa Timur
Judul Skripsi : Representasi Kekerasan Dalam Film “The Big 4”
(Analisis Semiotik John Fiske)

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuhkesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri, jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Demikian pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 4 September 2023

Yang membuat pernyataan



Muhammad Luthfi Hidayat

NIM. 191211058

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin Allah dan karunianya lah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan moral maupun material serta doa yang tiada henti dilanturkan untuk kesuksesan saya. Karena tiada kata indah selain doa yang tercapai dari orang tua.
3. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabat saya Dani, Fauzan, Hakim, Rama, Tama, Muthi, Jenifer, Natasya, Nabila dan Bana yang selalu ada dalam kesulitan dan selalu memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh teman-teman angkatan 2019 yang sudah sama-sama berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Timothy Tjahjanto sutradara dari film The Big 4 yang filmnya sangat menghibur dan menegangkan, sehingga penulis bersemangat untuk meneliti film ini. Semoga sukses selalu untuk Timothy Tjahjanto.

HALAMAN MOTTO

“Barang siapa yang bertahan dan berkorban hingga garis finis itulah
pemenangnya.” (Muhammad Luthfi Hidayat)

“Barang siapa belum merasakan pahitnya belajar walau sebentar, maka akan
merasakan hinanya kebodohan sepanjang hidupnya.

(Imam Syafi'i)

ABSTRAK

Muhammad Luthfi Hidayat, NIM 191211058. “Representasi Kekerasan Dalam Film The Big 4 (Analisis Semiotik John Fiske).)”. Skripsi, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2023.

Kekerasan fisik adalah kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban dengan cara memukul, menampar, mencekik, menendang, melempar barang ke tubuh, menginjak, melukai dengan tangan kosong, atau dengan alat/senjata, menganiaya, menyiksa, membunuh serta perbuatan lain yang relevan. Weiner, Zahn dan Sagi, mengatakan kekerasan merupakan sebuah ancaman, usaha atau penggunaan kekuatan fisik oleh satu orang atau lebih yang dapat menyebabkan kerusakan fisik atau non-fisik pada seseorang atau banyak orang. Kekerasan fisik digambarkan dalam Film Representasi Kekerasan Dalam Film The Big 4 (Analisis Semiotik John Fiske) yang tayang pada tanggal 15 Desember 2022 disutradarai oleh Timo Tjahjanto dengan durasi 141 menit dan 123 *scene*.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif yang akan mendeskripsikan gambaran bagaimana representasi kekerasan fisik dalam film The Big 4. Sumber data yang diperoleh dari penelitian ini adalah sumber primer dan sumber data sekunder. Subjek penelitian ini adalah Film The Big 4 dan objek penelitian adalah representasi kekerasan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan dokumentasi dan studi pustaka. Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu Analisa semiotika dengan model John Fiske. Keabsahan data menggunakan ketekunan pengamatan dan kecukupan referensi.

Berdasarkan pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kekerasan fisik yang digambarkan dalam film The Big 4 yang sudah diteliti menggunakan analisis semiotika berupa realitas, representasi dan ideologimilik John Fiske. Dalam film ini juga menggambarkan kekerasan fisik seperti kekerasan menggunakan senjata tajam, kekerasan langsung, konsep budaya kekerasan yang makin luas, kekerasan non verbal, budaya patriarki kekerasan terhadap perempuan dan kekerasan melalui ancaman.

Kata Kunci : Representasi, Kekerasan fisik, Semiotik

ABSTRACT

Muhammad Luthfi Hidayat, NIM 191211058. “Representation of Violence in The Big 4 Film (Semiotic Analysis of John Fiske).)”. Thesis, Islamic Communication and Broadcasting Study Program, Faculty of Ushuluddin and Da'wah State Islamic University Raden Mas Said Surakarta, 2023.

Physical violence is violence perpetrated by perpetrators against victims by hitting, slapping, choking, kicking, throwing things at the body, stepping on, injuring with their bare hands, or with tools/weapons, abusing, torturing, killing and other relevant actions. Weiner, Zahn and Sagi, said violence is a threat, attempt or use of physical force by one or more people that can cause physical or non-physical damage to a person or many people. Physical violence is depicted in the film Representation of Violence in The Big 4 (Semiotic Analysis of John Fiske), which aired on December 15, 2022, directed by Timo Tjahjanto with a duration of 141 minutes and 123 scenes.

The type of research used by researchers is descriptive qualitative research which will describe the picture of how physical violence is represented in the film The Big 4. The data sources obtained from this research are primary sources and secondary data sources. The subject of this research is The Big 4 Film and the object of research is the representation of violence. The data collection technique used is documentation and literature study. The data analysis technique used by researchers is semiotic analysis with the John Fiske model. Data validity uses observation persistence and reference adequacy.

Based on data processing, it can be concluded that there is some physical violence depicted in the film The Big 4 which has been examined using John Fiske's semiotic analysis of reality, representation and ideology. This film also describes physical violence such as violence using sharp weapons, direct violence, the wider concept of a culture of violence, non-verbal violence, patriarchal culture of violence against women and violence through threats.

Keywords: Representation, Physical violence, Semiotics

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT dan segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “ Representasi Kekerasan Dalam Film The Big 4 (Analisis Semiotik John Fiske)”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial, kepada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag. selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. H. Kholilurrohman, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Joni Rusdiana, S.Sos., M.I.Kom selaku Koordinator Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, dosen pembimbing dan ketua sidang yang senantiasa selalu sabar dalam memberi bimbingan dan meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam proses penyusunan skripsi.
4. Eny Susilowati, S.Sos., M.Si selaku dewan penguji utama yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan saran selama proses penyusunan skripsi.
5. Mei Candra Mahardika M. A. selaku sekretaris sidang yang telah banyak memberi bimbingan, masukan dan saran selama proses penyusunan skripsi.

6. Seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin dan Dakwah yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Staf Fakultas Ushuluddin dan Dakwah yang telah memberikan pelayanan yang baik
8. Staf UPT Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan pelayanan yang baik.
9. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta
10. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan bimbingan.

Dan untuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya. Terima kasih atas semua bantuannya dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan untuk keikhlasan yang telah diberikan.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surakarta, 4 September 2023

Muhammad Luthfi Hidayat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12

E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teori	14
B. Kajian Pustaka.....	38
C. Kerangka Berfikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Sumber Data.....	46
D. Subjek dan Objek Penelitian	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	48
G. Keabsahan Data.....	49
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	51
A. Gambaran Umum Subjek Penelitian	51
1. Profil Film The Big 4	51
2. Profil Sutradara Film The Big 4.....	52
3. Penokohan Film The Big 4	53
4. Sinopsis Film The Big 4.....	64
B. Sajian Data	67

C. Analisis Data	141
BAB V KESIMPULAN	147
A. Kesimpulan	147
B. Keterbatasan Penelitian	148
C. Saran	148
Daftar Pustaka.....	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang berada di dalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu menjadi hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan daya tarik tersendiri. Lain halnya menurut Baskin, film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massadari berbagai macam teknologi dan berbagai unsur-unsur kesenian. Film jelas berbeda dengan seni sastra, seni lukis, atau seni memahat. Seni film sangat mengandalkan teknologi sebagai bahan baku untuk memproduksi maupuneksibisi ke hadapan penontonnya. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas maka dapatdisimpulkan bahwa film merupakan salah satu media komunikasi massa yang menampilkan serangkaian gambar bergerak dengan suatu jalan cerita yangdimainkan oleh para pemeran yang diproduksi untuk menyampaikan suatupesan kepada para penontonnya. (Bruno, 2019).

Tujuan utama khalayak umum menonton film adalah untuk memperoleh hiburan. Namun, selain itu didalam film pun dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, ataubahkan persuasif. Hal ini sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979 yang mengatakan bahwa selain sebagai media hiburan, film dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk pembinaan generasi muda dalam membangun karakter. (Effendy, 1973).

Representasi adalah kata-kata, gambar, urutan, cerita dan seterusnya, mewakili ide, emosi, fakta. Cepat itu bergantung pada simbol serta gambar yang ada, dan dipahami secara budaya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi bisadiartikan sebagai tindakan representasi atau keadaan representasi. Representasi dapat diartikan sebagai simbol, gambar, dan segala sesuatu yang berhubungan dan masuk akal. Keterangan makna dalam proses ini dapat menjadi gambaran adanya resistensi mencoba untuk menggambarkan melalui penelitian semiotik dan analisis. (Pranata, 2020).

Representasi adalah suatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata bunyi, citra, atau kombinasinya. Secara ringkas representasi adalah produksi makna-makna melalui bahasa lewat bahasa (simbol – simbol dan tanda tertulis, lisan, atau gambar) tersebut itulah seseorang yang dapat mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide-ide tentang sesuatu. Representasi juga dapat berarti sebagai suatu tindakan yang menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu lewat yang diluar dirinya biasanya berupa tanda atau *symbol*. (Darmawan, 2020).

Konsep representasi digunakan untuk menggambarkan ekspresihubungan antar teks iklan (media) dengan realitas. Representasi merupakan proses dimana para anggota sebuah budaya menggunakan bahasa untuk memproduksi makna. Bahasa dalam hal ini didefinisikan secara lebih luas, yaitu sebagai sistem apapun yang menggunakan tanda-

tanda. Tanda disini dapat berbentuk verbal maupun nonverbal. (Triningsih, 2011).

Bentuk tindakan kekerasan dari seseorang kepada orang lain, dari suatu kelompok kepada kelompok lainnya dengan motif apapun adalah tergolong sebagai perilaku menyimpang, dan karena itu tidak bisa dibenarkan menurut norma-norma sosial. Fenomena tindakan kekerasan yang dilakukan oleh individu, kelompok, ataupun institusi sosial hingga kini tetap saja berlangsung. Bentuk kekerasan itu memiliki ragam wujud tindakan, mulai dari yang berdimensi terbatas pada satu kasus tertentu, sampai kepada wujud yang multidimensi, dan memiliki tali temali dengan supra struktur kekuasaan tertentu. Akumulasi tindakan kekerasan yang terjadi di Indonesia telah membawa pada suatu situasi yang mencekam dan selalu dicermati oleh pihak luar, karena selain banyak menelan korban harta benda, juga penghilangan kehormatan kemanusiaan, dan korban jiwa.

Didalam setiap tindakan kekerasan yang dilakukan secara individual, massal, atau instansional cenderung berlaku hukum rimba, yang bahkan tindakan kekerasan yang dilakukan oleh sebuah kelompok masyarakat terhadap yang lainnya, diikuti dengan pembalasan yang diarahkan kepada individu, kelompok dan masyarakat yang tidak terkait langsung dengan tindakan kekerasan tersebut, jadi seolah-olah tampak sebagai ungkapan rasa solidaritas. (Hufad, 2003).

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 diakrab oleh khalayak umum. Di samping itu film juga menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, komedi, dan sajian lainnya kepada masyarakat umum. Film sebagai salah satu jenis media massa yang menjadi saluran berbagaimacam 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. (Wadani, 2010).

Graeme Turner mengungkapkan bahwa film tidak hanya sekedar refleksi dari realitas. Sebaliknya "Film lebih merupakan representasi atau gambaran dari realitas, film membentuk dan "menghadirkan kembali" realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya". (Diens et al., 2006).

Salah satu gambaran dari realitas yang berlaku ditengah masyarakat salah satunya adalah kekerasan. Gambaran dari realitas ini tercermin jelas dalam film-film yang tengah beredar di masyarakat. Bisa di

bilang hampir semua film mengandung unsur kekerasan, bahkan film kartun pun syarat dengan adegan kekerasan.

Jika ada kekerasan dalam film tersebut, hal ini akan berdampak negatif bagi penonton, karena bukan tidak mungkin mereka meniru apa yang mereka lihat di film. Dalam proses perkembangannya, film-film Indonesia dimonopoli oleh film-film tersebut. Tema pemuda diangkat. Hal ini karena mangsa pasar di Indonesia sebagian besar adalah remaja. Karena itu, industri perfilman Indonesia cenderung memproduksi film-film yang populer secara komersial, sehingga banyak film yang mengabaikan pesan estetika dan moral yang dimaksudkan. (Wadani, 2010).

Timo Tjahjanto adalah sutradara terkenal asal Indonesia yang identik dengan kebrutalan dalam berbagai karyanya. Meski dikenal dengan semua jenis film gelap bernuansa, sutradara ingin mendobrak standar. Ini disajikan melalui "*The Big 4*", yang tayang secara eksklusif di Netflix pada tanggal 15 Desember 2022. *The Big 4* adalah film komedi aksi dari Frontier Pictures yang disutradarai oleh Timo Tjahjanto. Memperkenalkan pemeran bintang lokal antara lain Putri Marino, Abimana Aryasatya hingga Kristo Immanuel, film ini berfokus pada Dina, seorang polisi amatir yang diminta pergi berlibur setelah berambisi menemukan pembunuh ayahnya. Namun, liburannya terganggu oleh ancaman dari masa lalu, sedangkan ayahnya adalah pemimpin sekelompok tentara

bayaran yang harus berjuang bersama empat murid yang dipimpin oleh Topan.

Poster Film The Big 4



Gambar 1.

Sumber : <https://www.imdb.com/title/tt15528292/>

Secara naratif, "*The Big 4*" sarat dengan plot yang cenderung linier. Timo Tjahjanto mencoba mengemas film-filmnya sesederhana mungkin, dengan menghadirkan cerita yang lebih membumi tanpa terkesan *edgy* seperti berbagai film yang ia sutradarai. Dengan demikian, film aksi komedi ini menjadi lebih mudah dicerna dan terasa lebih dekat dengan *blockbuster*. Meski begitu, film ini menawarkan semacam *late scene* yang membuat ending film terasa terjal, seolah-olah itu hanya bayangan untuk franchise baru Timo. "*The Big 4*" sangat berbeda dalam drama dan komedinya. Film aksi ini memiliki sedikit cerita yang dramatis, terutama adegan antara Topan dan Dina. Selain itu komedi Timo Tjahjanto lebih eksplosif dalam segala hal. Meski terlalu banyak kata-kata kotor untuk mendukung komedi, hal itu justru membuat film ini lebih menghibur dengan

waktu tayang 141 menit."The Big 4" bertabur banyak bintang memiliki pemeran terkenal. Sementara Putri Marino dan Abhimana Aryasatya kerap disorot dalam berbagai materi promosi, kehadiran Lutesha, Arie Kriting dan Kristo Emmanuel membuat film ini semakin komedi dan eksplosif. Belum lagi kemunculan Marthino Lio sebagai main villain yang membuat film ini sangat menarik. (Badriya, 2023).

Dalam pengertian legal tindak kekerasan menurut SueTitus Reid sebagaimana dikutip Topo Santoso dan Eva Achjani Zulfa adalah suatu aksi atau perbuatan yang didefenisikan secara hukum, kecuali jika unsur-unsur yang ditetapkan oleh hukum kriminal atau hukum pidana telah diajukan dandibuktikan melalui suatu keraguan yang beralasan, bahwa seseorang tidak dapat dibebani tuduhan telah melakukan suatu aksi atau perbuatan yang dapat digolongkan sebagai tindak kekerasan. Dengan demikian tindak kekerasan adalah suatu perbuatan yang disengaja atau suatu bentuk aksi atau perbuatan yang merupakan kelalaian, yang kesemuanya merupakan pelanggaran atas hukum kriminal, yang dilakukan tanpa suatupembelaan atau dasar kebenaran dan diberi sanksi oleh negara sebagai suatu tindak pidana berat atau tindak pelanggaran hukum yang ringan. (Medan, 2018).

Dalam film "The Big 4" ini sarat dengan adegan-adegan yang menggunakan kekerasan non verbal yang ditujukan baik untuk merendahkan martabat manusia ataupun hanya sekedar umpatan-umpatan. Pada salah satu adegan terlihat ketika *Alpha* disuruh membenarkan tali masker doktor, kemudian doktor menanyakan kepada *Alpha* sebagai suster "kamu baru ya ?" sambil

memegang pundak dan bagian wajah. Setelah doktor meninggalkan *Alpha*, *Alpha* mengeluarkan kata – kata “*anjing lo*”. Pada umpatan tersebut di gambarkan doktor di samakan dengan nama hewan yang mempunyai makna negatif.

Lembaga resmi Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) mengatakan akan menerapkan aturan yang tak ketat untuk layanan *video streaming*, salah satunya adalah *Netflix*. Pasalnya sesuai dengan undang-undang , Komisi Penyiaran Indonesia memang tidak memiliki wewenang untuk mengawasi layanan *over the stop* (OTT) seperti *Netflix*. Pada Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran, Komisi Penyiaran Indonesia masih mengatur lembaga penyiaran konvensional. Sehingga Komisi Penyiaran Indonesia tidak memiliki kedudukan hukum atas pengawasan layanan *over the stop*. “Tapi buat Lembaga Penyiaran Berbayar (LPB) itu tidak sekeras kepada Lembaga Penyiaran Swasta (LPS), jadi lebih *soft*. Karena orang membayar untuk mendapatkan konten. Maka kalau Anda menonton tv berlangganan itu boleh ada ciuman, yang dilarang telanjang itu tidak boleh. Pornografi,” ujar Ketua Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), Agung Suprio dalam diskusi di kawasan Cikini, Jakarta Pusat, Kamis (16/1). Berbicara mengenai konten dewasa, Agung mengatakan *Netflix* sesungguhnya telah menerapkan fitur *parental lock*. Agung mengatakan pihaknya telah mewajibkan untuk Lembaga Penyiaran Berbayar untuk menerapkan *parental lock* dalam undang-undang No. 32 Tahun 2002 dan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS). Agung mengatakan Komisi Penyiaran Indonesia sesungguhnya memiliki wewenang untuk mengawasi *Netflix* karena isinya

berkaitan dengan penyiaran. Hanya saja ternyata *Netflix* ternyata didefinisikan sebagai layanan berbasis telekomunikasi karena diakses melalui internet. (cnnindonesia.com)

Dalam sebuah film pasti memiliki banyak aspek dan poin-poin penting di dalamnya. Untuk mencari poin penting tersebut bisa melalui representasi. Representasi sendiri adalah tindakan menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat yang lain diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. (Renaldy, 2020). Representasi juga merupakan sebuah proses untuk menjelaskan, menajamkan, dan menyampaikan sebuah makna yang sudah ada, namun juga merupakan sarana dalam membuat sesuatu yang bermakna. Representasi biasa digunakan dalam sebuah penelitian.

Penelitian mengenai kekerasan dalam sebuah film sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Salah satu penelitian dari R. Novayana Kharisma mahasiswi dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Surabaya dengan judul “*Representasi Kekerasan Dalam Film ‘Rumah Dara’ (Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi Kekerasan Dalam Film “Rumah Dara”)*”. Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana kekerasan direpresentasikan dalam film melalui tokoh-tokoh utama. Film ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode semiotik. Pendekatan semiotik yang dikemukakan John Fiske (grammar and tvculture). Dari hasil analisis data penelitian ini dapat disimpulkan dalam film yang diteliti ternyata dijumpai perilaku kekerasan fisik, kekerasan seksual, kekerasan verbal dan kekerasan psikologis.(R.Novayana, 2011). Selain itu, ada

pula penelitian yang dilakukan oleh Claudita Sastris Paskanonka mahasiswi dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Surabaya dengan judul (*Representasi Kekerasan Dalam Film “Punk In Love” (Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi Kekerasan Dalam Film “Punk In Love”*). Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana kekerasan direpresentasikan dalam film melalui tokoh-tokoh utama. Film ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode semiotik. Pendekatan semiotik yang dikemukakan John Fiske (grammar and tv culture). Dari hasil analisis data penelitian ini dapat disimpulkan dalam film yang diteliti ternyata dijumpai perilaku kekerasan spiritual, kekerasan fungsional, kekerasan psikologis, kekerasan seksual, dan kekerasan finansial. (Wadani, 2010).

Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana bentuk kekerasan fisik pada film yang direpresentasikan dalam film *The Big 4*. Peneliti akan melihat bentuk kekerasan fisik direpresentasikan pada *scene-scene* film, kemudian menganalisisnya berdasarkan pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks “teks” media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna” menurut proses teori semiotika John Fiske.

Semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Dengan menggunakan analisis semiotika, peneliti dapat mengetahui tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, hingga pengiriman dan penerimaannya yang ada dalam film yang diteliti. Semiotika mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang

memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti. (Kriyanto, 2019).

Analisis semiotika milik John Fiske sendiri membaginya menjadi tiga level, yaitu: level realitas, level representasi, dan level ideologi. Level realitas meliputi: tampilan pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, *gesture*, ekspresi, suara, dan dalam bahasa tertulis berupa dokumen, transkrip wawancara, dan lain sebagainya. Level representasi merupakan tahapan dimana realitas yang terencode dalam *encoded electronically* harus ditampilkan pada *technical codes* seperti kamera, *lighting*, editing, musik, dan suara. Dalam tulis meliputi: kata, kalimat, foto, dan grafik. Sedangkan, dalam Bahasa gambar ada kamera, tata cahaya, editing musik, dan lainnya. Elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan karakter, narasi, action, dialog, dan setting. Kemudian pada level ideologi semua elemen diorganisasikan dan dikategorisasikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarkhi, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain sebagainya. (Cahyo, 2022).

Sesuai dengan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Representasi Kekerasan Dalam Film *THE BIG 4*”. Dengan menggunakan analisis semiotika milik John Fiske yang meliputi tiga level, level realitas, level representasi, dan level ideologi. Dalam tiga level ini dirasa cocok untuk meneliti bagian-bagian *scene* yang mengandung unsur kekerasan fisik. Fokus pembahasan dalam penelitian ini yaitu dilihat dari bentuk kekerasan fisik.

A. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang akan penulis ajukan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pemeran film *The Big 4* ini sarat dengan adegan yang mengandung unsur kekerasan.
2. Beberapa tokoh memperagakan adegan kekerasan yang selalu mengabaikan nilai moral yang berkaitan dengan tanggung jawab.
3. Terdapat ungkapan kata-kata kotor oleh para tokoh untuk mendukung komedi.

B. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, untuk menghindari pelebaran masalah maka perlu adanya pembatasan masalah yang terjadi maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini pada “Representasi Kekerasan Dalam Film *The Big 4*”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana representasi kekerasan pada film *The Big 4* dengan analisis milik John Fiske ?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana kekerasan direpresentasikan dalam film *The Big 4*.

E. Manfaat Penelitian

1 Secara teoritis yaitu

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah kajian pemikiran bagipengembangan ilmu komunikasi terutama berkaitan dengan pengembangan studi analisis semiotika.

2. Secara praktis yaitu

Dapat digunakan menjadi sumber informasi bagi penelitian selanjutnya. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan kepada khalayak untuk lebih selektif dalam memilih film yang sesuai dengan etika yang berlaku di tengah masyarakat dan juga bagi dunia perfilman Indonesia agar memperhatikan etika-etika yang berlaku dalam pembuatan suatu film.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Representasi

Stuart Hall, seorang tokoh *cultural studies* dari Inggris merupakan pengemuka Teori Representasi (*Theory of Representation*) yang menjadi teori utama untuk landasan penelitian ini. Representasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang dapat mewakili *symbol*, gambar, dan semua hal yang berkaitan dengan yang memiliki makna. Penggambaran yang dimaksud dalam proses ini dapat berupa deskripsi dari adanya perlawanan yang berusaha dijabarkan melalui penelitian dan analisis semiotika (Hall, 1995). Representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Ini adalah hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan obyek, orang, atau bahkan peristiwanya ke dalam obyek, orang, maupun peristiwa fiksi. Representasi dapat dikatakan sebagaimana kita menggunakan bahasa dalam menggunakan atau menyampaikan sesuatu dengan penuh arti kepada orang lain. Makna dikonstruksi oleh sistem representasi dan maknanya diproduksi melalui sistem bahasa yang fenomenanya tidak hanya terjadi melalui ungkapan verbal, namun juga visual. Sistem representasi tidak hanya tersusun bukan seperti konsep individual,

melainkan masuk juga melalui konsep perorganisasian, penyusupan serta berbagai kompleks hubungan. (Pranata, 2020).

Maka representasi dapat dikatakan memiliki dua proses utama, yaitu, pertama adalah representasi mental, yaitu konsep tentang sesuatu yang adadikepala kita masing-masing (peta konseptual). Bentuknya masih berupa sesuatu yang tidak dapat diberikan penggambaran, melainkan bentuk abstrak, kedua representasi bahasa, proses ini termasuk proses yang sangat penting karena konsep lanjutan dari adanya peta konseptual yang lahir di masing - masing diri. Dari abstrak yang ada, kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa yang sering kita gunakan sehari-hari, maka dari situ lahirlah penggambaran sesuatu yang dimaksud melalui tanda, *symbol*, ataupun makna gambar. Kombinasi kedua definisi ini dapat dianggap sebagai bentuk representasi sederhana. Metode kedua adalah bahasa, komunikasi yang berperan penting dalam konstruksi makna. Bila digabungkan maka dari sesuatu konsep abstrak yang terdapat di kepala setiap individu harus diterjemahkan dan dijelaskan dalam sebuah bahasa, agar dapat menghubungkannya dengan konsep dan ide - ide tentang sesuatu mulai dari tanda dari sebuah simbol tertentu. Secara semantik, representasi dapat diartikan sebagai sebuah tanda (*a sign*) untuk sesuatu atau seseorang, sebuah tanda yang tidak sama dengan realitas yang direpresentasikan namun tetap bisa dihubungkan dan didasarkan pada realitas yang menjadi representasinya. Representasi memiliki dua pengertian, yang pertama representasi sebagai sebuah proses sosial dari *representing*, dan yang

kedua representasi sebagai produk dari proses *representin*. (Dewi, 2013).

Kata representasi dapat didefinisikan kedalam tiga arti, yaitu: pertama (*To stand in for*) yang artinya melambangkan, contohnya pintu toilet yang memiliki gambar orang memiliki makna toilet khusus laki-laki. (*To speak or act on behalf of*) yang artinya berbicara atas nama seseorang atau hal lainnya, contohnya seperti ketika tokoh agama yang berbicara dan bertindak atas nama agama. (*To re-present*) artinya menghadirkan kembali, contohnya seperti pada sebuah cerita maupun tulisan yang mengandung sejarah atau biografi yang dapat menghadirkan kembali suasana dari kejadian-kejadian yang terjadi pada masa lalu. (Alamsyah, 2020).

Konsep Stuart Hall mengenai proses representasi media adalah konsep *encoding/ decoding* yang menjelaskan bagaimana proses sebuah peristiwa dimaknai oleh media maupun khalayak media. Hall mengatakan, proses *encoding* media terhadap sesuatu realitas tidak terlepas dari aspek-aspek ideologi baik bersifat institusional, personal maupun aspek-aspek yang berkaitan dengan kondisi sosio-kultural. Dalam hal ini, seseorang akan terlibat dengan politik penandaan ketika ia mencoba membuat gambaran tentang realitas.

Dimulai pada proses *encoding* ini, nilai-nilai digunakan ketika seseorang memberikan penandaan terhadap sebuah peristiwa. Dalam konsepsi Hall, peristiwa yang telah “ditandai” tersebut diarahkan untuk memiliki tingkat kesesuaian yang baik ketika dipahami oleh khalayak.

Kemudian yang dimaksud dengan kesesuaian pada proses penerimaan (*decode*) dalam konsepsi Hall adalah pengaruh “*have an effect*” baik berupa masukan, hiburan, instruksi, atau ajakan yang tentu saja memiliki kompleksitas aspek-aspek perseptual di dalamnya baik yang bersifat kognitif, emosional, ideologis atau konsekuensi *behavioral* lainnya. (Wahyuningsih, 2014).

2. Kekerasan Dalam Film

Definisi kekerasan dari *New Oxford Dictionary* adalah perilaku yang melibatkan kekuatan fisik dan dimaksudkan untuk menyakiti, merusak atau membunuh seseorang atau sesuatu. Colombijn dalam sebuah artikelnya tentang budaya praktik kekerasan mengategorikan kekerasan menjadi empat bagian: kekerasan oleh negara atau lembaga negara (termasuk tentara); kekerasan oleh kelompok masyarakat (ditentukan oleh garis batas antarsuku, antaragama, dan garis batas antardesa); kekerasan oleh kelompok jagoan dan milisi; dan kekerasan oleh perorangan yang berkumpul untuk sementara dalam kerumunan (misalnya, penonton pertandingan sepak bola atau kerumunan yang mengeroyok seseorang). (Salwa, 2020).

Kekerasan adalah suatu serangan (*assault*) baik terhadap fisik maupun integritas mental psikologis seseorang. Robert Audi mendefinisikan kekerasan sebagai serangan atau penyalahgunaan fisik terhadap seseorang, atau serangan, penghancuran, perusakan yang sangat keras, kasar, kejam dan ganas atas milik atau sesuatu yang secara potensial

dapat menjadi milik seseorang. (Setiawan, 2017).

Menurut para ahli kriminologi, “kekerasan” yang mengakibatkan terjadinya kerusakan adalah kekerasan yang bertentangan dengan hukum. Oleh karena itu, kekerasan merupakan kejahatan. Berdasarkan defenisi yang dikemukakan oleh Sanford Kadish dalam *Encyclopedia of Criminal Justice*, yaitu bahwa kekerasan adalah semua jenis perilaku yang tidak sah. Terkadang baik berupa suatu tindakan nyata maupun berupa kecaman yang mengakibatkan pembinasaaan atau kerusakan hak milik. (Brier, 2020).

Menurut Santoso kekerasan juga bisa diartikan sebagai serangan memukul (*Assault and Battery*) merupakan kategori hukum yang mengacu pada tindakan ilegal yang melibatkan ancaman dan aplikasi aktual kekuatan fisik kepada orang lain. Serangan dengan memukul dan pembunuhan secara resmi dipandang sebagai tindakan kolektif. Jadi, tindakan individu ini terjadi dalam konteks suatu kelompok, sebagaimana kekerasan kolektif yang muncul dari situasi kolektif yang sebelumnya didahului oleh berbagai gagasan, nilai, tujuan, dan masalah bersama dalam periode waktu yang lebih lama. (Ariana, 2016).

Kekerasan bisa didefinisikan sebagai prinsip tindakan yang mendasarkan diri pada kekuatan untuk memaksa pihak lain tanpa persetujuan. Kekerasan terkandung unsur dominasi terhadap pihak lain dalam berbagai bentuknya: fisik, verbal, moral, psikologis atau melalui gambar. Penggunaan kekuatan, manipulasi, fitnah, pemberitaan yang tidak benar, pengkondisian yang merugikan, kata-kata yang memojokkan, dan

penghinaan merupakan ungkapan nyata kekerasan. Logika kekerasan merupakan logika kematian karena bisa melukai tubuh, melukai secara psikologis, merugikan, dan bisa menjadi ancaman terhadap integritas pribadi. (Rahmadhani et al., 2021).

Kekerasan sering terkait dengan penggambaran dalam media dengan kemungkinan bahwa gambar bisa melemah, lalu membuka dialektika banalisasi dan sensasionalisasi. Gambar membuat kekerasan menjadi biasa karena menghadirkan yang umum dan normal dalam dunia tontonan yang diatur sedemikian rupa sehingga pemirsa dibiasakan tidak bisa melakukan apa-apa. Padahal penggambaran di media telah menciptakan dunia yang sulit dibedakan antara riil, simulasi, hiperril dan bohong. (Rachimawati, 2013).

Dari hasil studi tentang kekerasan dalam media televisi di Amerika Serikat oleh American Psychological Association pada tahun 1995, ada tiga kesimpulan menarik yang perlu mendapat perhatian serius: pertama, mempresentasikan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif; kedua, memperlihatkan secara berulang tayangan kekerasan dapat menyebabkan ketidakpekaan terhadap kekerasan dan penderitaan korban; ketiga, tayangan kekerasan dapat meningkatkan rasa takut sehingga akan menciptakan representasi dalam diri pemirsa, betapa berbahayanya dunia. Jadi hal itu sangatlah jelas, seperti apa yang dikatakan oleh Haryatmoko salah satu alasan yang paling mendasar mengapa kekerasan begitu sulit dilenyapkan karena kekerasan itu indah dan menciptakan sensasi-sensasi

kenikmatan. (Hartono et al., 2018).

Kekerasan media massa bisa muncul secara fisik maupun verbal bagi media televisi, kekerasan kata-kata kasar sampai dengan siaran-siaran rekonstruksi kekerasan yang dapat ditonton di televisi. Bentuk kekerasan dan sadisme media massa dengan modus yang sama di semua media massa baik cetak maupun elektronika, yaitu lebih banyak menonjolkan kengerian dan keseraman dimana tujuan pemberitaan itu sendiri. (Riyanto, 2014).

Kejahatan di media massa terdiri dari beberapa macam, seperti (1) kekerasan terhadap diri sendiri, seperti bunuh diri, meracuni diri sendiri. (2) kekerasan terhadap orang lain, seperti menganiaya orang lain, membentak orang lain, sampai dengan membunuh orang. (3) kekerasan kolektif, seperti perkelahian massal, kompolatan melakukan kejahatan maupun sindikat perampokan. (4) kekerasan dengan skala yang lebih besar, seperti peperangan dan terorisme yang dampaknya memberi rasa ketakutan dan kengerian yang luar biasa kepada pemirsa. (Ardian, 2003).

Kekerasan fisik adalah kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban dengan cara memukul, menampar, mencekik, menendang, melempar barang ke tubuh, menginjak, melukai dengan tangan kosong, atau dengan alat/senjata, menganiaya, menyiksa, membunuh serta perbuatan lain yang relevan. Weiner, Zahn dan Sagi, mengatakan kekerasan merupakan sebuah ancaman, usaha atau penggunaan kekuatan fisik oleh satu orang atau lebih yang dapat menyebabkan kerusakan fisik atau non-fisik pada seseorang atau banyak orang. Kekerasan banyak

terdapat di media massa, akan tetapi bila analisis lebih dalam, muatan kekerasan dalam media lebih banyak berada di media audio-visual. Kekerasan dalam media merupakan sintesa antara selera kekerasan yang dibalut seni. Hal tersebut dikatakan Haryatmoko dengan nama aspek estetik kekerasan dalam media visual, baik televisi maupun film. (Mulyana, 2019).

1. Karakteristik Bentuk Kekerasan

Memahami kekerasan tidak cukup dengan memahami definisinya saja. Adalah hal yang penting untuk juga memahami apa saja yang dikategorikan sebagai tindak kekerasan. Berdasarkan hal ini, Galtung mencoba menjawab dengan membagi tipologi kekerasan menjadi 3 (tiga), yaitu:

- a. Kekerasan langsung disebut juga sebagai sebuah peristiwa (*event*) dari terjadinya kekerasan. Kekerasan langsung terwujud dalam perilaku, misalnya: pembunuhan, pemukulan, intimidasi, penyiksaan. Kekerasan langsung merupakan tanggung jawab individu, dalam arti individu yang melakukan tindak kekerasan akan mendapat hukuman menurut ketentuan hukum pidana.
- b. Kekerasan Struktural (kekerasan yang melembaga). Disebut juga sebuah proses dari terjadinya kekerasan. Kekerasan struktural terwujud dalam konteks, sistem, dan struktur, misalnya: diskriminasi dalam pendidikan, pekerjaan, pelayanan kesehatan. Kekerasan struktural merupakan bentuk tanggung jawab negara, dimana

tanggung jawab adalah mengimplementasikan ketentuan konvensi melalui upaya merumuskan kebijakan, melakukan tindakan pengurusan administrasi, melakukan pengaturan, melakukan pengelolaan dan melakukan pengawasan. Muaranya ada pada sistem hukum pidana yang berlaku.

- c. Kekerasan Kultural. Kekerasan kultural merupakan suatu bentuk kekerasan permanen. Terwujud dalam sikap, perasaan, nilai-nilai yang dianut dalam masyarakat, misalnya: kebencian, ketakutan, rasisme, ketidaktoleranan, aspek-aspek budaya, ranah simbolik yang ditunjukkan oleh agama dan ideologi, bahasa dan seni, serta ilmu pengetahuan. Sama dengan kekerasan struktural, kekerasan kultural merupakan bentuk tanggung jawab negara, dimana tanggung jawab adalah mengimplementasikan ketentuan konvensi melalui upaya merumuskan kebijakan, melakukan tindakan pengurusan administrasi, melakukan pengaturan, melakukan pengelolaan dan melakukan pengawasan. Muaranya ada pada sistem hukum pidana yang berlaku.(Eriyanti, 2017).

Dilihat dari bentuknya, ada 3 bentuk kekerasan yang sering terjadi yaitu Kekerasan Fisik, Kekerasan non Fisik (Psikologis) dan Kekerasan Seksual.

- a. Kekerasan fisik: yaitu jenis kekerasan yang kasat mata. Artinya, siapapun bisa melihatnya karena terjadi sentuhan fisik antara pelaku

dengan korbannya. Contohnya adalah: menampar, memukul, membunuh, mencekik, meludahi, memaksa, menganiaya, menendang.

- b. Kekerasan non fisik (Psikologis): yaitu jenis kekerasan yang tidak kasat mata. Artinya, tidak bisa langsung diketahui perilakunya apabila tidak jeli memperhatikan, karena tidak terjadi sentuhan fisik antara pelaku dengan korbannya. Kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap mental korban dengan cara berteriak-teriak, menyumpah, mengancam, merendahkan, memaki, mengatur, melecehkan, menguntit dan memata-matai dan tindakan lain yang menimbulkan rasa takut.
- c. Kekerasan seksual yaitu tindakan yang mengarah ke desakan seksual seperti menyentuh, meraba, mencium dan tindakan lain yang tidak dikendaki korban. Ucapan-ucapan yang merendahkan dengan mengarah pada aspek kelamin, pemaksaan hubungan seks atau aktivitas seksual lain tanpa persetujuan korban. (Setiawan, 2017).

2. Karakteristik Kekerasan dalam Film

Media massa benar-benar ingin menunjukkan kepada masyarakat konsumennya bahwa ia adalah benar-benar replika dari masyarakatnya, karena itu media massa juga harus tampil dalam bentuk kekerasan dan sadistis, media massa harus punya wajah seram yang membuat masyarakat merinding dan menggelus dada. Padahal secara empiris, replika media massa akan terulang oleh konsumen medianya, yaitu masyarakat mereplikasi informasi media massa dalam proses kontruksi-rekontruksi. (Ryan, 2013) .

McQuail mengatakan kehadiran film merupakan respon penemuan waktu

luang di luar jam kerja dan jawaban terhadap kebutuhan menikmati waktu luang secara hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga. Film sebagai media massa memiliki kelebihan antara lain dalam hal jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat. McQuail juga mengatakan bahwa film juga memiliki kelebihan dalam segi kemampuannya menjangkau sekian banyak orang dalam waktu singkat dan mampu memanipulasi kenyataan tanpa kehilangan kredibilitas. (Wulandari, 2018).

Salah satu muatan pesan langsung atau tidak langsung hal itu bisa ditemukan langsung dalam filmnya, yaitu adanya unsur kekerasan dalam adegan, ide cerita, dan dialog. Unsur kekerasan terlihat atau kasat mata dapat dipicu untuk terjadi kekerasan di dunia nyata. Kekerasan adalah penyerangan atau Pelanggaran integritas fisik atau psikologis seseorang. Kekerasan terhadap sesama manusia pada dasarnya berasal dari berbagai macam sumber, tapi salah satu kekerasan spesifik gender disebabkan oleh asumsi gender. (Meiherliyanti, 2017).

Kekerasan di media adalah gabungan dari selera kekerasantercakup dalam seni. Aspek yang diberikan pembuat film saat membuat film menimbulkan ketertarikan (kegembiraan) dan kebencian. Aspek itu tentu saja dimanfaatkan oleh kepentingan pasar dan ekonomi penonton publik menikmati adegan kekerasan untuk mengejar rating. (Mulyana, 2019).

Bahaya kekerasan media adalah untuk alasan yang baik, meski seringkali lebih merupakan ketakutan dari pada ancamannya. Menakutkan adalah adegan kekerasan yang diabadikan di media menjadi kekerasan sosial yang nyata. Paparan kekerasan di media memang bisa menjadi salah satu faktor penyebab

tingginya tingkat kekerasan di negara-negara. (Andrews, 1998).

Efek lain dari menonton kekerasan di media meliputi apa yang di kenal sebagai efek desentralisasi. Setelah menonton banyak kekerasan, individu akan menjadi bebal pada kesakitan dan penderitaan orang lain, mereka menunjukkan reaksi emosional yang lebih sedikit daripada yang seharusnya terhadap tanda-tanda kekerasan seperti itu, dan hal ini kemungkinan mengurangi pertahanan mereka sendiri untuk menolak terlihat dalam agresi. (Safitri, 2023) .

Penelitian mengindikasikan bahwa dampak ketiga juga dapat terjadi menonton adegan kekerasan dapat menghidupkan pikiran *Hostile* “utama”, sehingga pikiran itu masuk ke ingatan dengan lebih segera, pikiran-pikiran hostile tersebut menjadi lebih mudah oleh pikiran yang sadar. Hal ini kemungkinan dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat agresi terbuka. Karena paparan terhadap kekerasan di media secara berulang-ulang dapat menguatkan dampak utama tersebut seiring dengan waktu, pengaruh dari menonton kekerasan bisa terakumulasi dan bahkan menjadi lebih penting daripada yang diasumsikan sebelumnya.

Bentuk kekerasan yang terdapat di dalam film dan iklan menjadi bagian dari komoditi yang menguntungkan, sehingga rating program yang tinggi bisa diperoleh, dan keuntungan finansial datang. Tentu saja, tayangan kekerasan yang menciptakan kenikmatan tersebut sama sekali tidak menghiraukan aspek-aspek lainnya, seperti aspek pendidikan ataupun efek trauma yang diakibatkannya. Efek tersebut mampu mempengaruhi daya pikir dan perilaku seseorang. Efek kenikmatan yang timbul ketika kekerasan itu diramu dalam bentuk humor di

dalam adegan kekerasan seolah bisa memangkas ciri destruktif dari kekerasan tersebut.

Akibatnya, pemirsa yang menikmati adegan tersebut menjadi tumpul dan hilang kepekaannya terhadap kekerasan yang terjadi di dalam adegan, dan mungkin pada akhirnya di dalam realitas sehari-hari. Ketidakpekaan orang terhadap korban penderitaan korban sebenarnya sudah terbentuk, ketika orang menyaksikan film beradegan kekerasan di dalamnya, dan mendapatkan kenikmatan dari melihat adegan tersebut. (Salwa, 2020).

Keseluruhan tindakan kekerasan sebagai fenomena keseharian yang sering dijumpai itu biasanya disangkal banyak orang sebagai cerminan karakter-budaya bangsa, walaupun demikian tetap saja tidak bisa dihindarkan keberadaannya dalam tatanan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Faktor-faktor dasar yang menjadi pemicu munculnya tindakan kekerasan dapat disusun berbagai alasan (Armando Riyanto, 1998); diantaranya :

1. Kesenjangan atau kecemburuan sosial, yang tidak dapat dipecahkan dengan penggusuran, atau menghilangkan orang lain.
2. Memperjuangkan demokrasi dan keadilan; walaupun antara demokrasi dan kekerasan adalah sebuah kontradiksi, karena demokrasi intinya ialah wahana perwujudan kebebasan dalam mencapai keadilan, sedangkan kekerasan justru dapat menyebarkan ketakutan dan kekacauan yang tidak menentu, yang lebih berakar pada kesempitan pandangan.

Kekerasan bagian dari skala besar reformasi dan pembangunan bangsa. Hobbes, Le Bon, dan Durkheim mengaitkan kekerasan dalam perspektif “the nature of man” sifat dasar manusia sebagai *homo sapiens*, *babarianisme*, *anomie* suatu kondisi hilangnya orientasi masyarakat yang mempengaruhi tindakan kekerasan. Itu menyebabkan para pelaku kekerasan bergerak terus tanpa rasa bersalah, dengan menafikkan nilai-nilai kehidupan, yang kemudian mengaburkan motif dan tujuannya. Thomas Hubbes menyebut hasil itu sebagai *bellium omnium contra omnes* (perang dari dan oleh semua). Apabila dikaitkan dengan perspektif wujud dan intensitas tindakan kekerasan ini, dan manakala tidak dapat dicari solusinya, bukan tidak mungkin kemudian menjurus ke arah tindakan kekerasan struktural dan kultural. (Hufad, 2003).

3. Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner yakni: komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a massmedium to a large number of people*). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah radio siaran, televisi, surat kabar, majalah, serta film. (Ardianto, 2007).

Komunikasi massa juga memiliki ciri-ciri antara lain, media yang digunakan adalah media massa yang dapat menimbulkan keserempakan,

komunikannya anonim dan heterogen, pesan yang disampaikan bersifat umum, stimulasi alat indra yang terbatas, umpan balik tertunda dan tidak dapat langsung, komunikasi massanya bersifat satu arah, komunikasi yang digunakan lebih mengutamakan pada isi dibandingkan hubungan. (Aida, 2018).

Media massa merupakan sarana menyebarkan informasi kepada masyarakat, menurut Bungin media massa diartikan sebagai media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara masal dan dapat diakses oleh masyarakat banyak, ditinjau dari segi makna, media\ massa merupakan alat atau sarana untuk menyebarluaskan isi berita, opini, komentar, hiburan, dan lain sebagainya. Terdapat 3 jenis media massa yang termasuk dalam media komunikasi, yaitu media elektronik meliputi acara televisi dan radio siaran, media cetak meliputi koran, surat kabar dan majalah, yang terakhir adalah media film yaitu film bioskop. Film disebut sebagai media massa karena dikemas dalam format hiburan yang bisa mempengaruhi penonton baik secara pola pikir, sifat maupun perilaku. (Habibie, 2018).

Film sebagai salah satu bentuk media massa mempunyai peran penting di dalam sosio kultural, artistik, politik dan dunia ilmiah. Pemanfaatan film dalam usaha pembelajaran masyarakat ini menarik perhatian orang dan sebagian lagi didasari oleh alasan bahwa film mempunyai kemampuan mengantar pesan secara unik. Perkembangan film akan membawa dampak yang cukup besar dalam perubahan sosial

masyarakat. Perubahan tersebut disebabkan oleh semakin bervariasinya proses penyampaian pesan tentang realitas obyektif dan representasi yang ada terhadap realitas tersebut secara simbolik serta sebuah kondisi yang memungkinkan khalayak untuk memahami dan menginterpretasikan pesan secara berbeda. Film sebagai salah satu jenis media massa menjadi sebuah saluran bagi berbagai macam ide, gagasan, konsep serta dapat memunculkan efek yang beragam dari penayangannya yang akhirnya mengarah pada pengaruh pada masyarakat. (Nur, 2013) .

Terdapat beberapa jenis film yang ada dipasaran yaitu, film pendek adalah film yang berdurasi kurang dari 60 menit, film cerita panjang adalah film yang biasa dikonsumsi masyarakat sebagai hiburan, film dokumenter biasanya memiliki tujuan untuk menyebarkan sebuah informasi, film profile perusahaan adalah film yang digunakan untuk pengenalan sebuah perusahaan kepada publik, film progam televisi adalah konsumsi acara progam televisi yang biasanya diproduksi oleh stasiun televisi, film video klip adalah jenis film yang digunakan untuk memasarkan sebuah produk musik.

Film sendiri memiliki beberapa macam *genre* sesuai dengan usia dan minat para penonton, yaitu :

- a) *Genre* romantis adalah sebuah film yang berfokus pada kisah cinta yang menampilkan perjuangan, kasih sayang dan emosi yang dialami oleh pasangan. Bagaimana cintanya akan diterima serta bagaimana para tokoh menyelesaikan masalah yang terjadi dalam percintaannya. Pada

genre ini para penonton akan dibuat sedih atau senang tergantung dengan ending filmnya.

- b) *Genre* drama adalah sebuah cerita dimana dapat mengunggah emosi para penontonnya dengan berfokus pada adegan - adegan yang menyerupai kehidupan sehari - hari. Dalam *genre* ini hal yang diperlihatkan dapat menciptakan perasaan yang relevan bagi para penontonnya.
- c) *Genre* animasi adalah film yang dapat dinikmati dari beberapa kalangan baik untuk anak kecil maupun orang dewasa, dalam *genre* ini cenderung lebih berfokus pada kisah yang fiktif. Adegan yang terjadi dalam film ini tercipta karena kehendak dari produser.
- d) *Genre* komedi adalah *genre* yang dapat membuat para penontonnya tertawa lepas baik dari percakapan antar tokoh, adegan maupun alur ceritanya.
- e) *Genre* aksi adalah salah satu *genre* yang dapat memacu adrenaline para penontonnya. Film aksi merupakan salah satu film yang populer dalam industri perfilman, karena dapat menciptakan ketegangan saat menontonnya.
- f) *Genre* dokumenter adalah *genre* film nonfiksi yang memfokuskan pada dokumentasi realita yang memiliki tujuan untuk pendidikan, catatan sejarah dan lain sebagainya.

- g) *Genre* horror adalah *genre* film yang menantang untuk ditonton karena dapat memacu adrenaline, dalam *genre* ini biasanya lebih dapat memberikan perasaan takut.
- h) *Genre* biografi adalah *genre* yang menceritakan kehidupan tokoh yang terdapat di dunia nyata, termasuk tokoh sejarah yang ada seperti bagaimana perjuangannya dalam memperjuangkan kemerdekaan. (Berdian, 2008).

4. Teori Semiotika

Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks “teks” media: atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna”. 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 dengan pembacanya, pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signified*) sebagai konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda, dapat dianggap teks, contohnya di dalam film, majalah, televisi, klan, koran, brosur, novel, bahkan disurat cinta sekalipun.

Semiotika mempunyai tiga bidang studi utama yaitu :

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara-cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara-cara tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bias dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Sistem atau kode yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode yang dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
3. Kebudayaan dan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. (Hartley, 2003).

Dalam pandangan Fiske, komunikasi adalah berbicara satu sama lain. Ia berasumsi bahwa semua komunikasi melibatkan tanda (*sign*) dan kode (*codes*). Tanda merupakan sesuatu berupa objek atau tindakan untuk merujuk sesuatu yang lain. Sedangkan, kode adalah sistem dimana tanda-tanda diorganisasikan dan menentukan bagaimana tanda tersebut terhubung satu sama lain.

Kode-kode tersebut digunakan untuk membedah realitas dan konstruksi sosial yang ada di film. John Fiske sendiri membaginya menjadi tiga level, yaitu: level realitas, level representasi, dan level ideologi. Level realitas meliputi: tampilan pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, *gesture*, ekspresi, suara, dan dalam bahasa

tertulis berupa dokumen, transkrip wawancara, dan lain sebagainya. Level representasi merupakan tahapan dimana realitas yang terencode dalam *encoded electronically* harus ditampilkan pada *technical codes* seperti kamera, *lighting*, editing, musik, dan suara. Dalam tulis meliputi: kata, kalimat, foto, dan grafik. Sedangkan, dalam Bahasa gambar ada kamera, tata cahaya, editing musik, dan lainnya. Elemen ini kemudian ditransmisikan kedalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan karakter, narasi, action, dialog, dan setting. Kemudian pada level ideologi semua elemen diorganisasikan dan dikategorisasikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarkhi, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain sebagainya. (Cahyo et al., 2022).

Ferdinan de Saussure, Charles Sanders Pierce, Roland Barthes, dan John Fiske merupakan beberapa tokoh yang mengembangkan teori semiotika. Mereka memiliki beberapa pandangan yang berbeda mengenai semiotika, tetapi tetap bekerjasama mengembangkan ilmu ini agar lebih mudah dipahami. Berikut pandangan semiotika dari keempat tokoh tersebut.

Ferdinand de Saussure merupakan bapak linguistik modern yang terkenal oleh sistem penandaan denotasi. Saussure lebih menekankan pada *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Saussure mengatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu disusun atas dua aspek, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

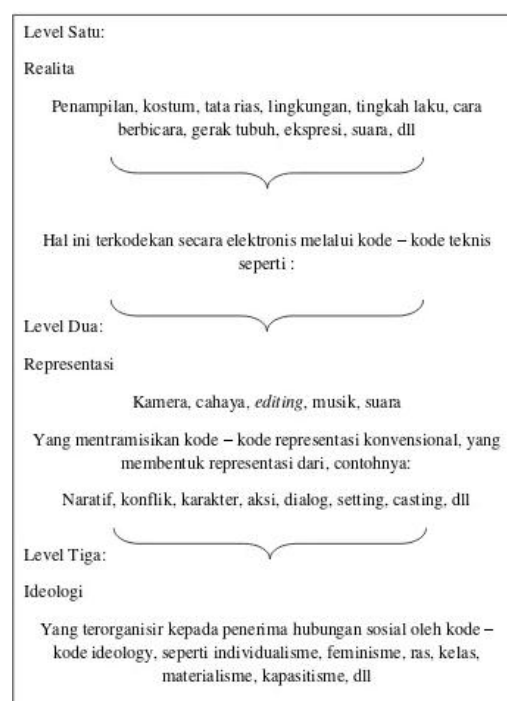
Berbeda dengan Saussure, Charles Sander Pierce terkenal karena teori tentang tandanya. Pierce mengembangkan teori semiotika yang menggunakan sistem penandaannya, ia membagi tanda atas *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). Teori Pierce seringkali disebut “*GrandTheory*” karena gagasannya yang bersifat menyeluruh, deskriptif struktural dari semua sistem penandaan. (Prasetya, 2019).

Kemudian Barthes terkenal dengan sistem pemaknaan tataran kesatu dan kedua, atau biasa disebut makna denotative dan makna konotatif. Ia merupakan tokoh penerus Ferdinand De Saussure. Teori Barthes lebih menekankan mitos dan ideologi dalam setiap penanda dan petandanya. Tidak hanya menerjemahkan tanda ke dalam suatu rangkaian bahasa, namun menyisipkan unsur – unsur mitos dari setiap budaya atau ideologi yang dianut oleh penulis itu sendiri. Mitos digunakan pula untuk mendukung penanda dan petanda agar bisa diterjemahkan secara lebih logis. (Sobur, 2003).

Sedangkan John Fiske terkenal dengan tanda dan cara tanda -tanda tersebut bekerja dimana tanda itu sendiri merupakan sesuatu yang bersifat fisik bisa dipresepsi indera kita, tanda mengacu sesuatu diluar tanda itu sendiri dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda. Sebagai acuan penelitian, peneliti menggunakan teori John Fiske karena bersifat fisik bisa dipresepsi

indera kita, tanda mengacu sesuatu diluar tanda itu sendiri dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda. Semiotika John Fiske mengikuti aliran poststrukturalisme, aliran ini lahir karena ketidaksetujuan terhadap aliran strukturalisme yang dipelopori oleh Ferdinand De Saussure yang mengatakan tanda dalam semiotika adalah sesuatu yang mengikat, dan tidak memberi kemungkinan akan terciptanya kreativitas tanda-tanda yang baru dan aliran post-strukturalisme menolak segala bentuk keterikatan dengan konvensi, aturan atau kode-kode baru, sebaliknya, ia membuka ruang bagi model-model bahasa dan pertandaan yang kreatif, produktif, subversive, transformative, bahkan terkadang anarkis Sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana bentuk kekerasan dalam film *The Big 4*. (Cahyo et al., 2022).

Cara kerja teori semiotika model John Fiske dalam menganalisis makna dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4 Peta Tanda John Fiske

Sumber : <https://123dok.com/document/oy8rk30q-representasi-breaking-analisis-semiotika-fiske-tentang-representasi-breaking.html>

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan oleh John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah di encode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level atau dikonstruksikan dalam tiga tahapan. Pada tahap pertama adalah level realitas (reality), yakni peristiwa yang ditandai (*encoded*) sebagai realitas tampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, *gesture*, ekspresi, suara, dan sebagainya. Tahap kedua disebut level representasi, berkaitan dengan kode teknik, seperti kamera, lighting, editing, music dan suara. Dalam bahasa tertulis ada kata, kalimat, proposisi, foto, grafik dan sebagainya. Dalam bahasa gambar atau televisi ada kamera, tata cahaya, editing, music dan sebagainya. Tahap ketiga adalah level ideologi, yaitu semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis seperti patriarki, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya.

Menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa menjadi “peristiwa televisi” apabila telah di-encode oleh kode-kode sosial, yang dibangun

dalam tiga tahapan berikut:

- Realitas, yakni peristiwa yang ditandai (encoded) dalam televisi seperti pakaian, perilaku, percakapan, gestur, ekspresi, suara, dan sebagainya. Dalam bentuk tulis berupa dokumen, transkrip wawancara, dan sebagainya.
- Representasi, yakni peristiwa harus ditandai secara teknis dalam bahasa tulis seperti kata, kalimat, foto, grafik, dan sebagainya. Dalam bahasa gambar atau televisi ada kamera, tata cahaya, editing, dan musik. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan, antara lain karakter, narasi, *action*, dialog, setting dan sebagainya (Danesi.2010: hal 3).
- Ideologi, terorganisir dalam penerimaan hubungan sosial oleh kode-kode ideologi seperti: individualisme, nasionalisme, patriarki, rasisme, materialisme, kapitalisme, dan lain lain.

Adapun langkah-langkah penelitian semiotik terhadap sebuah film menurut Fiske dapat dilakukan dengan:

- a. Data primer berupa film yang disajikan dalam rupa visualisasi scene per scene, berikut dengan kerja kamera, dialog, ilustrasi musik dan suara, komposisi, warna, properti, setting, artistik, serta suasana yang digambarkan.
- b. Pembahasan secara deskriptif dari identifikasi dan signifikasi tanda-tanda yang ditemukan dalam film. Pada tahapan ini dilakukan pemaknaan terhadap tanda-tanda yang tampak dalam teks (*visual*

- signs*). Dalam melakukan pemaknaan, tanda-tanda dimaknakan secara denotasi, yakni makna khusus yang terdapat dalam sebuah tanda yang bersifat langsung. Tahapan ini dapat disebut sebagai level sintagmatik.
- c. Melakukan pemaknaan secara konotatif, makna tersirat dalam pembungkus tanda. Suatu analisis tanda dengan memperhatikan elemen makna, yakni ikon, indeks, simbol. Tahap ini disebut juga level paradigma. (Ariana, 2016)

B. Kajian Pustaka

Bagian ini penulis menyajikan beberapa analisis John Fiske sebagai perbandingan dengan penelitian sebelumnya untuk menegaskan keaslian kekerasan dalam film “*The Big 4*”.

Setelah peneliti mencari di beberapa situs web online, Peneliti telah mengidentifikasi beberapa penelitian terdahulu yang masih relevan dengan penelitian ini, sehingga mampu menimbang dan membedakan antara topik utama pembahasan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian yang ditulis oleh Claudita Sastris Paskanonka dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” pada tahun 2010 yang berjudul (*Representasi Kekerasan Dalam Film “Punk In Love” (Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi Kekerasan Dalam Film “Punk In Love”*). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode semiotik. Pendekatan semiotik yang dikemukakan John Fiske (*grammar and tv culture*) melalui level realitas, level representasi, dan level ideologi. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui bagaimana kekerasan direpresentasikan dalam film melalui tokoh-tokoh utama. Penelitian Claudita ini dapat disimpulkan dalam film yang diteliti ternyata dijumpai perilaku kekerasan spiritual, kekerasan fungsional, kekerasan psikologis, kekerasan seksual, dan kekerasan finansial. Persamaan penelitian milik Claudita sama-sama menggunakan analisis semiotika milik John Fiske. Perbedaan penelitian yang dilakukan Claudita dengan penelitian ini terdapat pada subjek penelitian. Penelitian milik Claudita menggunakan film *Punk In Love* sebagai subjeknya, sedangkan penelitian ini menggunakan film *The Big 4*.

Pada penelitian yang ditulis oleh Safaatur Rochmah dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel pada tahun 2021 yang berjudul (*Representasi Kekerasan Dalam Film Midsommar (Analisis Semiotika Roland Barthes)*), Penelitian ini bertujuan untuk mempresentasikan kekerasan dalam film “Midsommar”. Metode yang digunakan yaitu Analisis Semiotika Model Roland Barthes, menggunakan pendekatan penelitian Kualitatif. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama meneliti tentang representasi kekerasan. Untuk perbedaannya adalah dalam penelitian milik Safaatur Rochmah menggunakan analisis Roland Barthes, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis semiotika milik John Fiske.

Pada penelitian yang ditulis oleh Nur Afghhan Hidayatullah dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi Institut Agama Islam Negeri

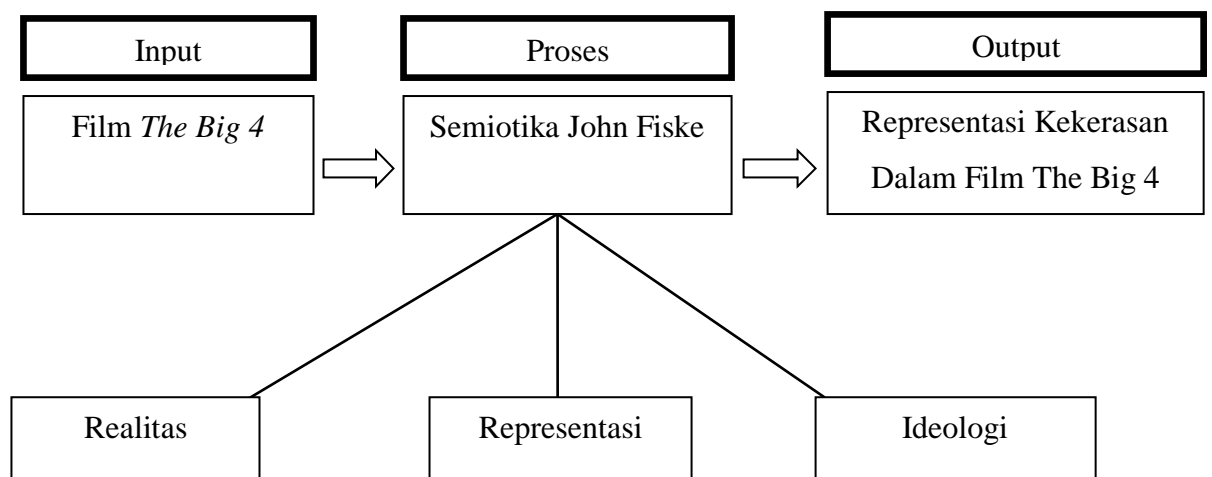
Purwokerto pada tahun 2016 yang berjudul (*Representasi Kekerasan Dalam Film “Jagal” The Act Of Killing (Analisis Semiotik)*), menggunakan analisis semiotika John Fiske yang terdiri dari tiga *level* yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan analisis semiotika milik John Fiske. Perbedaan penelitian yang dilakukan Nur Afgan dengan penelitian ini terdapat pada subjek penelitian. Pada penelitian milik Nur Afgan menggunakan film “Jagal” *The Act Of Killing* sebagai subjeknya, sedangkan penelitian ini menggunakan film *The Big 4*.

Penelitian yang dilakukan oleh R. Novayana Kharisma dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur” Surabaya pada tahun 2011 yang berjudul “*Representasi Kekerasan Dalam Film ‘Rumah Dara’ (Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi Kekerasan Dalam Film ‘RumahDara’)*”. Penelitian ini menggunakan metode semiotik. Pendekatan semiotik yang dikemukakan John Fiske (*grammar and tv culture*) melalui level realitas, level representasi, dan level ideologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kekerasan direpresentasikan dalam film melalui tokoh-tokoh utama. Dari hasil analisis data dari penelitian ini dapat disimpulkan dalam film yang diteliti ternyata dijumpai perilaku kekerasan fisik, kekerasan seksual, kekerasan verbal dan kekerasan psikologis. Persamaan dalam penelitian ini sama-

sama menggunakan analisis semiotika milik John Fiske. Perbedaan penelitian milik R.Novayana terletak pada subjeknya. Penelitian milik R.Novayana menggunakan film *Rumah Dara* sebagai subjeknya, sedangkan penelitian ini menggunakan film *The Big 4*.

Penelitian yang dilakukan oleh Moch.Vathul Rohman dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga pada tahun 2017 yang berjudul *Representasi Kekerasan Terhadap Perempuan Dalam Film Harim Di Tanah Haram (Analisis Semiotik Pada Tokoh Qia)*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan analisis semiotik Charles Sanders Peirce. Dalam penulis melakukan penelitian beberapa poin yang menonjol kedalam kekerasan perempuan baik secara fisik, psikologis, maupun seksual. Persamaan dalam penelitian milik Moch.Vathul sama-sama mempresentasikan kekerasan. Perbedaan penelitian milik Moch.Vathul menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis semiotika milik John Fiske.

C. Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini, peneliti mengangkat kekerasan dalam film yang terdapat dalam film “Representasi Kekerasan Dalam Film The Big 4 (Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi Kekerasan Dalam Film The Big 4)”. Film ini melanggar ketentuan yang diatur dalam Pasal 6f Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang perfilman, juga menyebutkan bahwa film yang merupakan unsur utama kegiatan perfilman dan usaha perfilman dilarang mengandung isi yang melanggar harkat dan martabat manusia.

Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna”

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 dengan pembacanya, pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signified*) sebagai konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda, dapat dianggap teks, contohnya di dalam film,

majalah, televisi, klan, koran, brosur, novel, bahkan disurat cinta sekalipun.

Berdasarkan data diatas yang menjelaskan tentang unsur semiotika, peneliti mengambil data dari *scene – scene* film yang menggambarkan kekerasan fisik pada film *The Big 4*. Dari hasil yang telah didapat, peneliti memvalidasikan dengan teori representasi milik Stuart Hall yang mengacu pada bagaimana pemaknaan terhadap tanda – tanda yang muncul. Seperti yang akan dibahas oleh peneliti mengenai kekerasan fisik dalam film *The Big 4*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fakta yang dialami oleh subjek atau pelaku penelitian misalnya motivasi, persepsi, tindakan dan lain-lain. Film ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode semiotik. Pendekatan semiotik yang dikemukakan John Fiske (*grammar and tvculture*) melalui level realitas, level representasi, dan level ideologi. Data dibagi menjadi tiga level yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi. Pada level realitas, dianalisis penandaan yang terdapat pada kostum, make up, setting dan dialog. Pada level representasi dianalisis penandaan pada level kerja kamera, pencahayaan dan penataan suara. Pada ideologi dianalisis penandaan terhadap ideologi yang terkandung dalam film. Teori-teori yang digunakan antara lain Teori Konstruksi Realitas Sosial, Kekerasan, Kategori kekerasan, Kekerasan Dalam Media, Respon Psikologi Warna, Semiotika, Representasi, Efek Media Massa Dalam Kehidupan Masyarakat. (R.Novayana, 2011).

Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini hanya mendeskripsikan situasi yang menunjukkan kekerasan, tidak untuk mencari hubungan ataupun membuat prediksi yang menguji hipotesis. Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif, sehingga data yang

termasuk kedalam kategori substansi, kemudian menggunakan referensi ilmiah untuk mengintrepresentasikannya. Menggunakan penelitian tipe deskriptif kualitatif yaitu tentang penggambaran secara deskriptif tentang representasi kekerasan fisik dalam film *The Big 4*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan analisis semiotika, maka tempat penelitian ini tidak dilakukan penelitian secara lapangan, penelitian ini dilaksanakan secara fleksibel di tempat yang terdapat perangkat dan informasi tertentu yang dapat memudahkan peneliti untuk menganalisa isi dari karya sebuah film. Penelitian ini dimulai dari tanggal 28 Maret 2023.

Tabel 1.2 Timeline Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Pengajuan Judul Penelitian						
2.	Pra Penelitian						
3.	Penyusunan Proposal						
4.	Seminar Proposal						
5.	Penyusunan Data						
6.	Penyusunan Skripsi						
7.	Sidang Skripsi						

C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dua jenis data, yaitu data primer data sekunder.

1. Data Primer

Data Primer merupakan data utama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa potongan dari *scene* atau potongan gambar yang ada di dalam film. Film yang dipakai adalah film berjudul *The Big 4* yang berdurasi selama 141 menit dan dirilis pada tanggal 15 Desember 2022. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sumber dari salah satu aplikasi untuk menonton film action yaitu di Netflix Indonesia dan menganalisis *scene – scene* film yang mengandung kekerasan. (Diding, 2014)

2. Data Sekunder

Data sekunder berupa literatur pendukung baik melalui studi pustaka perpustakaan ataupun data di internet sebagai referensi mengenai adegan yang terkait dengan pokok masalah penelitian. (Rahmadi, 2011)

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah film action *The Big 4* dengan meneliti adegan-adegan serta *scene-scene* yang menggambarkan kekerasan fisik. Sedangkan objeknya adalah representasi kekerasan dalam film *The Big 4*. Total *scene* yang terdapat dalam film tersebut adalah 123 dan *corpus*nya berjumlah 20 *scene*. Kriteria untuk *corpus* adalah 85 beberapa *shot* dan *scene* yang berisi tindakan kekerasan fisik, meliputi kekerasan individual:

jenis kekerasan yang dimana kekerasannya dilakukan oleh seseorang kepada seseorang lainnya atau bisa juga lebih dari seseorang, dan massal: suatu aksi kekerasan yang dilakukan kelompok masyarakat kepada masyarakat lainnya sehingga banyak menimbulkan korban.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang penting karena digunakan untuk menghasilkan data dalam penelitian. Oleh karena itu teknik pengumpulan data perlu diperhatikan lagi bagian kevalidan data tersebut. Metode pengumpulan data sendiri merupakan bagian dari instrument pengumpulan data yang berguna untuk menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Untuk teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua macam, yaitu :

1. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk menggaki data-data secara sistematis dan objektif. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berlalu. Teknik ini berguna sebagai pelengkap pengguna metode observasi. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental (Sugiyono, 2009). Dokumentasi yang dikumpulkan bisa berupa karya seni, potongan gambaran atau *scene*, patung, film dan lainnya. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan langsung menyaksikan film *The Big* ini untuk melakukan analisa terhadap penggambaran kekerasan pada tokoh-tokoh yang ada pada film tersebut. Dikuatkan dengan dokumentasi yaitu screenshot *scene*

yang menunjukkan kekerasan.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan melakukan studi terhadap buku-buku, catatan-catatan, literatur-literatur, laporan yang memiliki permasalahan yang sama dengan apa yang dibahas. Dalam hal ini peneliti memperoleh informasi tersebut melalui buku-buku ilmiah, laporan penelitian jurnal, skripsi, sumber tertulis maupun tercetak yang ada dalam media elektronik lainnya.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske tiga level diantaranya level realitas, level representasi dan level ideologi. Peneliti hanya menggunakan tiga aspek level tersebut untuk meneliti scene-scene atau potongan adegan pada film yang mengacu dalam rumusan masalah yaitu representasi kekerasan fisik dalam film *The Big 4*. Pada level realitas, peneliti akan berusaha menjelaskan realitas yang terdapat dalam film tersebut, mulai dari pakaian, penampilan, riasan. Pada aspek level kedua yaitu representasi, akan menganalisa tentang elemen-elemen teknis tentang kamera, pencahayaan atau lighting, musik dan suara. Di level ideologi meliputi individualisme, kapitalisme, ras, kelas, patriarki dan sebagainya. (Zainiya, 2022).

Dalam kerangka berpikir milik John Fiske menjelaskan tentang

realitas, representasi, dan ideologi, yang digunakan untuk memahami makna yang terkandung di dalam setiap *scene* pada film *The Big 4* dengan cara memanfaatkan tiga aspek level tersebut untuk meneliti *scene-scene* atau potongan adegan pada film yang mengacu dalam rumusan masalah yaitu representasi kekerasan fisik dalam film *The Big 4*. Pada level realitas, peneliti akan berusaha menjelaskan realitas yang terdapat dalam film tersebut, mulai dari pakaian, penampilan, riasan yang digunakan oleh aktor-aktor utama yang mengalami tindakan kekerasan fisik di dalam film *The Big 4*. Pada aspek level kedua yaitu representasi, akan menganalisa tentang elemen-elemen teknis tentang kamera, pencahayaan atau lighting, musik dan suara. Di level ideologi meliputi individualisme, kapitalisme, ras, kelas, patriarki dan sebagainya.

G. Keabsahan Data

Keabsahan data atau uji validasi adalah langkah pengujian data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian kualitatif, dan dalam penelitian ini menggunakan teknik validasi triangulasi data dengan melihat serta membandingkan data yang sudah ada. Untuk itu perlu diadakannya rancangan riset, pengumpulan data serta analisis yang lengkap agar hasilnya lebih eksploratif. Triangulasi data dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.

Prinsip utama triangulasi data adalah model pengecekan data untuk menentukan apakah sebuah data benar-benar tepat

menggambarkan fenomena pada sebuah penelitian. Triangulasi data sendiri dari penggunaan berbeda sumber data atau informasinya. Data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis kemudian akan dipakai sebagai bahan masukan, yang nantinya akan digunakan untuk menarik kesimpulan. Melihat begitu besarnya kedudukan data, maka keabsahan data yang dikumpulkan menjadi sangat penting. Untuk data yang salah akan menghasilkan penarikan yang salah juga, sedangkan data yang benar akan menghasilkan penarikan yang benar. (Bachri, 2010).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

1. Profil Film The Big 4



Gambar 5

Poster Film The Big 4

Sumber : <https://www.imdb.com/title/tt15528292/>

Film The Big 4 tayang secara eksklusif di Netflix pada tanggal 15 Desember 2022. The Big 4 adalah film komedi aksi dari Frontier Pictures yang disutradarai oleh Timo Tjahjanto, berdurasi 141 menit. Memperkenalkan pemeran bintang lokal antara lain Putri Marino, Abimana Aryasatya, Luthesa, dan Kristo Immanuel. Secara naratif, The Big 4 sarat dengan plot yang cenderung linier. Timo Tjahjanto mencoba mengemas film-filmnya sesederhana mungkin, dengan menghadirkan cerita yang lebih membumi tanpa terkesan *edgy* seperti berbagai film yang ia sutradarai.

Film The Big 4 berhasil menduduki peringkat teratas sebagai film yang paling banyak ditonton di Netflix secara global atau seluruh dunia. Berdasarkan laporan website Fix Patrol, The Big 4 meraih nilai sebanyak 552 di 75 negara dengan penonton sebanyak 2.272 per 20 Desember 2022. Tidak hanya itu, film The Big 4 ini juga menduduki top 10 dalam rekomendasi di Netflix. (BeritaJatim.com).

1. Profil Sutradara Film The Big 4



Gambar 6

Sutradara Film The Big 4

Sumber : <https://www.kapanlagi.com/foto/berita-foto/indonesia/7-potret-timo-tjahjanto-yang-didapuk-sebagai-sutradara-train-to-busan-versi-hollywood-sosok-ayah-sayang-anak.html>

Timothy Tjahjanto ini adalah sutradara dan produser film Indonesia. Timo lahir di Jerman, 4 September 1980. Ia sempat menempuh pendidikan di School of Visual Arts di Australia. Ia dikenal karena karya-karyanya dengan genre horor dan aksi laga. Ia juga menjalankan perusahaan produksi film Frontier Pictures. Selain menyutradarai, memproduksi, dan menulis filmnya sendiri, Tjahjanto juga dikenal sebagai separuh dari The Mo Brothers bersama teman dan sesama pembuat film Kimo Stamboel. Duo ini menerima nominasi Piala Citra untuk Sutradara Terbaik

2016 untuk *Headshot* sementara Tjahjanto sendiri memenangkan Piala Maya untuk Sutradara Terbaik 2019 untuk *Sebelum Iblis Menjemput* (ProfilBaru.com, 2022).

2. Penokohan Film The Big 4

Adapun penokohan inti dalam film The Big 4 beserta perannya yaitu :

a. Abimana Aryasatya sebagai Topan



Gambar 7

Pemeran Topan

Sumber : <https://www.kapanlagi.com/abimana-aryasatya/foto/foto-abimana-aryasatya-687.html>

Abimana Aryasatya menjadi pemeran utama dalam film ini yang memerankan sebagai Topan Gemuruh. Topan merupakan anak buah Petrus, pembunuh bayaran yang ditugaskan untuk membunuh pelaku bisnis penjualan organ manusia. Topan juga mempunyai tanggung jawab yang besar dalam merencanakan aksinya. Kemudian Topan juga ingin membantu Dina untuk mencari pembunuh ayahnya. Ayahnya Dina yang bernama Petrus.

b. Putri Marino sebagai Dina



Gambar 8

Pemeran Dina

Sumber : <https://www.antaraneews.com/berita/3306371/pengalaman-pertama-putri-marino-main-film-aksi-di-the-big-4>

Putri Marino berperan sebagai Dina, anak kandung dari Petrus. Dina merupakan wanita tangguh yang kala itu baru saja dilantik menjadi anggota Polisi Republik Indonesia. Namun saat yang bersamaan, ia mendapat kabar bahwa sang ayah tewas terbunuh. Saat ia mencari petunjuk pembunuh bapaknya, tak sengaja ia bertemu dengan Topan yang ia tidak tahu bahwa Topan adalah anak buah bapaknya sendiri yaitu Petrus. Putri Marino memerankan karakter yang memiliki kemauan keras.

c. Arie Kriting sebagai Jenggo



Gambar 9

Pemeran Jenggo

Sumber : <https://www.kompas.com/hype/read/2022/12/16/124009166/arie-kriting-banyak-improvisasi-komedi-di-film-the-big-4?page=all>

Arie Kriting merupakan pemeran Jenggo, anak buah Petrus yang selalu bekerja sama dengan Topan. Jenggo merupakan si sniper paling handal, senjata api yang selalu digunakan saat menjalankan aksinya. Jenggo terkenal dengan kelihaiannya saat membidik sasaran dan saat beraksi selalu dibalut dengan komedi.

3. Luthesa sebagai Alpha



Gambar 10

Pemeran Alpha

Sumber : <https://www.akurat.co/selebriti/1302398312/7-Potret-Lutesha-Pemeran-The-Big-4-Cantik-Memesona>

Luthesa berperan sebagai Alpha, anak buah Petrus yang selalu bekerja sama dengan Topan. Alpha memiliki karakter pemberani dan keras kepala, selalu berambisi saat berhadapan dengan musuhnya. Ia juga selalu berkata kotor jika ada yang mengganggunya.

4. Kristo Immanuel sebagai Pelor



Gambar 11

Pemeran Pelor

Sumber : <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/nurkhuzaeni-azis/kristo-immanuel-di-film-the-big-4-c1c2>

Kristo Immanuel berperan sebagai Pelor, anak buah Petrus yang paling kecil dan selalu bekerja sama dengan Topan. Aksinya selalu mengundang gelak tawa. Selain itu dia penyayang terhadap anak kecil.

5. Messi Gusti sebagai Dina kecil



Gambar 12

Pemeran Dina kecil

Sumber : <https://www.themoviedb.org/person/2304050-messi-gusti>

Messi Gusti adalah seorang aktor kecil yang berperan sebagai Dina waktu kecil. Anak satu – satunya dari bapaknya yang bernama Petrus yang sangat ia sayangi. Dina selalu menjadi buah hati dan kebanggaan bapaknya.

6. Budi Ros sebagai Papa Petrus



Gambar 13

Pemeran Papa Petrus

Sumber :

https://m.imdb.com/title/tt15528292/characters/nm3913859?ref_=tt_cl_c_9

Budi Ros berperan sebagai Papa Petrus, ketua The Big 4 yang memiliki 4 anak buah, yaitu Topan, Jenggo, Alpha, dan Pelor. Aksi Petrus ini selalu dirahasiakan oleh anaknya sendiri Dina. Karena kegiatan bapaknya merupakan tindakan kriminal.

h. Marthino Lio sebagai Antonio Sandoval



Gambar 14

Pemeran Antonio Sandoval

Sumber : <https://www.hops.id/hot/pr-2946278724/profil-dan-fakta-marthino-lio-pemeran-antonio-sandoval-alias-suranto-film-the-big-4-beneran-jago-bikin-pisau>

Marthino Lio sebagai Antonio Sandoval/ Suranto, merupakan mantan anak buah Petrus yang berusaha ingin membunuh Petrus dan Topan, karena merasa ingin paling terkuat. Nama asli Antonio Sandoval adalah Suranto. Antonio sendiri juga memiliki beberapa anak buah yang siap menghadapi The Big 4.

i. Michelle Tahalea sebagai Alo



Gambar 15

Pemeran Alo

Sumber : <https://parboaboa.com/michelle-tahalea>

Michelle Tahalea berperan sebagai Alo yang merupakan tangan kanan Antonio Sandoval. Alo juga mempunyai misi untuk membantai The Big 4.

j. Michael Kho sebagai Vinsen / Lengko



Gambar 16

Pemeran Vinsen/ Lengko

Sumber : <https://www.sinarharapan.co/lifestyle/pr-3855395061/dibintangi-marthino-lio-budi-ros-donny-damara-hingga-michael-kho-the-big-4-segera-hadir-di-netflix>

Michael Kho berperan sebagai Lengko/ Vinsen, ketua dari kelompok lain yang bekerja sama dengan anggota Antonio Sandoval untuk membunuh The Big 4. Lengko juga memiliki beberapa anggota yang siap bertempur dengan The Big 4.

k. Donny Damara sebagai Hassan



Gambar 17

Pemeran Hassan

Sumber :

<https://buddyku.com/hiburan/5fed0730f0f243cca20cfcde436cd49a/bio-data-dan-profil-pemain-film-the-big-4-yang-tayang-di-netflix>

Donny Damara berperan sebagai Hassan, kepala kepolisian yang mempunyai niat buruk terhadap The Big 4. Hassan bekerja sama dengan Antonio Sandoval, ia memiliki rencana besar untuk membunuh anggota The Big 4.

1. Marsha Timothy sebagai Lady Zero



Gambar 18

Pemeran Lady Zero

Sumber : *<https://duniaku.idntimes.com/film/indonesia/zihan-berliana-ram-ghani/fakta-film-the-big>*

Marsha Timothy berperan sebagai Lady Zero, wanita misterius yang bekerja sama dengan Hassan kepala kepolisian untuk membunuh The Big 4 setelah kematian Antonio Sandoval.

m. Andri Mashadi sebagai Rudha



Gambar 19

Pemeran Rudha

Sumber : <https://kabarwonosobo.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-1566008408/sinopsis-the-big-4-film-bergenre-komedi-action-indonesia-yang-menduduki-daftar-10-film-teratas-di-netflix?page=3>

Andri Mashadi berperan sebagai Rudha, salah satu anggota dari Vinsen yang mempunyai misi untuk membantai The Big 4.

n. Willem Bevers sebagai Syarief



Gambar 20

Pemeran Syarief

Sumber : <https://www.antaraneews.com/berita/3271945/netflix-rilis-cuplikan-baru-film-the-big-4>

Willem Bevers berperan sebagai Syarief, boss dari bisnis ilegal yaitu perdagangan manusia. Mempunyai sifat sadis menjual beberapa organ tubuh manusia.

o. Gilbert Pattiruhu sebagai Don



Gambar 21

Pemeran Don

Sumber : <https://duniaku.idntimes.com/film/indonesia/seo-intern-duniaku/the-big-4-sinopsis>

Gilbert Pattiruhu berperan sebagai Don, ketua dari kelompok lain yang telah berkhianat dengan Antonio. Setelah berkhianat Antonio membantai seluruh anggota Don dan Don pun juga mati terbunuh.

p. Adjie N.A. sebagai Bunglon



Gambar 22

Pemeran Bunglon

Sumber : <https://malangterkini.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-1255978874/daftar-pemain-dan-sinopsis-film-aksi-komedi-indonesia-the-big-4-yang-resmi-rilis-di-netflix?page=2>

Adjie N.A. berperan sebagai Bunglon, yang memiliki semua informasi tentang Antonio Sandoval dan penjual senjata api.

q. Ozkan sebagai Anak Panti



Gambar 23

Pemeran Anak Panti

Sumber : <https://duniaku.idntimes.com/film/indonesia/seo-intern-duniaku/the-big-4-sinopsis>

Ozkan berperan sebagai Anak Panti, yang dijadikan korban bisnis ilegal penjualan manusia.

r. Rita Matumona sebagai Suster Katholik



Gambar 24

Pemeran Suster Katholik

Sumber : https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/The_Big_4

Rita Matumonaberperan sebagai Suster Katholik, yang mengantarkan anak panti ke tempat bisnis ilegal penjualan manusia.

3. Sinopsis Film The Big 4

Film The Big 4 menceritakan tentang beberapa tokoh yang bernama Topan, Jenggo, Pelor, dan Alpha. Mereka merupakan sekelompok orang yang berusaha mengentas kejahatan yang dilakukan oleh sindikat penjual dan penyalur organ tubuh ilegal. Diketahui bahwa sindikat tersebut diketuai oleh petinggi. Dalam misinya, mereka telah membunuh banyak orang. Diketahui tujuan utamanya adalah untuk membebaskan anak-anak yang hampir saja menjadi korban penjualan organ tubuh. Masalah terjadi ketika mereka ingin berkumpul dan menyantap nasi Padang. Alih-alih melanjutkan aksi tersebut, Papa Petrus yang membantu mereka ketika beraksi, justru berpikir untuk menghentikan pekerjaan tersebut dan memilih hidup normal.

Diketahui bahwa hal itu juga karena putri Papa Petrus yang bernama Dina, baru saja diterima sebagai polisi. Tentu hal ini membuat Topan dan lain-lain

terkejut. Selain mendadak, mereka juga belum siap. Hal mengejutkan terjadi ketika Papa Petrus kehilangan nyawanya. Naasnya, hal itu bertepatan dengan momen pengangkatan Dina sebagai anggota polisi. Namun Dina sudah curiga tentang siapa yang membunuh sang Ayah. Sayangnya, Dina tidak berhasil mengejar orang tersebut. Cukup alot, Dina tidak kunjung menemukan kebenaran dari kematian Papa Petrus. Namun Dina tidak berhenti begitu saja. Ia masih berusaha menguak kebenaran dengan mencari tahu dari orang-orang terdekat Papa Petrus. Untuk memulai langkahnya, Dina pergi ke penginapan Paranais yang berada di Pulau Bersi. Kala itu, Dina hanya membawa secarik foto lawas. Penuh ancaman, ternyata Dina diuntit oleh sekelompok orang yang ternyata kawan penjahat. Kedatangan Dina membawa pertentangan dari Om Hasan yang merupakan sahabat dari sang Ayah. Tak hanya itu, Topan juga kaget ketika mendapati Dina datang ke Paranais. Topan yang tak tahan menyimpan rahasia akhirnya memberitahu Dina tentang cerita yang sebenarnya. Topan membawa Dina bertemu dengan Jenggo. Diikuti dengan Pelor yang cukup tersentak mengetahui kehadiran Dina. Sialnya, Dina juga keracunan kulit kodok dan membuat bertingkah aneh. Namun Topan, Jenggo dan Pelor berusaha untuk menenangkannya sembari berusaha berbicara dengan jujur kepada gadis itu. Tidak semudah yang dibayangkan, mereka mendapatkan serangan dari Antonio Sandoval. Diketahui bahwa ia adalah penjahat paling kejam se-Asia tenggara.

Entah mengapa, Antonio ingin mendapatkan Dina. Namun keempat saudara tersebut tidak bisa membiarkan hal ini terjadi dan berusaha melindungi Dina. Pertarungan sengit terjadi dan membuat Jenggo dan Topan terluka parah.

Untungnya, mereka masih bisa kabur. Dina yang melihat hal itu tentu sangat marah. Namun Pelor masih berusaha untuk menemukan Dina dengan sosok Alpha. Mereka masih berupaya untuk bisa menjelaskan hubungan pihaknya dengan Papa Petrus. Namun hambatan kembali hadir ketika kawanan anak buah Antonio menyerang mereka. Parahnya, Pelor tertangkap dan dijadikan tawanan oleh mereka. Hal itu membuat Topan merasa bersalah. Demikian juga dengan Alpha dan Jenggo yang akhirnya berseteru. Namun Dina berhasil meleraikan dan akhirnya mereka sepakat untuk membantu Topan, Alpha dan Jenggo untuk menyelamatkan Dina. Selain hubungan antara kawanan Topan dan Papa Petrus, hal yang membuat penasaran adalah siapa sebenarnya sosok Antonio Sandoval. Dina juga kebingungan apa sebenarnya hubungan Antonio dengan sang Ayah. Selain itu, misteri dari kematian Papa Petrus juga menjadi rasa penasaran yang bisa terungkap ketika Anda menonton film *The Big 4*. Masih belum diketahui juga apa maksud dari dendam Antonio kepada Dina dan *The Big 4*.




4. Produksi Film *The Big 4*

Film *The Big 4* diproduksi oleh *The Big 4* merupakan film garapan Netflix yang berasal dari Indonesia. Tak lama setelah tayang, film ini berhasil menggaet banyak penggemar. Disinyalir karena plot cerita yang menayangkan aksi laga yang menantang. *The Big 4* merupakan film bergenre action, comedy, dan criminal. Rilis pada 15 Desember 2022, film ini dibuat oleh rumah produksi Frontier Pictures.

B. Sajian Data

Pada bagian ini, penulis akan melakukan analisis terhadap film “The Big 4” berdurasi sekitar 141 menit melalui data–data yang telah dikumpulkan berupa potongan adegan atau 85 *screenshoot 20 scene*. Dilakukannya tahap analisis ini untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana representasi kekerasan didalam film “The Big 4”. Akan digunakan metode analisis semiotika model John Fiske melalui 3 level pengkodean televisi, yakni : level realitas, level representasi dan level ideologi beserta masing – masing unsurnya, yang selanjutnya akan diuraikan berdasarkan pengamatan penulis melalui tanda – tanda untuk mengetahui makna sesungguhnya dari film tersebut.

1. Scene Topan sedang membunuh Syarif pemilik bisnis penjualan manusia beserta anggotanya.

Tabel 1. Scene 7		
		
Gambar 1. [00:05:32]	Gambar 1.1 [00:06:00]	Gambar 1.2 [00:06:15]

Dimensi	Hasil Analisis
Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini, berlatar belakang disebuah gedung penjualan organ tubuh manusia. Gedung ini dimanfaatkan oleh Syarif untuk bisnis ilegal, yaitu penjualan manusia. Sebagian besar korban yang dijadikan penjualan manusia adalah anak kecil.

Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan suasana disebuah ruangan kantor pemilik bisnis ilegal penjualan manusia.
	Kode Penampilan	Memperlihatkan Topan mengenakan jas kantor dan meengenakan topeng berwajah kakek tua sebagai penyamaran untuk menyelamatkan korban penjualan manusia. (Gambar 1.2. [00:06:15])
	Kode Gestur	Memperlihatkan Topan melihat mengambil senjata api miliknya, kemudian menembakkan ke kepala boss pebisnis ilegal. (Gambar 1. [00:05:32])
Level Representasi	<i>Scene</i> ini menggambarkan misi Topan ingin menghentikan bisnis ilegal yaitu perdagangan manusia. Topan membunuh Syarif pemilik bisnis ilegal dengan cara menembakkan pistol ke arah kepala. Kemudian dilanjut perkelahian dengan anggota pebisnis ilegal lainnya hingga terjadi penembakan. Topan disini ingin melindungi anak	

	<p>kecil yang akan dijadikan korban penjualan manusia, Topan sebagai kaum laki – laki dan pemimpin The Big 4 harus bertanggung jawab atas keselamatan semua anggotanya dan korban.</p>	
<p>Kode Representasi</p>	<p>Kode Pencahaya-an</p>	<p>Memperlihatkan bagaimana ruang kantor bersebelahan dengan ruang operasi yang pada bagian kantor sedikit gelap sedangkan pada ruang operasi sangat terang.</p>
	<p>Kode Musik</p>	<p>Disisipkan latar musik instrumen rock dan cukup menegangkan berputar saat Topan membunuh Syarif. Saat Topan sedang ditanya oleh anak buah Sayrif, musik sempat berhenti dan kemudian kembali diputar dengan instrumen yang cukup menegangkan saat ada perlawanan dari anggota Syarif. Tercermin bahwa latar musik diputar dengan</p>

		mengikuti suasana hati pemeran tokoh dan berhenti saat terjadi percakapan.
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan dengan teknik <i>medium close up, long shot, medium shot</i> . Teknik <i>medium close up</i> untuk memperlihatkan Syarif yang ditembak dengan senjata api oleh topan tepat pada kepalanya. (Gambar 1. [00:05:32]). Sekaligus suasana ruang kantornya menggunakan teknik kamera <i>long shot</i> untuk menunjukkan perkelahian antara Topan dan anak buah Syarif.(Gambar 1.1[00:06:00]). Teknik <i>medium shot</i> digunakan untuk menunjukkan penempakan secara detail dari Topan ke anak buah Syarif. (Gambar




		1.2[00:06:15]).
	Kode Dialog	<p>Saat Topan menyaksikan eksekusi pengambilan organ tubuh manusia, Topan menanyakan kepada Syarif tentang bisnis ilegal tersebut. “Sudah lama dibisnis ini Rif?”.</p> <p>Kemudian Syarif menjawab, “Cukup lama Pak, cukup lama”. Setelah itu Topan memberikan pertanyaan lagi, “Tidak ada penyesalan?”.</p> <p>Kemudian Syarif menjawab, “Pernah, tapi saya ubah pola pikir saya. Karena penyesalan itu kan musuh terbesar kesuksesan seorang pengusaha, iya to? hehehehe”. Setelah itu Topan langsung mengerat pundak Syarif dengan bicara, “Kamu benar Syarif, penyesalan</p>

		<p>memang tidak ada gunanya.”.</p> <p>langsung Topan menembak pada bagian kepala Syarif.</p>
--	--	--

Level Ideologi	Topan melakukan penyamaran dan perlawanan terhadap Syarif dan anggotanya untuk melindungi Pelor yang akan dioperasi untuk diambil organ	

	<p>tubuhnya. Perlawanan Topan ini sebagai bentuk perlindungan, karena Topan sebagai pemimpin The Big 4 dia harus bertanggung jawab terhadap anggotanya. Allah menciptakan bentuk fisik dan tabiat perempuan berbeda dengan pria. Kaum pria di berikan kelebihan oleh Allah baik fisik maupun mentalitas kaum perempuan sehingga pantas kaum pria sebagai pemimpin atas kaum perempuan. Allah berfirman: artinya “Kaum lelaki itu adalah sebagaipemimpin (pelindung) bagi kaum perempuan.” (QS. al-Nisa’: 35). (Mahfud, 2015).</p>
--	---

2. Scene Jenggo menembak anggota Syarif lainnya

Tabel 2. Scene 11		
		
<p>Gambar 2. [00:08:00]</p>	<p>Gambar 2.1 [00:09:45]</p>	<p>Gambar 2.2 [00:09:47]</p>



Gambar 2.3 [00:09:59]

Dimensi	Hasil Analisis	
Level Realitas	Pada <i>Scene</i> ini, The Big 4 menyelamatkan anak kecil dari serangan anggota Syarif hingga keluar gedung untuk segera lari ketempat yang lebih aman.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan Topan membawa keluar Pelor, Alpha serta anak – anak untuk diselamatkan dengan cara membunuh terlebih dahulu seluruh anggota Syarif hingga keluar gedung.
	Kode Gestur	Memperlihatkan anggota Syarif ingin menembakkan senjata ke arah Topan, tetapi berhasil ditembak terlebih dahulu sama bidikan senjata api milik Jenggo hingga kepalanya pecah. (Gambar




		<p>2.1[00:09:45]).</p> <p>Memperlihatkan kecemasan Pelor serta anak – anak hingga menutup telinga, karena kepala dari anggota Syarif pecah hingga mengeluarkan darah. (Gambar 2.2[00:09:47])</p>
	Kode Penampilan	<p>Memperlihatkan Topan sedang menembaki anggota Syarif sehingga mengeluarkan percikan darah di pakaian Topan dan layar kamera. (Gambar 2. [00:08:00])</p>
Level Representasi	<p>Pada bagian <i>scene</i> ini Jenggo sebagai penembak jitu melindungi rekan – rekannya dalam menyelamatkan anak kecil korban dari perdagangan manusia. Jenggo menembakkan ke arah kepala anggota pembisnis ilegal hingga hancur dan berdarah – darah. Kasus perdagangan manusia ini dihentikan oleh The Big 4 dengan cara kekerasan hingga terjadi penembakan.</p>	

Kode Representasi	Kode Pencahayaannya	Memperlihatkan lorong gedung yang sedikit gelap dan hanya ada beberapa lampu yang minim cahaya. Setelah diluar gedung menggunakan cahaya dari luar.
	Kode Musik	Disisipkan latar musik instrumen menegangkan dan saat tokoh melakukan baku tembak musik berhenti sebentar.
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan dengan teknik <i>medium shot</i> untuk menyoroti beberapa anggota Syarif yang ingin menyerang Topan. (Gambar 2. [00:08:00]) Sedangkan teknik <i>long shot</i> digunakan untuk membidik objek yang dilakukan Jenggo kepada musuh. (Gambar 2.1 [00:09:45])

Level Ideologi		
	<p>Topan, Alpha, dan Pelor melakukan penyelamatan terhadap anak kecil agar tidak menjadi korban selanjutnya dari perdagangan manusia. Pasal 58 ayat 1, setiap anak berhak untuk mendapatkan perlindungan hukum dari segala bentuk kekerasan fisik atau mental, penelantaran, perlakuan buruk, dan pelecehan seksual selama dalam pengasuhan orang tua atau walinya, atau pihak lain maupun yang bertanggung jawab atas pengasuhan anak tersebut. (Robert & Brown, 2004).</p>	

3. *Scene* Dina menanyakan pekerjaan ayahnya

Tabel 2. *Scene* 17




		
Gambar 3. [00:15:27]	Gambar 3.1 [00:15:35]	Gambar 3.2 [00:15:46]

Dimensi	Hasil Analisis	
Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini Dina dan bapak pulang setelah melakukan foto bersama. Saat perjalanan pulang di gang pemukiman warga, Dina menanyakan pekerjaan ayahnya yang belum Dina ketahui. Tetapi ayahnya tidak memberitahukannya .	
	Kode Lingkungan	Memperlihatkan Dina dan ayahnya berjalan di gang pemukiman sambil mengobrol.
	Kode Gestur	Memperlihatkan Dina merasa kecewa karena ayahnya tidak bisa memberitahu pekerjaannya, padahal Dina sudah menanti sekian lama dari jawaban ayahnya tersebut. (Gambar 3. [00:15:27]) dan (Gambar 3.1 [00:15:35]).
	Kode	Memperlihatkan Dina memakai seragam

	Penampilan	kepolisian serta mengenakan jaket. (Gambar 3.1 [00:15:35]). Memperllihatkan Papa Petrus mengenakan kemeja putih kotak-kotak. (Gambar 3.2 [00:15:46]).
Level Representasi	Pada <i>scene</i> ini Dina dan bapaknya mengobrol santai sambil berjalan pulang. Kemudian Dina menanyakan suatu hal yang selama ini belum Dina ketahui.	
	Kode Pencahayaan	Memperllihatkan jalanan di gang pemukiman warga pada malam hari yang hanya sedikit lampu jalanan meneranginya.
	Kode Musik	(tidak ada musik)
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> untuk memperllihatkan Dina merasa kecewa dengan bapaknya karena tidak memberitahukan pekerjaan bapaknya yang selama ini Dina tunggu-tunggu. (Gambar 3.1 [00:15:35]). Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> untuk memperllihatkan Papa Petrus yang sedang berusaha untuk membujuk dan menenangkan Dina agar tidak terlelalu kecewa olehnya. (Gambar 3.2 [00:15:46]).
	Kode Dialog	Saat Papa Petrus bercerita tentang

		<p>pekerjaannya ke Dina, “Habis gimana, <i>job</i> nya gak bisa ditinggalin, Cuma diberesin supaya Papa besok bebas merayakan pelantikan mu.” Setelah itu Dina menjawab, “<i>Job</i> apa kali ini, cerita dong ?” Kemudian Papa Petrus menjawab, “Yahh, biasa bersih-bersih.”. (Gambar 3. [00:15:27]). Dina mulai kecewa karena papanya tidak bisa menjawab jujur, “Capek Paa, dengerin Papa bohong terus, ngeles trus, jujur bisa sekali-sekali ?” (Gambar 3.1 [00:15:35]). Papa Petrus menjawab, “Bukan begitu Din, ada banyak hal yang bisa Papa ceritain sama kamu.” (Gambar 3.2 [00:15:46]).</p>
Level Ideologi		<p>Saat Dina ingin mengetahui pekerjaan bapaknya, Dina bertanya kepada bapaknya, tetapi bapaknya bersuaha menutupinya. Bapaknya tahu response Dina jika mengetahui pekerjaan bapaknya, bakal terjadi kekecewaan yang berat bagi Dina Karena pekerjaan bapaknya ini merupakan tindakan kriminal.</p>

4. Scene Papa Petrus menjelaskan kalau kita pembunuh bayaran







Tabel 4. Scene 18		
		
Gambar 4. [00:18:53]	Gambar 4.1 [00:18:57]	Gambar 4.2 [00:19:09]

Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini The Big 4 dan Papa Petrus berada dalam sebuah ruangan milik The Big 4. Papa Petrus sebagai pemimpin The Big 4 menjelaskan bahwa The Big 4 adalah pembunuh yang dibayar. The Big 4 muncul karena banyaknya musuh yang berdatangan.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan Papa Petrus dan The Big 4 berada dalam ruangan milik The Big 4.
	Kode Gestur	Memperlihatkan Papa Petrus menjelaskan inti dari The Big 4, bahwa The Big 4 adalah pembunuh bayaran . (Gambar 4.2 [00:19:09])
	Kode Penampilan	Memperlihatkan The Big 4 mengenakan baju santai seperti kaos. (Gambar 4.1 [00:18:57]). Memperlihatkan Papa Petrus mengenakan baju kerah warna hijau selama dalam ruangan tersebut. (Gambar 4.2 [00:19:09])

<p>Level Representasi</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan perbincangan antara Papa Petrus selaku pendiri The Big 4 dan anggota The Big 4. Papa Petrus memberikan penjelasan tentang inti pekerjaan The Big 4 yang menjadikan pembunuh bayaran.</p>	
<p>Kode Representasi</p>	<p>Kode Pencahayaan</p>	<p>Menggunakan cahaya dari dalam ruangan yang cukup terang, sehingga tidak memerlukan cahaya dari luar ruangan untuk menerangi ruangan tersebut.</p>
	<p>Kode Musik</p>	<p>(tidak ada musik)</p>
	<p>Kode Teknik Kamera</p>	<p>Menggunakan teknik kamera <i>long shot</i> untuk menunjukkan anggota The Big 4 sedang diberikan penjelasan tentang inti The Big 4 dari Papa Petrus. (Gambar 4. [00:18:53]).</p>
	<p>Kode Dialog</p>	<p>Papa Petrus mengatakan, “Meskipun misi kita selalu sukses tapi kita tidak pernah merasa menang. Itulah akdir kita dibayar untuk membunuh, meskipun yang kita bunuh itu layak mati.” (Gambar 4. [00:18:53]). Papa Petrus masih menjelaskan kepada anak-anak, “Julukan The Big 4 itu datang dari musuh-musuh kita, dan musuh kita begitu banyak. Itu sebabnya kalian bapak latih untuk menjadi yang terbaik.”. (Gambar 4.2 [00:19:09]).</p>

Level Ideologi	Papa Petrus menjelaskan kepada anak angkatnya jika pekerjaan kita itu pembunuh bayaran yang sangat dirahasiakan dari Dina, anak kandung Papa Petrus. Papa Petrus melakukan ini semua karena juga untuk kebahagiaan anak angkatnya. Melatih mereka, mendidik mereka untuk menjadi yang terbaik tetapi dengan cara yang salah. Kelompok ini bangkit karena banyaknya musuh yang tidak menyukai The Big 4. Tindakan ini merupakan tindakan yang salah atau kriminalitas.
----------------	---

5. Scene Papa Petrus dibunuh oleh Antonio

Tabel 5. Scene 19		
		
Gambar 5. [00:22:36]	Gambar 5.1 [00:23:00]	Gambar 5.2 [00:23:14]
		
Gambar 5.3 [00:23:48]	Gambar 5.4 [00:24:14]	Gambar 5.5 [00:24:30]

Level Realitas	<p>Pada <i>scene</i> ini Papa Petrus sedang berada dirumah untuk menunggu bunga yang telah dipesan untuk diserahkan pada anaknya yang telah dilantik di kepolisian yaitu Dina. Tetapi tak disangka, Antonio mantan anak angkat Papa Patrus menyamar menjadi kurir yang membawakan bunga tersebut berencana ingin membunuh Papa Petrus.</p>	
Kode Realitas	Kode Gestur	<p>Memperlihatkan Papa Petrus merasa ada orang asing yang datang kerumahnya, dan bersiap untuk melawan. (Gambar 5. [00:22:36]).</p>
		<p>Memperlihatkan kedatangan paket bunga yang di pesan oleh Papa Petrus dan ternyata yang mengetuk pintu tersebut adalah tetangganya. Tetapi tanpa pengetahuan Papa Petrus kurir yang mengantarkan bunga tersebut adalah Antonio yang menyamar menjadi kurir. (Gambar 5.1 [00:23:00]).</p>
		<p>Memperlihatkan Dina yang sedang bersama kepala kepolisian yang menanyakan kedatangan bapaknya Dina, tetapi kepala kepolisian tersebut berusaha menenangkan Dina agar tidak cemas. (Gambar 5.2 [00:23:14]) .</p>

		<p>Memperlihatkan Papa Petrus mendapat ancaman dari Antonio dan segera melakukan perlawanan yaitu menggunakan pistol, tetapi Antonio melempar senjata tajam ke arah Papa Petrus terlebih dahulu hingga menancap disebelah dadanya. Dikarenakan tembakan pistol Papa Petrus meleset. (Gambar 5.3 [00:23:48], Gambar 5.4 [00:24:14], Gambar 5.5 [00:24:30]).</p>
	Kode Lingkungan	<p>Memperlihatkan Papa Petrus sedang berada dirumahnya, ia sedang bersiap-siap untuk mendatangi acara pelantikan kepolisian anaknya. Papa Petrus bersiap-siap sambil menunggu paket bunga yang telah dipesan.</p>
	Kode Penampilan	<p>Memperlihatkan Papa Petrus mengenakan kemeja batik lengan panjang, untung mendatangi acara anaknya. (Gambar 5. [00:22:36]). Memperlihatkan tetangga Papa Petrus, seorang ibu-ibu yang mengenakan hijab dan baju warna biru, sedangkan Antonio yang menyamar menjadi kurir pengantar bunga hanya mengenakan jaket dan helm berwarna hitam. (Gambar 5.1 [00:23:00]). Memperlihatkan Dina mengenakan seragam pelantikan kepolisian.</p>




		(Gambar 5.2 [00:23:14]).
Level Representasi		Pada <i>scene</i> ini menggambarkan Papa Petrus bersiap-siap ingin pergi ke acara pelantikan kepolisian anaknya. Sambil bersiap-siap, Papa Petrus menunggu paket bunga. Akan tetapi Antonio datang ke rumah Papa Petrus ingin membunuhnya, dengan cara menyamar menjadi kurir pengantar bunga.
Kode Representasi	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar. Saat berada didalam ruangan cahaya dari luar dapat masuk, karena menggunakan kaca jendela bening.
	Kode Musik	Menggunakan instrumen musik yang cukup menegangkan saat Papa Petrus mendapat serangan dari Antonio.
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik <i>medium shot</i> untuk menunjukkan kewaspadaan Papa Petrus saat ada orang asing ke rumahnya. (Gambar 5. [00:22:36]. Menggunakan teknik <i>medium shot</i> untuk menunjukkan kedatangan paket bunga yang diberitahukan dari tetangganya. (Gambar 5.1 [00:23:00]). Menggunakan teknik <i>medium close up</i> untuk menunjukkan pelantikan kepolisian yang Dina ikuti. (Gambar 5.2 [00:23:14]). Menggunakan teknik <i>big close up</i> untuk menunjukkan Papa Petrus mengetahui

		<p>kedatangan seseorang itu adalah Antonio. (Gambar 5.3 [00:23:48]). Menggunakan teknik <i>extreme close up</i> untuk menunjukkan bahwa itu Antonio saat membuka helm. (Gambar 5.4 [00:24:14]). Menggunakan teknik <i>medium close up</i> untuk menunjukkan kekerasan yang dilakukan Antonio terhadap Papa Petrus dengan cara menusuk senjata tajam ke arah dadanya.</p>
	Kode Dialog	<p>Saat Papa Petrus menunggu kedatangan paket bunga, ternyata paketnya sudah didepan rumah yang diberitahu oleh tetangganya. Ibu Haji tersebut memberitahunya, “Ada tukang bunga.”. Kemudian Papa Petrus menjawab, “Ohh, iya-iya ini saya pesen buat Dina Bu, dia pelantikan hari ini.”. Kemudian tukang bunga tersebut menanyakan kepada Papa Petrus, “Maaf Pak, ini ditaruh dimana ya ?” Setelah itu Papa Petrus menjawab, “Ohh, ditaruh didepan pintu situ aja, makasih.” (Gambar 5.1 [00:23:00]). Komandan Dina menenangkan Dina agar tidak cemas, “Bapak mu pasti dateng. Satu lagi, kalau dikantor jangan panggil saya Om. Panggil saya bapak atau komandan.”. (Gambar 5.2</p>

		<p>[00:23:14]). Tak lama tukang bunga itu masuk ke rumah Papa Petrus dan Papa Petrus mengatakan, “Pinter ya kamu, bikin aku lengah.” Tukang bunga itu menjawab, “Memanfaatkan kelemahan lawan untukdistraksi, kan bapak yang mengajari saya. Ternyata Papa Petrus menyadari kalau itu Antonio. “Kamu ya rupanya, ada perlu apaya datang kesini, silahturrahmi ?”. Kemudian Antonio menjawab, “Nggak Pak, bukan itu mau saya.” Setelah itu Papa Petrus balik badan kemudian langsung mengarahkan senjata api ke arah Antonio, tetapi Antonio dapat menghindar dan langsung melempat senjata tajam ke arah Papa Petrus hingga menancap bagian dada kirinya. (Gambar 5.3 [00:23:48]), (Gambar 5.4 [00:24:14]), (Gambar 5.5 [00:24:30]).</p>
Level Ideologi		<p>Antonio melakukan pembunuhan terhadap Papa Petrus, yang dulunya pernah diangkat menjadi anak angkat Papa Petrus. Tetapi sekarang sudah tidak, dan ingin membunuh Papa Petrus dengan cara menyamar menjadi tukang bunga, kemudian melakukan pembunuhan menggunakan senjata tajam. Pembunuhan yang dilakukan Antonio ini disebut pembunuhan</p>

	berencana, kejahatan yang merampas nyawa manusia lain atau membunuh setelah dilakukan perencanaan waktu atau metode , dengan memastikan keberhasilan pembunuhan atau untuk menghindari penangkapan.
--	---

6. Scene Antonio dan Alo membantai Don beserta anggotanya

Tabel 3. Scene 35		
		
Gambar 3. [00:35:12]	Gambar 3.1 [00:33:48]	Gambar 3.2 [00:33:50]









Dimensi	Hasil Analisis
Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini, berlatar belakang di sebuah gedung markas Don beserta anggotanya. Antonio dan Alo membunuh seluruh anggota Don yang telah berkhianat kepadanya hingga Don pun ikut terbunuh.

	Kode Lingkungan	Memperlihatkan Antonio dan Alo sedang berada disebuah gedung mewah, markas Don beserta anggotanya. Satu persatu anggota Don dibunuh Alo hingga berdarah – darah di markasnya sendiri. Lalu Don sendiri yang masih hidup juga dibunuh Antonio.
	Kode Gestur	Memperlihatkan potongan tubuh bagian tangan yang telah dipotong oleh Alo menggunakan senjata tajam hingga berdarah - darah. (Gambar 3.[00:35:12]).
		Memperlihatkan sabetan senjata tajam dari Alo yang telah menancap di kepala anggota Don hingga mengeluarkan percikan darah. (Gambar 3.1[00:33:48])
	Kode Penampilan	Memperlihatkan Antonio mengenakan kemeja hitam dan rompi serta tempat meletakkan pisau pada bagian dadanya layaknya mafia. Serta Don hanya menggunakan batik. (Gambar 3.2[00:33:50])
Level Representasi	Pada <i>scene</i> ini menggambarkan pembantaian anak buah Don yang sudah bekerja sama dengan Antonio. Terlihat potongan tubuh bagian tangan yang putus dan pembacokan pada	

	<p>bagian kepala yang dilakukan Alo. Dalam akhir <i>scene</i> ini Don juga dibunuh oleh Antonio dengan senjata tajam. Kekerasan menggunakan senjata tajam ini sering dilakukan oleh anggota Antonio dan Alo untuk membunuh tanpa bertanggung jawab.</p>	
<p style="text-align: center;">Kode Representasi</p>	<p>Kode Pencapaian</p>	<p>Menggunakan cahaya dari luar, dengan jendela kaca bening tidak menghalangi cahaya masuk dan lampu yang dihidupkan hanya lampu hias.</p>
	<p>Kode Musik</p>	<p>Disisipkan latar musik klasik yang memberikan kesan ketenangan. Saat percakapan berlangsung musik sempat terhenti sejenak. Saat percakapan dan saat Antonio mulai menusuk Don, musik kembali diputar yang memberikan kesan mengarah kepada <i>ending</i> cerita.</p>
	<p>Kode Teknik Kamera</p>	<p>Menggunakan teknik <i>medium shot</i> untuk menunjukkan kekerasan yang dilakukan oleh Alo dan Antonio terhadap korban.</p>
	<p>Kode Dialog</p>	<p>Saat Antonio menusukkan senjata tajam dibagian rahang Don, Antonio mengatakan “Don Don, tenang Don tenang Don, kalau neraka itu nyata kita akan ketemu lagi.”,</p>

		hingga Don tewas bercucuran darah. (Gambar 3.2[00:33:50])
Level Ideologi	<p>Perdebatan Antonio dan Don terjadi, dimana keduanya saling mengeluarkan kata – kata kasar dan Antonio sampai menusuk Don menggunakan senjata tajam pada bagian leher hingga tewas. Setiap perbuatan yang melanggar hukum dan kesusilaan yang diancam dengan hukuman pidana adalah merupakan kejahatan. Dengan demikian diantara bentuk kejahatan tersebut adalah penyalahgunaan senjata tajam dan termasuk tindak kriminal yang melanggar undang-undang. Bahkan penyalahgunaan senjata tajam banyak terjadi baik yang menyebabkan matinya seseorang maupun yang menyebabkan luka beratnya seseorang. Sebab tidak jarang terjadi bahwa sebagai akibat dari kejengkelan terhadap seseorang maka terjadi perkelahian, sehingga sadar atau tidak sadar dapat saja menggunakan senjata tajam. (Mawardi S.H M.H, 2021).</p>	

7. Scene Dina mencari pembunuh ayahnya

Tabel 7. Scene 37		
		
Gambar 7. [00:37:22]	Gambar 7.1 [00:37:28]	Gambar 7.2 [00:37:43]
		
Gambar 7.3 [00:38:44]	Gambar 7.4 [00:39:19]	Gambar 7.5 [00:45:18]
		
Gambar 7.6 [00:45:50]	Gambar 7.7 [00:46:24]	



Dimensi	Hasil Analisis	
Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini, berlatar belakang disebuah Villa Paranais milik Papa Petrus yang diserahkan kepada The Big 4. Disaat Topan mulai bekerja di villa tersebut tiba-tiba Dina datang.	
	Kode Lingkungan	Memperlihatkan disebuah Villa Paranais Topan mulai bekerja disitu. Tiba-tiba Dina datang menggunakan taksi.
	Kode Gestur	Memperlihatkan kedatangan Dina di villa

		tersebut dengan membuka foto bapaknya yang pada foto tersebut terdapat foto Villa Paranais yang membuat Dina penasaran. (Gambar 7.1 [00:37:28], Gambar 7.2 [00:37:43]).
	Kode Penampilan	Memperlihatkan Dina mengenakan kemeja warna putih dan celana kerja serta membawa koper baju. (Gambar 7. [00:37:22]). Sedangkan Topan mengenakan kaos berwarna abu-abu dan rompi kerja warna merah tua serta celana jeans. (Gambar 7.3 [00:38:44]).
Level Representasi		Pada <i>scene</i> ini menggambarkan kedatangan Dina ke Villa Paranais tersebut dengan tujuan mencari pembunuh bapaknya yang hanya Dina ketahui pada foto bapaknya yang sebelahnya terdapat bangunan villa.
	Kode Musik	Menggunakan instrumen musik yang menunjukkan kegembiraan disaat Dina mulai berjalan mendekati bangunan Villa Paranais.
	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar, dan saat Dina memasuki ruangan menggunakan cahaya dari luar dengan cendela bening serta sedikit pencahayaan dari lampu yang berada pada villa tersebut.
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik kamera <i>long shot</i> untuk menunjukkan kedatangan Dina menggunakan

		<p>taksi. (Gambar 7. [00:37:22]). Menggunakan teknik kamera <i>big close up</i> untuk menunjukkan foto bapaknya Dina serta 4 anak yang dibelakangnya terdapat bangunan Villa Paranais. (Gambar 7.1 [00:37:28]). Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> untuk menunjukkan kaitan foto bapaknya Dina dengan meminta penjelasan dari Topan. (Gambar 7.4 [00:39:19])</p>
	Kode Dialog	<p>Dina meminta penjelasan dari Topan sambil memegang foto bapaknya, “Ini papa saya, meninggal 3 tahun yang lalu. Jelasin bisa ?.” (Gambar 7.5 [00:45:18]). Kemudian Topan menjawab, “Oke, itu bapak saya juga.”</p>
Level Ideologi		<p>Dina mencari pembunuh bapaknya dengan cara keluar kota dan tanpa pengetahuan Dina, Dina bertemu Topan yang dulunya merupakan anak angkat Papa Petrus. Dina mulai curiga dengan Topan karena ada kaitanya dengan bapaknya. Dina ingin segera mencari dan menuntaskan siapa pembunuh bapaknya.</p>

8. Topan membenturkan kepala seseorang yang mencari Dina

Tabel 4. Scene 39




	
Gambar 39. [00:44:29]	Gambar 39.1 [00:44:46]

Dimensi	Hasil Analisis	
Level Realitas	Pada <i>Scene</i> ini, berlatar belakang di sebuah Villa Paranais. Cara Dina untuk mencari pembunuh ayahnya. Terdapat 2 orang yang mencari Dina dengan tujuan untuk menghentikan pencarian pembunuh ayahnya Dina.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan di salah satu ruangan Villa. Topan membenturkan kepala musuh yang ingin mencari Dina. Karena Topan berusaha menyembunyikan keberadaan Dina.(Gambar 39.[00:44:29])
	Kode Penampilan	Memperlihatkan Topan memakai kaos warna putih polos dan seragam rompi milik Villa Paranais. (Gambar 39.[00:44:29]). Sedangkan pakaian musuh memakai kaos putih dan kemeja pantai. (Gambar 39.1[00:44:46])
	Kode Gestur	Memperlihatkan Topan membenturkan kepala musuh berulang - ulang hingga meninggal dan darah korban

		bercucuran dipakaiannya sendiri. (Gambar 39.[00:44:29]), (Gambar 39.1[00:44:46]).
Level Representasi		Pada <i>scene</i> ini menggambarkan perkelahian antara Topan dan seseorang yang mencari keberadaannya Dina. Tetapi Topan melindungi Dina dengan berkelahi hingga membenturkan kepala korban ke tembok sampai berdarah – darah. Terlihat jelas kekerasan fisik ini sering terjadi dilingkungan masyarakat yang dapat berakibat sangat fatal, hingga terjadi kematian.
	Kode Musik	Menggunakan instrument musik klasik bernada rendah, disaat percakapan adegan kekerasan musik masih berbunyi.
	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar jendela dan juga penerangan dari lampu hias yang tidak terlalu terang sehingga ruangan terlihat sedikit redup.
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik <i>medium shot</i> untuk menunjukkan kekerasan Topan yaitu membenturkan kepala musuh hingga tewas. (Gambar 39.[00:44:29])
Level		Perkelahian antara Topan dan musuh hingga berdarah – darah dan

Ideologi	tewastermasuk kekerasan fisik. Tindak kekerasan menunjuk padatindakan yang merugikan orang lain, misalnya pembunuhan, penjarahan, pemukulan, dan lain-lain. Walaupun tindakan tersebut di anggap oleh masyarakat umum dinilai benar. Pada dasarnya kekerasan di artikan sebagai perilaku dengan sengaja maupun tidak sengaja (verbal maupun nonverbal) yang ditunjukkan untuk mencederai atau merusak orang lain, baik berupa serangan fisik, mental, social, maupun ekonomi yang melanggar hak asasi manusia, bertentangan dengan nilai- nilai dan norma-norma masyarakat sehingga berdampak trauma psikologis bagi korban. (Setiawan, 2017)
----------	---

9. *Scene* Topan membunuh anak buah Antonio




Tabel 5. <i>Scene</i> 52		
		
Gambar 52 [01:06:59]	Gambar 52.1 [01:07:05]	Gambar 52.2 [01:07:11]

Dimensi	Hasil Analisis	
Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini, berlatar belakang di hutan, dimana Topan sedang mencari Dina yang lari ke tengah hutan dan bertemu anggota Antonio. Akhirnya Topan membunuh beberapa anggota Antonio.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan kekerasan fisik yang dilakukan Topan ke anggota Antonio.
	Kode Penampilan	Memperlihatkan Topan mengenakan kemeja berwarna abu - abu. Sedangkan anggota Anggota Antonio mengenakan pelindung kepala dan pakaian anti peluru.
	Kode Gestur	Memperlihatkan Topan sedang melakukan

		kekerasan terhadap anggota Antonio dengan mematahkan leher, menusuk berkali – kali dan melempar senjata tajam ke arah kepala korban.
Level Representasi		Pada <i>scene</i> ini menggambarkan perkelahian Topan antara beberapa anggota Antonio. Terdapat adegan saat Topan mematahkan leher, menusuk berkali – kali sampai berdarah – darah dan melempar senjata tajam sampai menusuk kepala. <i>Scene</i> ini menggambarkan kekerasan fisik menggunakan senjata tajam. Kekerasan yang dapat melukai seperti menusuk, memotong atau merobek badan korban.
	Kode Pencahayaan	Memperlihatkan di tengah hutan tidak terlalu gelap dan hanya terdapat cahaya matahari yang menyinari hingga dapat mencerminkan suasana pada sore hari hari.
	Kode Musik	(Tanpa Musik)
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik teknik <i>close up</i> untuk menunjukkan kekerasan fisik menggunakan senjata tajam. (Gambar 52.1[01:07:05]). Menggunakan teknik <i>medium close up</i> untuk menunjukkan kekerasan fisik mematahkan

		leher. (Gambar 52[01:06:59]).
	Kode Dialog	(Tanpa Dialog)
Level Ideologi	Salah satu tindak pidana yang marak terjadi di dalam masyarakat adalah membawa senjata tajam tanpa ijin. Kepemilikan senjata tajam tanpa ijin diatur dalam Undang-Undang Darurat (selanjutnya disingkat Drt) No. 12 tahun 1951. Peraturan tersebut dilakukan sebagai upaya preventif untuk mencegah atau mengurangi penggunaan senjata tajam dalam suatu kejahatan. Undang-Undang Drt No. 12 Tahun 1951 ini selain mengatur senjata api dan bahan peledak juga didalamnya mengatur tentang senjata tajam. (Rakhmad, 2016)	

10. Scene Antonio ingin membunuh Topan

Tabel 6. Scene 53		
		
Gambar 6. [01:09:23]	Gambar 6.1 [01:09:43]	Gambar 6.2 [01:09:46]




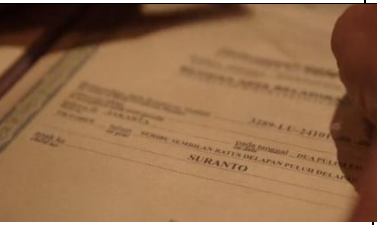
		
	<p>Gambar 6.3 [01:10:09]</p>	

Dimensi	Hasil Analisis	
<p>Level Realitas</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini, berlatar belakang di hutan, tempat dimana Jenggo membangun pondok kecil untuk menenangkan diri. Tapi tak disangka Antonio beserta anggota ternyata sedang mencari Topan hingga terjadi perkelahian.</p>	
<p>Kode Realitas</p>	<p>Kode Lingkungan</p>	<p>Memperlihatkan Topan dan Antonio berkelahi di tengah hutan, tepat didepan pondok kecil milik Jenggo. Pertengkaran mereka hanya disaksikan anggotanya Antonio. (Gambar 5.1[01:09:43])</p>
	<p>Kode Penampilan</p>	<p>Memperlihatkan Topan memakai kemeja batik sedangkan Antonio memakai kemeja hitam serta rompi. Penampilan Topan babak belur setelah dipukul oleh Antonio. (Gambar 5.[01:09:23])</p>
	<p>Kode Gestur</p>	<p>Memperlihatkan Topan kelelahan dan kesakitan setelah bertubi – tubi dipukul dan ditendang oleh Antonio hingga mengeluarkan darah pada mulut</p>

		Topan. (Gambar 5.3[01:10:09])
Level Representasi		Pada bagian <i>scene</i> ini Topan menyelamatkan Jenggo. Tetapi harus berhadapan dengan Antonio. Mereka berkelahi sampai Antonio ingin membunuh Topan. Perkelahian antara Antonio dan Topan ini disebut kekerasan langsung, yaitu bentuk kekerasan yang dilakukan secara eksplisit atau secara langsung terhadap korban, sehingga tindakan yang dilakukan pun akan cenderung ke kekerasan fisik, seperti melukai, menganiaya.
Kode Representasi	Kode Musik	(Tanpa Musik)
	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar, dan tidak ada lampu yang disoroti dalam <i>scene</i> ini dan adegannya dilakukan di luar ruangan.
	Kode Dialog	Setelah Antonio memukuli Topan, Antonio merasa direndahkan oleh Topan karena anak angkat Petrus yang pertama yaitu Antonio, “Ini hasil didikannya Petrus?”. Saat masih bertengkar Topan langsung menjawab “Gue anaknya Petrus.”, kemudian Antonio menjawab “Gue anak Petrus yang paling pertama dan akan selalu menjadi yang pertama!”. (Gambar 5.3[01:10:09])

	<p>Kode</p> <p>Teknik</p> <p>Kamera</p>	<p>Menggunakan teknik <i>medium close up</i>, <i>medium long shot</i>, <i>long shot</i>. Teknik <i>medium close up</i> digunakan untuk menunjukkan penusukan senjata tajam oleh Antonio kepada Topan.(Gambar 5.[01:09:23]). Teknik <i>medium long shot</i> digunakan untuk menunjukkan pemukulan yang dilakukan Antonio terhadap Topan. (Gambar 5.1[01:09:43]). Teknik <i>long shot</i> digunakan untuk menunjukkan kekerasan Antonio terhadap Topan, yaitu membanting dan menendang Topan hingga babak belur. (Gambar 5.2[01:09:46]), (Gambar 5.3[01:10:09]).</p>
<p>Level</p> <p>Ideologi</p>	<p>Antonio merasa tidak dihargai oleh Topan, karena Antonio adalah anak angkat pertama dari Petrus. Antonio juga merasa diasingkan oleh Petrus, dan Petrus lebih menyayangi Topan dari pada Antonio. Kekerasan yang dilakukan Antinio yaitu kekerasan langsung, adalah bentuk kekerasan yang dilakukan secara eksplisit atau secara langsung terhadap korban, sehingga tindakan yang dilakukan pun akan cenderung ke kekerasan fisik, seperti melukai, menganiaya, memerkosa dan lain sebagainya. (Rizkian, 2008).</p>	

11. Scene Topan dan Jenggo mencari informasi tentang Antonio

Tabel 11. Scene 57		
		
Gambar 11. [01:23:20]	Gambar 11.1 [01:23:59]	Gambar 11.2 [01:24:05]
		
	Gambar 11.3 [01:25:06]	




Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini berlatar belakang disebuah cafe milik Bunglon. Topan dan Jenggo ingin mencari tahu tentang Antonio.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan pertemuan Topan, Jenggo, dan Bunglon di Cafe milik Bunglon. (Gambar 11. [01:23:20]).
	Kode Penampilan	Memperlihatkan Topan mengenakan kemeja pantai, sedangkan Jenggo mengenakan jubah warna putih lusuh. (Gambar 11. [01:23:20]). Memperlihatkan Bunglon mengenakan baju singlet warna silver dengan sedikit lusuh. (Gambar 11.1 [01:23:59]).
	Kode Gestur	Memperlihatkan Topan, Jenggo meminta informasi penting dengan Bunglon untuk mengetahui identitas

		Antonio. (Gambar 11. [01:23:20]). Memperlihatkan Bunglon juga memberikan informasi yang lebih detail tentang Antonio kepada Topan dan Jenggo pada layar LCD. (Gambar 11.2 [01:24:05]). Memperlihatkan Bunglon memberikan akta kelahiran Antonio serta nama asli dari Antonio. (Gambar 11.3 [01:25:06]).
Level Representasi		Pada <i>scene</i> ini menggambarkan Topan dan Jenggo mencari informasi tentang nama asli Antonio Sandoval yang sangat dibutuhkan Topan untuk menghentikan pergerakan Antonio.
Kode Representasi	Kode Musik	Menggunakan instrumen musik yang mengandung unsur penasaran. Musik diputar saat Bunglon menunjukkan akta kelahiran Antonio.
	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya lampu dari cafe milik Bunglon yang cukup menerangi ruangan tersebut.
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik kamera <i>medium long shot</i> untuk menunjukkan Topan dan Jenggo mencari informasi tentang Antonio kepada Bunglon. (Gambar 11. [01:23:20]). Menggunakan teknik kamera <i>exteme close up</i> untuk menunjukkan nama asli Antonio pada akta kelahirannya. (Gambar 11.3 [01:25:06]).
	Kode Dialog	Bunglon menjelaskan tentang Antonio, “Antonio

		Sandoval, kenal kalian ?, banyak yang ingin menjadi anteknya dia. Dia terkenal sebagai penyalur senjata terbesar di Asia Tenggara.” (Gambar 11. [01:23:20]).
Level Ideologi	Topan dan Jenggo mencari informasi tentang Antonio yang selama ini membuat mereka penasaran. Mereka menggali informasi secara detail untuk mengetahui siapa sebenarnya Antonio. Hal yang dilakukan Antonio dan Jenggo ini disebut pencarian informasi pelaku.	

12. Scene Antonio meminta kerja sama dengan Vincent

Tabel 12. Scene 58

		
Gambar 12. [01:25:58]	Gambar 12.1 [01:26:10]	Gambar 12.2 [01:26:17]





Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini berlatar belakang di sebuah bandara. Antonio bersama Alo menunggu kedatangan Vinsen beserta anak buah Vinsen untuk melakukan kerja sama untuk membunuh The Big 4.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan di sebuah bandara Vinsen beserta anggotanya mendarat dan menemui Antonio beserta

		Alo yang sudah menunggunya.
	Kode Penampilan	Memperlihatkan Vinsen beserta anggota memakai pakaian khusus tempur serta perlengkapan senjata lainnya. (Gambar 12. [01:25:58]). Memperlihatkan Antonio mengenakan kemeja warna hitam serta rompi anti peluru dan perlengkapan senjata tajam. (Gambar 12.1 [01:26:10]).
	Kode Gestur	Memperlihatkan Vinsen turun dari pesawat beserta pasukannya untuk bertemu dengan Antonio di bandara. (Gambar 12. [01:25:58]). Memperlihatkan Vinsen dan Antonio melakukan percakapan membahas Topan yang ingin sekali dibunuh olehnya. (Gambar 12.1 [01:26:10]), (Gambar 12.2 [01:26:17]).
Level Representasi		Pada <i>scene</i> ini menggambarkan pertemuan antara Antonio dan Vinsen melakukan kerja sama untuk membunuh The Big 4, terutama Topan.
Kode Representasi	Kode Musik	Menggunakan instrumen musik santai yang berirama keren. Musik diputar saat Vinsen dan pasukannya berjalan menemui Antonio. (Gambar 12. [01:25:58]).
	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar yang cukup sangat terang, tidak ada bantuan cahaya lampu disekitar.

	Kode Dialog	Antonio menunggu Vinsen dan anggotanya, saat bertemu Vinsen, Antonio menanyakan kepada Vinsen, “Akhirnya dateng juga. Lo kembaran lengko, siapa nama lo, Lengki, Lekong, hehehhe”. (Gambar 12.1 [01:26:10]). Kemudian Vinsen menjawab “Vinsen bang”. Setelah itu Antonio menjelaskan tentang Lengko, “Jadi gini Sen, soal Lengko, tadinya gua udah berusaha tapi Topan.” Sambil memperagakan Topan menembak bagian kepalanya. Vinsen langsung merasa tidak terima, “Topan, akan ku kuliti kerengkengan dia.”
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik kamera <i>extreme long shot</i> untuk menunjukkan Vinsen beserta pasukannya berjalan menemui Antonio. (Gambar 12. [01:25:58]). Menggunakan teknik kamera <i>medium long shot</i> untuk menunjukan Antonio menyambut kedatangan Vinsen yang akan diajak untuk kerja sama. (Gambar 12.1 [01:26:10]). Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> untuk menunjukkan raut muka Vinsen yang sangar, seakan-akan siap untuk bertempur. (Gambar 12.2 [01:26:17]).
Level Ideologi		Antonio dan Vinsen melakukan kerjasama untuk membunuh Topan serta yang lainnya. Mereka merencanakan tindakan

	kekerasan dengan pasukannya yang lain. Kerjasama ini disebut perencanaan tindakan kriminal.
--	---

13. Scene Dina bercerita tentang ayahnya kepada Alpha

Tabel 13. Scene 59		
		
Gambar 59. [01:28:12]	Gambar 59.1 [01:28:20]	Gambar 59.2 [01:28:30]
		
	Gambar 59.3 [01:28:34]	




Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini berlatar belakang di sebuah warung yang ada di tepi pantai. Dina merasa sedih karena selama didaerah situ Dina belum menemukan siapa pembunuh ayahnya.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan Dina dan Alpha disebuah warung yang ada di tepi pantai sambil mengobrol.
	Kode Penampilan	Memperlihatkan Dina memakai kemeja warna putih yang sedikit lusuh. (Gambar 59.1 [01:28:20]). Memperlihatkan Alpha memakai

		kostum panggung, karena dia selesai bernyanyi di daerah tersebut. (Gambar 59. [01:28:12]).
	Kode Gestur	Memperlihatkan Dina merasa sedih, karena selama disitu belum menemukan pembunuh ayahnya. (Gambar 59. [01:28:12]). Memperlihatkan saat Dina mengatakan sesuatu yang salah bagi Alpha, Alpha langsung tidak terima dan adu mulut. (Gambar 59.2 [01:28:30]). Memperlihatkan saat mereka berdua Dina dan Alpha adu mulut, Pelor pun langsung melerai mereka berdua. (Gambar 59.3 [01:28:34])
Level Representasi		Pada <i>scene</i> ini Dina membicarakan kebenaran yang ayahnya lakukan selama ini, tetapi Alpha menyalah apa yang dikatakan Dina dengan membentak hingga terjadi adu mulut.
Kode Representasi	Kode Musik	(tidak ada musik)
	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar yang cukup sangat terang, tidak ada bantuan cahaya lampu disekitar.
	Kode Dialog	Saat Dna sedih Alpha memberikan saran, “Udah gak usah sedih anjir.” (Gambar 59. [01:28:12]). Kemudian Dina menjawab, “Emang saya gak boleh sedih?”. Alpha, “Lo kemana aja selama 3 tahun, basi gak sedih sekarang.” Dina, “Saya nyari, selama 3 tahun saya nyari. Sampai sini apa

		<p>yang saya dapet, saya hampir mati karena keracunan kodok, dikejar, dibunuh. Seakarnng saya tahu bapak saya pembunuh, tau gak rasanya kayak apa ?”. Setelah itu Alpha langsung marah, “Enteng banget ya mulut lo, bilang bokap pembunuh. Bokap lo bukan pembunuh anjing. Gini deh waktu kecil bokap nyokap gue tewas kena bom gereja. Lo tau gak yg nyelametin puing-puing dan sisa tubuh mereka. Lo terserah lah, mau lo bilang kita pembunuh kek, kriminal kek.” (Gambar 59.1 [01:28:20]), (Gambar 59.2 [01:28:30]).</p>
	<p>Kode Teknik Kamera</p>	<p>Menggunakan teknik kamera <i>medium close up</i> untuk menunjukkan Alpha memberikan saran agar Dina tidak sedih. (Gambar 59. [01:28:12]). Menggunakan teknik kamera <i>close up</i> untuk menunjukkan Dina saat membicarakan pekerjaan bapaknya kepada Alpha. (Gambar 59.1 [01:28:20]). Menggunakan teknik kamera <i>close up</i> untuk menunjukkan kemarahan Alpha saat Dina menjelaskan pekerjaan bapaknya, tetapi Alpha membenarkan perkataan Dina tersebut. (Gambar 59.2 [01:28:30]). Menggunakan teknik</p>

		kamera <i>long shot</i> untuk menunjukkan adu mulut antara Dina dan Alpha kemudian Pelor meleraikan mereka berdua. (Gambar 59.3 [01:28:34]).
Level Ideologi		Dina menceritakan tentang bapaknya kepada Alpha, tetapi Alpha membalikkan fakta. Padahal sudah jelas pekerjaan bapaknya pembunuh bayaran. Tetapi Alpha merasa Papa Petrus bukan pembunuh, melainkan penolong bagi Alpha. Hal yang dilakukan Alpha ini membungkam fakta yang terjadi.

14. Scene Alpha melakukan perlawanan terhadap anggota Vinsen hingga tewas

Tabel 7. Scene 66		
		
Gambar 7 [01:31:40]	Gambar 7.1 [01:32:42]	Gambar 7.2 [01:32:49]






		
	<p>Gambar 7.3 [01:33:04]</p>	

Dimensi	Hasil Analisis	
<p>Level Realitas</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini, berlatar belakang di sebuah pemukiman warga. Tak disangka Alpha mendapat serangan dari anggota Vinsen yang ingin menghabisi Alpha. Tetapi Alpha dapat menghentikan serangan tersebut.</p>	
<p>Kode Realitas</p>	<p>Kode Lingkungan</p>	<p>Di salah satu pemukiman warga, Alpha mendapat serangan dari anggota Vinsen secara tiba – tiba, kemudian Alpha melakukan perlawanan untuk melindungi dirinya.</p>
	<p>Kode Penampilan</p>	<p>Alpha menggunakan pakaian biduan, karena sebelum terjadi penyerangan Alpha bernyanyi disebuah perkampungan.</p>
	<p>Kode Gestur</p>	<p>Alpha melakukan perlawanan kepada musuh dengan menembak bagian rahang secara berulang – ulang, memasukkan granat ke mulut, serta menendang musuh hingga terjadi ledakan dan ada anggota tubuh yang putus akibat ledakan tersebut.</p>

<p>Level Representasi</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan kedatangan anak buah Vinsen untuk membunuh Alpha, Dina dan Pelor. Alpha melakukan perlawanan dengan cara menembak berkali – kali dan terdapat adegan perkelahian hingga Alpha memasukkan granat ke mulut anak buah Vinsen dan menendangnya sampai meledak. Pada bagian akhir <i>scene</i> ini terdapat potongan tangan anak buah Vinsen yang terputus. Kekerasan yang sering terjadi dilingkungan masyarakat, tidak melihat aturan yang telah ditetapkan oleh negara dapat disebut konsep budaya kekerasan yang makin luas.</p>	
<p>Kode Representasi</p>	<p>Kode Musik</p>	<p>Menggunakan instrumen musik yang menegangkan dengan nada alunan instrumen yang rendah. Musik diputar dari awal hingga akhir <i>scene</i>.</p>
	<p>Kode Pencahayaan</p>	<p>Menggunakan cahaya dari luar, dan tidak ada lampu yang disoroti dalam <i>scene</i> ini dan adegannya dilakukan di luar ruangan.</p>
	<p>Kode Dialog</p>	<p>Saat Alpha melakukan perlawanan, Alpha menggunakan kata – kata kasar, “Lepasin anjing, lo curut bangsat”. Setelah itu dijawab musuh, “Lo yang curut”. Kemudian Alpha langsung memasukkan granat ke mulut musuh dan menendangnya hingga meledak. (Gambar 7.1[01:32:42] Gambar 7.2[01:32:49]).</p>

	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik <i>medium close up</i> untuk menunjukkan kekerasan yang dilakukan Alpha seperti menggunakan senjata api, memasukkan granat ke mulut musuh. (Gambar 7 [01:31:40] dan Gambar 7.1 [01:32:42]). Menggunakan teknik <i>long shot</i> untuk menunjukkan kekerasan fisik yang dilakukan Alpha, menendang musuh hingga terpelantai. (Gambar 7.2 [01:32:49]). Menggunakan teknik <i>medium shot</i> untuk menunjukkan potongan tubuh bagian tangan. (Gambar 7.3 [01:33:04]).
Level Ideologi	Ketika Alpha mendapat serangan musuh, Alpha langsung melakukan perlawanan. Konsep dan istilah budaya kekerasan merupakan konsekuensi makin luas, dalam, dan kompleksnya jenis, jumlah, dan mutu kekerasan yang dianggap bersifat hirarkis, mendasar. Berbagai alat, metode, dan alasan pembenaran dicari untuk melegitimasi tindakan kekerasan.	

15. Scene Pelor diculik oleh Antonio dan Vincent

Tabel 15. Scene 67		
		
Gambar 15. [01:35:47]	Gambar 15.1 [01:36:22]	Gambar 15.2 [01:36:45]
		
Gambar 15.3 [01:37:55]		Gambar 15.4 [01:38:23]




Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini berlatar belakang di sebuah dermaga, dimana anggota Vinsen dan Antonio mencari The Big 4 untuk memulai peperangan. Tetapi Topan, Dina, Alpha, Jenggo berhasil melarikan diri, kecuali Pelor yang telah ditangkap Vinsen dan Antonio.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan The Big 4 berada di sebuah dermaga untuk menyelamatkan diri dari kejaran Antonio dan Vinsen.
	Kode	Memperlihatkan Pelor memakai kaos lengan

	Penampilan	panjang yang sedikit lusuh saat ditangkap Vinsen dan Antonio. (Gambar 15.1 [01:36:22]).
	Kode Gestur	Memperlihatkan Alpha merasa panik sedih saat pelor berhasil ditangkap Vinsen dan Antonio. (Gambar 15. [01:35:47]). Memperlihatkan Pelor yang babak belur setelah berhasil ditangkap Vinsen dan Antonio. (Gambar 15.1 [01:36:22]). Memperlihatkan Topan dan Alpha saling menyalahkan karena tidak bisa melindungi Pelor. (Gambar 15.3 [01:37:55])
Level Representasi	Pada <i>scene</i> ini menggambarkan Pelor yang berhasil ditangkap oleh Vinsen dan Antonio. Topan, Alpha, Dina, dan Jenggo sementara tidak bisa menyelamatkan Pelor, kemudian Topan dan lainnya berhasil lolos dari kejaran Vinsen dan Antonio. Disaat perjalanan melarikan diri Topan dan Alpha saling menyalahkan karena tidak bisa melindungi Pelor.	
Kode Representasi	Kode Musik	Menggunakan instrumen musik sedih, musik diputar saat Topan, Dina, dan Alpha mulai meninggalkan Pelor yang berhasil ditangkap oleh Vinsen dan Antonio.
	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar, dan tidak ada lampu yang disoroti dalam <i>scene</i> ini dan

		adegannya dilakukan di luar ruangan.
	Kode Dialog	Saat Pelor ditangkap oleh Vinsen dan Antonio, Alpha langsung panik, “Anjing Pelor, ngentot gua habis lo semua.” (Gambar 15. [01:35:47]). Kemudian Antonio ingin mengobrol lewat handphone, “Pan, lo mau lari kemana si, semakin lo lari ni anak gue patahin ni, jari demi jari, setiap tulang.” Setelah itu Topan p menanyakan kepada Antonio untuk bertemu, “Dimana ?” Antonio menjawab, “Dimana semua berawal.” (Gambar 15.1 [01:36:22]).
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> untuk menunjukkan kepanikan Alpha saat Pelor ditangkap Vinsen dan Antonio. (Gambar 15. [01:35:47]). Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> untuk menunjukkan Pelor berhasil ditangkap oleh Vinsen dan Antonio. (Gambar 15.1 [01:36:22]). Menggunakan teknik kamera <i>long shot</i> untuk menunjukkan Topan, Alpha, dan Dina mulai menjauh meninggalkan Pelor yang ditangkap oleh Vinsen dan Antonio. (Gambar 15.2

		<p>[01:36:45]). Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> untuk menunjukkan Topan dan Alpha saling menyalahkan karena tidak bisa melindungi Pelor. (Gambar 15.3 [01:37:55]).</p> <p>Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> untuk menunjukkan Dina sedang meleraikan Topan dan Alpha yang sedang ribut saling menyalahkan. (Gambar 15.4 [01:38:23]).</p>
Level Ideologi	<p>Antonio dan Vinsen telah menyandera Pelor yang membuat Topan, Alpha dan Dina merasa panik. Vinsen dan Antonio mengancam Topan bakal menyakiti Pelor jika Topan terus menghindar dari Antonio. Hal yang dilakukan Antonio dan Vinsen ini merupakan penyanderaan, yaitu seseorang yang ditawan hingga keinginan pelaku dituruti atau memaksa orang lain untuk melakukan sesuatu yang diinginkan penyandera.</p>	

16. Scene The Big 4 melakukan perlawanan dengan menggunakan bom

Tabel 9. Scene 80		
		
Gambar 9. [01:52:33]	Gambar 9.1 [01:52:33]	Gambar 9.2 [01:52:44]

		
Gambar 9.3 [01:52:56]	Gambar 9.4 [01:53:46]	Gambar 9.5 [01:54:02]





Dimesi	Hasil Analisis	
Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini berlatar belakang di Villa Paranais yang sedang terjadi kerusuhan besar antara The Big 4 dan anggota Antonio. Kerusuhan terjadi dikarenakan Antonio tidak mau mengaku sebagai pelaku pembunuh ayahnya Dina. Serangan The Big 4 ini juga untuk menghentikan tindakan Antonio serta anggotanya agar tidak ada korban lagi diluar sana.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Topan, Dina, Alpha, dan Jenggo sedang melakukan perlawanan dengan Antonio yang sedang menyandera Pelor. Kerusuhan ini di sebuah Villa Paranais.
	Kode Penampilan	Dina dan Alpha mengenakan rompi anti peluru dan masker anti radiasi sedangkan anggota Antonio memakai baju anti peluru dan pelindung kepala.
	Kode Gestur	Anggota Antonio dikagetkan dengan adanya bom yang ada di dalam mobil yang kosong. (Gambar 6. [01:52:33]). Setelah itu bom meledak dan Dina, Alpha maju perlahan untuk melakukan perlawanan.

		(Gambar 6.4 [01:53:46])
Level Representasi	<p>Pada <i>scene</i> ini menggambarkan pertarungan The Big 4 untuk menyelamatkan Pelor yang disandera oleh Antonio dan Vinsen. Terdapat adegan ledakan bom milik Alpha yang meledak hingga menewaskan beberapa anak buah Antonio dan Vinsen lainnya. Setelah itu Alpha, Dina, Topan dan Jenggo menyerang pasukan Antonio dan Vinsen lainnya. Terdapat adegan dimana Jenggo menembak salah satu pasukan Antonio pada bagian kepala hingga hancur. Kekerasan yang dilakukan antar kedua kelompok ini disebut Rasisme, diartikan sebagai serangan sikap, kecenderungan untuk memusuhi kelompok masyarakat terutama karena identitas ras.</p>	
	Kode Musik	Menggunakan instrumen musik klasik yang berirama kegembiraan saat terjadinya ledakan bom hingga Dina dan Alpha maju perlahan untuk mulai melakukan perlawanan.
	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar dan tidak terlihat lampu yang disoroti dalam <i>scene</i> dan adegannya dilakukan di luar ruangan.
	Kode Dialog	Saat mobil yang berisikan bom datang mendekat, Antonio menyuruh Anggotanya untuk mengecek, “Buruan di cek !” (Gambar 6.2 [01:52:44]). Setelah di cek ternyata bom dan tak lama

		kemudian meledak. Setelah itu Dina dan Alpha melakukan perlawanan dan dihimbau oleh Topan menggunakan alat komunikasi “Percaya sama Jenggo, jalan terus”. (Gambar 6.4 [01:53:46]).
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik <i>medium shot</i> , <i>long shot</i> , <i>medium long shot</i> , <i>medium close up</i> . Teknik <i>medium shot</i> digunakan untuk menunjukkan anggota Antonio mengeceknya mobil yang berisikan bom. (Gambar 6. [01:52:33]). Teknik <i>long shot</i> digunakan untuk menunjukkan ledakan bom yang sangat besar hingga beberapa anggota Antonio tewas. (Gambar 6.2 [01:52:44]). Teknik <i>medium long shot</i> menunjukkan terpentalnya anggota Antonio karena terkena radiasi dari ledakan bom. (Gambar 6.3[01:52:56]). Teknik <i>medium close up</i> digunakan untuk menunjukkan saat pecahnya kepala anggota Antonio saat Dina dan Alpha maju perlahan melakukan perlawanan. (Gambar 6.5 [01:54:02]).
Level Ideologi		Perlawanan The Big 4 dengan Antonio beserta anggotanya ini dilakukan untuk menyelamatkan Pelor yang disandera, kedua belah pihak ini menggunakan kekerasan massal yang dilakukan

	<p>antara kedua kelompok. Selain itu kekerasan kedua kelompok ini juga terdapat unsur rasisme. Rasisme secara umum dapat diartikan sebagai serangan sikap, kecenderungan, pernyataan, dan tindakan yang mengunggulkan atau memusuhi kelompok masyarakat terutama karena identitas ras. Rasisme juga di pandang sebagai sebuah kebodohan karena tidak mendasarkan (diri) pada satu ilmu apapun, serta berlawanan dengan norma-norma etis, perikemanusiaan, dan hak-hak asasi manusia. Akibatnya, orang dari suku bangsa lain sering didiskriminasikan, dihina, dihisap, ditindas dan dibunuh. (Handayani, 2008)</p>
--	--

17. Scene Vinsen menganiaya Dina dan akhirnya dapat melakukan perlawanan

Tabel 10. Scene 88		
		
Gambar 10. [01:59:29]	Gambar 10.1 [02:00:03]	Gambar 10.2 [02:00:58]
		
	Gambar 10.3 [02:01:27]	

Dimensi	Hasil Analisis	
Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini, berlatar belakang di sebuah ruangan Villa Paranais. Perkelahian yang dilakukan Dina dan Vinsen hingga berdarah – darah. Serangan dari Vinsen ini untuk menghentikan Dina dalam pencarian pembunuh ayahnya.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan Dina dan Vinsen melakukan perkelahian yang berada di sebuah ruangan Villa Paranais. (Gambar 7. [01:59:29]).
	Kode Penampilan	Memperlihatkan Dina mengenakan kemeja warna putih dan rompi anti peluru dan Vinsen mengenakan kaos dalam serta rompi anti peluru. (Gambar 7.[01:59:29]).
	Kode Gestur	Memperlihatkan bagaimana kekerasan yang dilakukan Vinsen terhadap Dina dimana kepala Dina ditekan ditembok hingga merasa kesakitan.(Gambar 7.1[02:00:03]).
Level Representasi	Pada <i>scene</i> ini menggambarkan perkelahian Vinsen dan	






	<p>Dina. Vinsen melakukan kekerasan terhadap Dina dengan cara memukul, mendorong kepala Dina ke tembok, menggelintir tangan Dina, menendang bagian kaki Dina dan badan Dina. Akhirnya Dina dapat melakukan perlawanan dengan menembak senjata ke arah Vinsen hingga kepalanya hancur. Kekerasan yang dilakukan Vinsen ini dapat disebut budaya patriarki, kekerasan terhadap perempuan. Bahwa kebudayaan ini menjadi salah satu sebab banyaknya perlakuan diskriminatif, pembatasan, eksploitasi dan juga perilaku kekerasan pada kaum perempuan.</p>	
	Kode Musik	Menggunakan instrumen musik menegangkan yang diputar saat Vinsen menganiaya Dina.
	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar jendela dan tidak terlihat lampu yang disoroti dalam <i>scene</i> sehingga ruangan terlihat sedikit gelap.

Kode Representasi	Kode Dialog	Saat Vinsen akan menembak menggunakan senjata api kearah kepala Dina, “Siap jawab” ucap Vinsen. Setelah itu Dina tidak menjawab dan mengambil alih senjata api yang dibawa Vinsen untuk ditembakkan ke kepala Vinsen.
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan dengan teknik <i>medium long shot, medium shot, medium close up, long shot</i> . Teknik <i>medium long shot</i> digunakan untuk menyoroti Vinsen dan Dina yang sedang berkelahi. (Gambar 7.[01:59:29]). Teknik <i>medium shot</i> digunakan untuk menunjukkan kekerasan Vinsen ke Dina yaitu menekan kepala Dina ke tembok. (Gambar 7.1 [02:00:03]). Teknik <i>medium close up</i> digunakan untuk menyoroti kaki Dina yang patah setelah tendang Vinsen (Gambar 7.2 [02:00:58]). Teknik <i>long shot</i> digunakan untuk menunjukkan

		tembakkan senjata api yang dilakukan Dina kepada Vinsen hingga kepalanya pecah. (Gambar 7.3[02:01:27]).
Level Ideologi	<p>Kekerasan yang dilakukan Vinsen ke Dina merupakan kekerasan terhadap perempuan. Isu marginalisasi pada kaum perempuan terletak pada budaya patriarki yang menempatkan laki-laki lebih superior daripada perempuan yang berada dalam posisi subordinat. Penempatan posisi wewenang kaum perempuan inferior pada kaum laki-laki dalam pandangan yang telah meresap menjadi sebuah budaya ini utamanya terlihat pada sistem pembagian sumber daya. Menambahkan, bahwa kebudayaan ini menjadi salah satu sebab banyaknya perlakuan diskriminatif, pembatasan, eksploitasi dan juga perilaku kekerasan pada kaum perempuan yang terjadi saat ini. (Apriliandra, 2021).</p>	

18. Scene kekerasan Alo kepada Jenggo hingga Jenggo melakukan perlawanan

Tabel 11 Scene 92

		
Gambar 11. [02:04:25]	Gambar 11.1 [02:04:27]	Gambar 11.2 [02:04:32]
		
Gambar 11.3 [02:04:47]	Gambar 11.4 [02:05:00]	

Dimensi	Hasil Analisis	
Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini, berlatar belakang di sebuah Villa Paranais yang sedang terjadi perkelahian antara Jenggo dan Alo. Disini antara laki – laki dan perempuan mendapat kekerasan fisik, dikarenakan Jenggo ingin membunuh Alo sebagai anggota Antonio agar tidak terjadi serangan ke yang lain.	
	Kode Lingkungan	Memperlihatkan perkelahian antara Jenggo dengan Alo yang sama – sama menggunakan senjata api.
	Kode	Pelor mengenakan kaos biasa dan membawa senjata api, sedangkan Alo mengenakan baju

Kode Realitas	Penampilan	berwarna hitam dan juga membawa senjata api.
	Kode Gestur	Disaat Jenggo ingin menembak menggunakan senjata api, dan ternyata kehabisan peluru. Tak pikir panjang Jenggo langsung melempar senjata api miliknya ke arah Alo, yang juga akan menembak ke arah Jenggo. Tetapi lebih cepat Jenggo, dan akhirnya terjadi ledakan yang cukup besar di senjata api milik Alo. Akhirnya Alo meninggal hingga badan Alo hancur, hanya tersisa bagian kaki.
Level Representasi	Pada bagian <i>scene</i> ini menggambarkan Jenggo yang sedang melakukan perlwanan kepada Alo. Saat Alo ingin menembak ke arah Jenggo, Jenggo melemparkan senjatanya ke arah Alo, hingga badan Alo hancur hanya tersisa bagian kaki. Kekerasan ini disebut kekerasan menggunakan senjata api yang berakibat kematian.	
Kode Representasi	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar jendela dan tidak terlihat lampu yang disoroti dalam <i>scene</i> sehingga ruangan terlihat sedikit gelap.
	Kode Musik	Menggunakan instrumen musik menegangkan yang diputar dari awal hingga akhir <i>scene</i> . Yang

		dapat membawa suasana cukup menegangkan dan tragis.
	Kode Dialog	(Tanpa Musik)
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik <i>close up</i> untuk menunjukkan lemparan senjata dari Jenggo. (Gambar 11.[02:04:25]). Menggunakan teknik <i>medium close up</i> untuk menunjukkan ledakan dari senjata milik Alo akibat lemparan dari senjata Jenggo. (Gambar 11.3[02:04:47]). Menggunakan teknik <i>big close up</i> untuk menunjukkan bagian tubuh Alo yang tersisa akibat ledakan senjatanya. (Gambar 11.4[02:05:00]).
Level Ideologi		Kekerasan yang dilakukan oleh Alo dan Jenggo menggunakan senjata api hingga terjadi meninggalnya seseorang, hanya untuk mencari kebenaran. Menurut praktisi hukum Andry Oktavia keributan seputar penggunaan senjata api di lingkungan warga sipil atau masyarakat umum sedang terjadi di tanah air. Penggunaan senjata api sudah begitu meluas di kalangan masyarakat, sehingga akrab di telinga kita bagaimana mereka yang menggunakan senjata api berlagak bagaikan kabo di Texas. Ironisnya ada juga aparat. Penggunaan senjata api di tanah air

	kita ternyata begitumerakyat.(Suharyono, 2012)
--	--

19. Scene perkelahian Topan dan Antonio dengan mencekik Antonio dan Antonio menusuk bagian telapak tangan Topan.

Tabel 12 Scene 93

		
Gambar 12. [02:06:28]	Gambar 12.1 [02:06:31]	Gambar 12.2 [02:06:47]




Dimensi	Hasil Analisis	
Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini, berlatar belakang di Villa Paranais. Dimana Topan dan Antonio melakukan kekerasan fisik. Topan melakukan serangan ini untuk memaksa Topan agar mengaku jika dia telah membunuh bapaknya Dina.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Memperlihatkan Topan dan Antonio berkelahi di lantai dua Villa Paranais saat pertempuran antara The Big 4 dan Antonio.




	Kode Penampilan	Memperlihatkan Topan mengenakan kemeja pantai dan Antonio mengenakan kemeja dan baju anti peluru.
	Kode Gestur	Memperlihatkan bagaimana Topan melakukan kekerasan fisik dengan cara mencekik Antonio.(Gambar 12.1[02:06:31]). Kemudian Antonio membalas dengan senjata tajam hingga munusuk bagian telapak tangan Topan. (Gambar 12.2[02:06:47])
Level Representasi		Pada <i>scene</i> ini menggambarkan perkelahian antara Topan dan Antonio. Sampai Topan mencekik Antonio dan Antonio melakukan perlawanan, menusukkan senjata tajam ke telapak tangan Topan hingga tembus. Kekerasan yang dilakukan Topan dan Antonio ini disebut kekerasan non verbal tindakan yang mengakibatkan atau mungkin mengakibatkan kerusakan atau sakit fisik seperti menampar, memukul dan mencekik.
Kode Representasi	Kode Pencahayaan	Menggunakan cahaya dari luar jendela dan dengan sorotan cahaya lampu yang agak redup, sehingga ruangan terlihat

		sedikit redup.
	Kode Musik	Menggunakan instrumen musik kesedihan, sehingga terciptanya suasana yang cukup menyedihkan dan menegangkan.
	Kode Teknik Kamera	Menggunakan teknik <i>close up</i> untuk menunjukkan Antonio dicekik oleh Topan. (Gambar 12.[02:06:28]). Menggunakan teknik <i>close up</i> untuk menunjukkan pembalasan Antonio dengan menggunakan senjata tajam yaitu ditusuk pada bagian telapak tangan Topan.(Gambar 12.2[02:06:47]).
	Kode Dialog	Saat Topan ingin mencekik Antonio, “Selamat datang di Villa Paranais, dimana semua orang nais”, ucap Topan. (Gambar 12.[02:06:28]). Kemudian Antonio menjawab, “Kalau lu bunuh gua, lo gak bakal tahu siapa pembunuh bapak”. Terus Topan menjawab, “Lo yang bunuh bapak anjing”. “Dunia kita gak sesimpel itu, lo pikir dibelakang gua gak ada siapa –

	siapa”, ucap Antonio.(Gambar 12.1[02:06:31]). Kemudian Topan menanyakan lagi, “Siapa pembunuh bapak, siapa ?”.(Gambar 12.2[02:06:47]).
Level Ideologi	Untuk mencari siapa pembunuh ayahnya Dina, Topan dan Antonio melakukan perkelahian hingga terjadi penusukan dan mencekik. Kekerasan non verbal tindakan yang mengakibatkan atau mungkin mengakibatkan kerusakan atau sakit fisik seperti menampar, memukul, memutar lengan menusuk, mencekik, membakar, menendang, ancaman dengan benda atau senjata, dan pembunuhan. (Mahaly, 2021)

20. Scene Topan ingin menyelamatkan Pelor yang disandera oleh Antonio

Tabel 13 Scene 95		
		
Gambar 13. [02:07:36]	Gambar 13.1 [02:07:39]	Gambar 13.2 [02:07:45]

		
Gambar 13.3 [02:08:41]	Gambar 13.4 [02:08:58]	Gambar 13.5 [02:09:28]

Dimensi	Hasil Analisis	
Level Realitas	Pada <i>scene</i> ini, berlatar belakang diruangan dilantai dua Villa Paranais dimana Pelor di sandera oleh Antonio. Antonio tidak ingin merasa kalah, dengan cara mengancam Topan yaitu mendekatkan senjata tajam didekat leher Pelor. Tetapi Topan berhasil mengalahkan Antonio hingga mati.	
Kode Realitas	Kode Lingkungan	Didalam ruangan Villa Paranais dimana Pelor disandera oleh Antonio. Topan yang sudah berada didalam ruangan tersebut ingin menyelamatkan Pelor.
	Kode Penampilan	Penampilan Pelor mengenakan kemeja pantai serta bagian wajah terdapat <i>make up</i> sedikit darah dan Antonio mengenakan kemeja warna coklat dengan mengenakan baju anti peluru. Sedangkan Topan

		mengenakan kemeja pantai, disertai juga <i>make up</i> berkeringat dan sedikit darah.
	Kode Gestur	Memperlihatkan Topan yang disandera, pada bagian kedua tangannya diikat oleh tali. Serta Antonio mengancam Topan yang ingin menyelamatkan Pelor dengan senjata tajam yang sudah berada dekat leher Pelor. (Gambar 13.[02:07:36]). Kemudian Topan melempar senjata tajam yang sudah menancap pada bagian telapak tangannya ia ambil kemudian dia lempar ke arah dada Antonio hingga menancap. (Gambar 13.3[02:08:41]). Dan Antonio merasa kesakitan hingga terjatuh dari lantai dua Villa Paranais. (Gambar 13.4[02:08:58]).
Level Reprsentasi		Pada <i>scene</i> ini menggambarkan Topan ingin menyelamatkan Pelor yang disandera. Antonio memberikan ancaman ingin membunuh Pelor. Tetapi saat Topan menyebut Antonio dengan nama Suranto, Antonio merasa direndahkan. Hingga akhirnya Pelor berhasil melakukan perlawanan kepada Antonio dengan cara menyikut bagian kemaluan Antonio

	<p>hingga merasa kesakitan. Setelah itu Topan langsung melempar senjata tajam ke arah Antonio hingga menusuk bagian dada Antonio. Antonio sudah tidak bisa melakukan perlawanan sampai akhirnya Antonio terjatuh dari lantai dua hingga berdarah – darah. Kekerasan yang dilakukan Antonio ini disebut kekerasan melalui ancaman, agar Antonio tidak merasa kalah oleh Topan.</p>	
<p>Kode Representasi</p>	<p>Kode Pencahayaan</p>	<p>Menggunakan cahaya dari luar jendela dan dengan sorotan cahaya lampu yang agak redup, sehingga ruangan terlihat sedikit redup.</p>
	<p>Kode Musik</p>	<p>Menggunakan instrumen musik yang menegangkan. Dan saat Antonio mengucapkan kata “Suranto” musik berganti instrumen komedi.</p>
	<p>Kode Teknik Kamera</p>	<p>Menggunakan teknik <i>big close up</i> untuk menunjukkan kekerasan Antonio menggunakan senjata tajam yang sudah berada didekat leher Pelor. (Gambar 13.[02:07:36]). Menggunakan teknik <i>medium close up</i> untuk menunjukkan adanya Antonio yang tertancap senjata</p>

		tajam dari lemparan Topan. (Gambar 13.3[02:08:41]).
	Kode Dialog	Saat Antonio mengancam Topan dengan mendekatkan senjata tajam ke arah leher Pelor, Antonio mengucapkan “Gua matiin ya, sama kayak gua matiin bapak lo dan gua akhiri semua, gua udah menang, gua udah menang”. (Gambar 13.[02:07:36]). Kemudian Topan Menjawab, “Hey hey hey, lo mau bunuh gua sini, fokus ke gua, dengerin, lo menang, Suranto”. (Gambar 13.1[02:07:39]). Kemudian Antonio menjawab, “Lo panggil gua apa barusan ?, nama gua Antonio Sandoval, pangeran seribu satu pisau, kalajengking asia tengara. Jancok, aku akeh koncone cok. Iki tak pateni yo. Jembot Antonio Sandoval cok. Aku akeh wedok ane, fuck you.”. (Gambar 13.2 [02:07:45]).
Level Ideologi		Saat Topan ingin meyelamatkan Pelor, terjadi ancaman dari Antonio ingin menusuk senjata tajam pada bagian leher Pelor. Tetapi Topan dapat menghentikannya. Kekerasan fisik adalah

	<p>setiap tindakan yang mengakibatkan atau mungkin mengakibatkan kerusakan atau sakit fisik seperti menampar, memukul, memutar lengan, menusuk, mencekik, membakar, menendang, ancaman dengan benda atau senjata, dan pembunuhan. (Rakhmad, 2016).</p>
--	--

C. Analisis Data

Setelah menganalisis hasil temuan data di atas, penulis menemukan bahwa terdapat beberapa *scene* yang mengandung kekerasan fisik pada film “The Big 4”. Sebanyak 12 *scene* dengan potongan gambar atau 47 *screenshot* dianalisis menggunakan semiotika model John Fiske melalui 3 level pengkodeannya. Film “The Big 4” merupakan film komedi aksi dari Frontier. Menceritakan tentang beberapa tokoh yang bernama Topan, Jenggo, Pelor, dan Alpha. Mereka merupakan sekelompok orang yang berusaha merentas kejahatan yang dilakukan oleh sindikat penjual dan penyalur organ tubuh ilegal. Hal mengejutkan terjadi ketika Papa Petrus kehilangan nyawanya. Naasnya, hal itu bertepatan dengan momen pengangkatan Dina sebagai anggota polisi. Namun Dina sudah curiga tentang siapa yang membunuh sang Ayah. Tidak semudah yang dibayangkan, mereka mendapatkan serangan dari Antonio Sandoval. Diketahui bahwa ia adalah penjahat paling kejam se-Asia tenggara. Entah mengapa, Antonio ingin mendapatkan Dina. Namun keempat saudara tersebut atau The Big 4 itu tidak bisa membiarkan hal ini terjadi dan berusaha melindungi Dina. Kasus kekerasan yang dilakukan seorang ayah pernah terjadi di Jakarta Selatan,

melakukan kekerasan fisik kepada anak kandungnya yang masih kecil. Kasus ini mulai terungkap setelah istri dari terduga pelaku mengunggah video penganiayaan itu ke media sosial dan menjadi viral. Kejadian ini pun mendapat perhatian dari pihak berwenang seperti kepolisian dan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA). Tanggapan juga datang dari pihak kriminolog, Haniva Hasna. Menurut kriminolog yang akrab disapa Iva, sebagian besar kasus Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT) disebabkan oleh kuatnya relasi kuasa antara pelaku dan korban. Relasi kuasa ini membuat pelaku bertindak sewenang-wenang dengan tujuan utama untuk memuaskan keinginan diri sendiri. Baik dalam bentuk pelampiasan emosi maupun perasaan berhak atas korban. (Liputan6.com, 2022).

Seperti dari penelitian terdahulu yang telah dipilih oleh penulis, penelitian tersebut meneliti objek berupa kekerasan melalui tokoh – tokoh utama dengan menggunakan semiotika John Fiske dan semiotika Roland Barthes melalui mitos dan pemaknaan. Namun penulis menemukan beberapa perbedaan terkait hasil analisis, seperti pada alur cerita yang digambarkan dalam objek penelitian terdahulu berakhir dengan *happy ending* dan tidak menggantung. Sedangkan alur cerita dalam objek penelitian ini yaitu film *The Big 4* menggunakan alur mundur dan berakhir dengan *ending* yang menggantung karena dihantarkan oleh *plot twist*. Sebagai penonton akan merasakan rasa penasaran, harapan penonton jika sudah memasuki *ending* dari film tersebut menandakan cerita sudah selesai.

Keberadaan kekerasan fisik dalam film ini lebih dominan direpresentasikan melalui kode gestur (level realitas) dan kode teknik kamera (level representasi) yang berasal dari oleh tokoh pemeran serta adanya kekerasan yang umum sering dilakukan masyarakat (level ideologi).

Sebagai pemeran utama Dina seorang Polwan yang ingin mengungkapkan pelaku dibalik kematian ayahnya. Ditengah perjalannya untuk mengungkapkan kematian ayahnya Dina bertemu dengan keempat anak angkat ayahnya yang diketahui bernama Topan, Jenggo, Alpha dan Pelor. Tak sampai disitu, ternyata dalam usahanya untuk mencari pelaku dari pembunuh ayahnya Dina ternyata dibuntutin oleh sekelompok orang yaitu Antonio Sandoval dan kawananya yang diketahui merupakan musuh ayahnya dan musuh keempat anak angkat ayahnya membuat Dina untuk tetap bersama dengan mereka dan melawan musuh tersebut dan mengungkapkan dalang dibalik kematian ayahnya. Dina direpresentasikan sebagai sosok perempuan yang sangat disayangi oleh bapaknya yang telah meninggal dibunuh. Sedangkan Antonio direpresentasikan sebagai sosok laki – laki yang merasa paling angkuh, penuh emosi, kurang peduli bahkan tidak bertanggung jawab atas perbuatannya.

Kemudian pada teknik level pengkodean televisi, dirumuske bahwa teks televisi mengandung beberapa unsur kamera, pencahayaan, musik, suara dan penyuntingan yang akan mengantarkan kepada sebuah ideologi yang sebenarnya ingin disampaikan. Pada unsur kamera, film ini menggunakan teknik kamera *medium shot*, *medium close up*, *close up* untuk menunjukkan kegiatan maupun ekspresi dari para pemeran tokoh. Pada unsur pencahayaan, film menggunakan

konsep *mood* dan *tone* warna yang cenderung *soft* (lembut atau kalem) dan konsisten, tidak terang ataupun gelap bagi penglihatan dengan digunakannya tata lampu yang tidak terlalu menyala serta cahaya dari luar yang terkesan dramatis. Pada unsur musik atau suara disisipkan dengan mengikuti suasana hati para tokoh pemerannya, seperti terkadang bernuansa semangat dan sangat dramatis. Sedangkan pada unsur penyuntingan lebih dominan diupayakan dalam unsur pencahayaan.

Temuan	Level Pengkodean Semiotika Model John Fiske		
	Data	Level Realitas	Level Representasi
<i>Scene 7</i>	Dari Level Realitas dapat dilihat pada bagian Kode	Dalam Level Representasi dapat dilihat pada bagian Kode Representasi, yaitu :	Kaum laki – laki sebagai pelindung dan bertanggung jawab.
<i>Scene 11</i>	Realitas, yaitu :	1. Kode Lingkungan	Patriotisme
<i>Scene 17</i>	2. Kode Penampilan	2. Kode Musik	Menutupi suatu hal demi kebahagiaan anaknya.
<i>Scene 18</i>	3. Kode Gestur (ekspresi dan gerak tubuh)	3. Kode Teknik Kamera (<i>medium shot, medium close up, close up</i>)	Tindakan kriminalitas
<i>Scene 19</i>			Pembunuhan berencana
<i>Scene 35</i>			Radikalisme

		4. Kode Dialog	Menuntas pelaku pembunuhan
<i>Scene 37</i>			
<i>Scene 39</i>			Ekstremisme
<i>Scene 52</i>			Radikalisme
<i>Scene 53</i>			Anarkisme
<i>Scene 57</i>			Pencarian informasi pelaku
<i>Scene 58</i>			Perencanaan tindakan kriminal
<i>Scene 59</i>			Membungkam fakta
<i>Scene 66</i>			Ekstremisme
<i>Scene 67</i>			Penyanderaan
<i>Scene 80</i>			Rasisme
<i>Scene 88</i>			Budaya patriarki, kekerasan terhadap perempuan
<i>Scene 92</i>			Ekstremisme
<i>Scene 93</i>			Patriarki
<i>Scene 95</i>			Kapitalisme

Tabel 8. Hasil temuan Data dengan Analisis Semiotika Model John Fiske

Kekerasan fisik cenderung dominan ditemukan dalam kode gestur dan kode teknik kamera (*medium shot, medium close up, close up*). Hal ini dapat mencerminkan bahwa terdapat tindakan kekerasan fisik, tindak kekerasan menunjuk pada tindakan yang merugikan orang lain, misalnya pembunuhan, penjarahan, pemukulan, dan lain-lain. Lalu pada tabel diatas menyatakan bahwa beberapa ideologi masyarakat dalam level ideologi tersebut dapat tergolong sebagai ideologi kekerasan fisik yang dapat disebabkan oleh adanya budaya patriarki. Kekerasan fisik, yaitu penggunaan kekuatan fisik berupa ancaman senjata, teror, intimidasi, penculikan atau pemenjaraan (penahanan paksa) untuk memaksakan kehendak penguasa dan menekan serta membatasi kehendak pihak lain. Sedangkan budaya patriarki merupakan sebuah pandangan dan kebiasaan yang melanggengkan kaum laki – laki menjadi suatu fenomena yang menentukan terwujudnya struktur fungsionalisme dalam keluarga. Seperti dari beberapa ideologi – ideologi tersebut cenderung ke kekerasan, yang menunjuk pada tindakan yang merugikan orang lain, misalnya pembunuhan, penjarahan, pemukulan. Baik keberadaan dari ideologi kekerasan fisik maupun budaya patriarki inilah yang dapat merugikan masyarakat jika terlalu mendominasi pikiran masyarakat.

BAB V

PENUTUP

B. Kesimpulan

Berdasarkan dengan pemaparan dan analisis terhadap objek penelitian film “The Big 4” melalui semiotika model John Fiske telah mengantarkan beberapa kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yang mana direpresentasi bahwa terdapat kekerasan fisik yang terdapat dalam film tersebut. Ditemukan beberapa *scene* yang mengandung kekerasan fisik yang terdapat pada film “The Big 4”, yaitu sebanyak 20 *scene* dengan 85 potongan gambar atau 85 *screenshoot*. Dengan analisis semiotika model John Fiske melalui 3 level pengkodeannya, penulis menemukan tindakan kekerasan fisik secara langsung pada film tersebut.

Baik perempuan maupun laki – laki mengalami tindakan kekerasan fisik yang dominan dalam bentuk non verbal dari pada verbal. Laki – laki melakukan kekerasan terhadap perempuan karena ingin merasa paling kuat serta merendahkan martabat perempuan. Sedangkan perempuan melakukan kekerasan terhadap laki – laki karena ingin melindungi dirinya sendiri, atas perbuatan kekerasan yang tidak memiliki tanggung jawab sama sekali. Bentuk kekerasan ini sudah menjadi pandangan umum bagi masyarakat, sehingga kekerasan ini dijadikan sebagai rasa angkuh ingin menguasai dan merasa ingin paling benar atas perbuatannya. Dari level ideologi ditemukan beberapa pandangan adanya patriotisme, anarkisme, ekstremisme, radikalisme, rasisme, budaya patriarki, serta kapitalisme terhadap kekerasan tersebut.

C. Keterbatasan Peneliti

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, tentunya terdapat kekurangan, keterbatasan, serta kelemahan. Peneliti merasa hal itu terjadi karena sebagai pembelajaran peneliti dan penelitian lainnya. Dalam hal ini peneliti akan memaparkan kekurangan, keterbatasan dalam penelitian ini.

Kendala teknis pada pengambilan sajian data yang secara tidak langsung peneliti merasa penelitian ini kurang maksimal. Karena masih banyak lagi *scene* yang mengandung unsur kekerasan lainnya yang mungkin peneliti tidak mengetahuinya.

D. Saran

Kemudian adapun beberapa saran yang ingin penulis sampaikan kepada beberapa pihak yang ditujukan, yaitu :

1. Untuk industri perfilman, diharapkan agar dapat menghasilkan karya – karya film yang mengangkat tentang isu – isu dalam masyarakat (fakta sosial), baik yang hanya untuk dipertontonkan oleh masyarakat di atas usia (dewasa) maupun oleh masyarakat tanpa batas usia termasuk anak dibawah umur, serta film tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan melainkan dapat juga dijadikan sebagai media pembelajaran yang berarti bagi masyarakat.

2. Untuk pembaca atau masyarakat pada umumnya, diharapkan agar dapat menyuarakan hak dalam masyarakat, khususnya masalah yang cenderung mengarah ke kekerasan fisik yang kerap terjadi dilingkungan masyarakat.

3. Kemudian penulis merasa bahwa penelitian ini masih belum mencapai

kata sempurna, maka diharapkan agar penelitian ini dapat menjadi referensi bila ingin dilakukan pengembangan bagi penelitian semiotika selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, I. A. (2018). *Pengertian Dan Karakteristik Komunikasi Massa* (p. 21).
[https://repository.unikom.ac.id/55624/1/Pengertian dan karakteristik komunikasi massa intan IK1.doc](https://repository.unikom.ac.id/55624/1/Pengertian%20dan%20karakteristik%20komunikasi%20massa%20intan%20IK1.doc)
- Alamsyah, F. F. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media. Bandung. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(2), 92–99.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jail/article/view/2540>
- Andrews, B. (1998). Robert.A.Baron & Donn Byrne. Psikologi Sosial.(Jakarta:Penerbit Erlangga, 2004),hlm. 46. *Psychologist, July*, 339–342.
- Apriliandra, S. (2021). *Perilaku Deskriminatif Pada Perempuan Akibat Kuatnya Budaya Patriarki Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Konflik*. 3.
- Ardian. (2003). Sikap Masyarakat Surabaya Tentang Tayangan Kekerasan Di Televisi. *Jurnal E-Komunikasi*.
- Ardianto, 2007. (2007). *Komunikasi Massa Adalah Pesan Yang Dikomunikasikan Melalui Media Massa Pada Sejumlah Besar Orang*. 7–29.
- Ariana, R. (2016a). *Kekerasan Psikis Terhadap ANanak Di Sesolah Menurut Perspektif Viktimologi Dan Yuridis*. 1–23.
- Ariana, R. (2016b). *Representasi Maskulin Dalam Film Filosofi Kopi (Analisis Semiotika John Fiske Dalam Film Filosofi Kopi The Series: Ben & Jody)*. 1–23.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada

Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10, 46–62.

Badriya, Y. (2023). *The Big 4 Review: Brutal dan Comical*. Cultura.Id.

Berdian, 2008. (2008). *Jurnal Perfilman*. 69–73.

Brier. (2020). *Kejahatan Kekerasan Dalam Perspektif Kriminologi*. 21(1), 1–9.

<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>

Bruno, L. (2019). Tinjauan Pustaka Pengertian Film. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Cahyo, R., Laksana, M., & Industri, F. R. (2022). *Analisis Semiotik John Fiske Mengenai Representasi Perjuangan*. 1(128), 12–28.

Darmawan, F. (2020). Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 12(2004), 6–25.

Dewi, M. (2013). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Iklan Kosmetik Wardah Di Tabloid Nova. *Profetik*, 6(2), 63–82.

Diding. (2014). *Analisis kualitas pelayanan publik perangkat desa pagandon kecamatan kadipaten kabupaten majalengka*. VI(1), 145–170.

Diens, B. B., Jupriono, D., Si, M., Judhi, D., Wibowo, H., Si, M., & Turner, G. (2006). *Representasi Keidak Adilan Dalam Film “ Bomb City .”*

Effendy, O. U. (1973). Kamus Komunikasi. *Kamus Komunikasi*, 176.

Eriyanti. (2017). Pemikiran Johan Galtung tentang Kekerasan dalam Perspektif Feminisme. *Jurnal Hubungan Internasional*, 6(1).

<https://doi.org/10.18196/hi.61102>

- Habibie, D. K. (2018). Fungsi Media Massa. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.14710/interaksi.7.2.79-86>
- Hall, S. (1995). *Teori Representasi (Theory of Representation) Teori Representasi*. Malang. 16–126.
- Handayani, D. F. (2008). *Representasi Rasisme Dalam Film Crash (Analisis Semiotik tentang Stereotype sebagai Bentuk Rasisme Pada Film Crash)*. 122.
- Hartley, J. F. dan J. (2003). J. Fiske dan J. Hartley. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257.
- Hartono, L., Angela, C., & Budiana, D. (2018). Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss ! Part 1. *Jurnal E-Komunikasi*, 6(2), 1–12. <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/viewFile/8314/7508>
- Hufad, A. (2003). Perilaku Kekerasan: Analisis Menurut Sistem Budaya dan Implikasi Edukatif. *Mimbar Pendidikan*, 22(2), 52–61.
- Kriyanto. (2019). Jurnal Pengertian Semiotik. Kriyanto. *Analisis Swot Dan Simpanan Di Bmt*, 15–33.
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/202001170101456-185-466184/kpi-tak-punya-wewenang-awasi-konten-netflix>
- <https://www.liputan6.com/health/read/5166820/ayah-di-jaksel-aniaya-anak-kandung-kriminolog-jabarkan-berbagai-kemungkinan-penyebab-kdrt>
- Mahaly. (2021). Identifikasi Kekerasan Verbal Dan Nonverbal Pada Remaja. *Coution : Journal of Counseling and Education*, 2(2), 30.

<https://doi.org/10.47453/coution.v2i2.375>

- Mahfud. (2015). Relevansi Pemikiran Feminisme Muslim. *Sawwa*, 11, 95–110.
- Mawardi S.H M.H. (2021). Kriminologi Penggunaan Senjata Tajam. In *Kriminologi Penggunaan Senjata Tajam*.
- Medan. (2018). Tinjauan Umum Tentang Kekerasan. *Penyakit Kanker*, 1, 1–12.
- Meiherliyanti, E. (2017). *Penerapan Konsep Provocative Victim Terhadap Kekerasan Fisik Yang Dilakukan Oleh Guru Terhadap Murid Di Lingkungan Sekolah Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional*. 34–89.
[http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/27337%0Ahttp://repository.unpas.ac.id/27337/4/10.BAB 2.pdf](http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/27337%0Ahttp://repository.unpas.ac.id/27337/4/10.BAB%202.pdf)
- Mulyana. (2019). Representasi Kekerasan Dalam Film “the Raid: Redemption.” *Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*, 3(2), 145–155.
<https://doi.org/10.33751/jpsik.v3i2.1298>
- Nur, A. (2013). Tanggapan Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta Terhadap Nilai Nasionalisme Dalam Adegan di Film Nagabonar Jadi 2. *E-Journal UAJY*, 10(1), 185–192.
- Pranata, yogi hadi. (2020). Representasi Pria Metroseksual Dalam Iklan Televisi Produk Perawatan Wajah Pria (Analisis Semiotika Pada Iklan Produk Perawatan Wajah Garnier Man – Turbo Light Oil Control 3 in 1 Charcoal). Malang. *Universitas Muhammadiyah Malang*, July, 1–23.
- R.Novayana. (2011). *Representasi Kekerasan Dalam Film “Rumah Dara”*.

- Rachimawati, A. (2013). *Ormas Islam Dalam Pemberitaan Media Masa*.
- Rahmadhani, A., Wibowo, S. K. A., & Fuady, I. (2021). Analisis Konten Kekerasan Pada Film The Raid Redemption. *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 4(2), 213–221. <https://doi.org/10.24821/sense.v4i2.5458>
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Rakhmad. (2016). *Kekerasan Terhadap Anak Dalam Konstruksi Koran Tempo*. 15(1).
- Renaldy, R. (2020). Representasi Feminisme dalam film Captain Marvel. Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya. *Jurnal E-Komunikasi*, VII. <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/11118>
- Riyanto, B. (2014). *Diseminasi Kekerasan Melalui Media Massa*. Buddy Riyanto Staf Pengajar Ilmu Komunikasi Fisip Unisri Surakarta.
- Rizkian. (2008). *Pengertian Kekerasan Langsung dan Tidak Langsung*. 6–28.
- Robert, B., & Brown, E. B. (2004). *Perlindungan Hak Asasi Anak Di Era Global*. I, 1–14.
- Ryan. (2013). Kekerasan Di Film Daun Di Atas Bantal. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Safitri. (2023). *Analisis Isi Kekerasan Pada Film Kartun Rio 2*. 5519.
- Salwa. (2020). *Analisis Isi Tentang Kekerasan Dalam Film Munafik 2*. 3902.
- Setiawan, R. W. B. (2017). *Faktor - Faktor Yang Berhubungan dengan*

Kekerasan dalam Berpacaran di SMA 1 Muhammadiyah Purwokerto dan SMK Bakti Purwokerto. Reza 2012, 19–21.

Suharyono, C. M. (2012). Tinjauan Yuridis Sosiologis Terhadap Meningkatnya Kekerasan Dengan Menggunakan Senjata Api. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 19(4), 627–645. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol19.iss4.art8>

Triningsih, T. N. (2011). *Representasi Maeginalisasi Etnis Jawa Dalam Komedi Situasi "Kejar Tayang" di Trans Tv.* 1–30.

Wadani, L. (2010a). *Representasi Kekerasan Dalam Film "Punk In Love" (Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi Kekerasan Dalam Film "Punk In Love")*. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran." 21–26.

Wadani, L. (2010b). *Representasi Kekerasan Dalam Film "Punk In Love" (Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi Kekerasan Dalam Film "Punk In Love")*. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN." 21–26.
داخلی بیمار بهای, 21–26.

Wahyuningsih, S. (2014). *Kearifan Budaya Lokal Madura Sebagai Media Persuasif (Analisis Semiotika Komunikasi Roland Barthes dalam Iklan Samsung Galaxy Versi Gading dan Giselle di Pulau Madura)*. 1.

Wulandari. (2018). Pengaruh Product Placement Samsung dan Brand Awareness Terhadap Purchase Intention. (Studi Kasus Pada Penonton Film Batman V Superman : Dawn Of Justice Di Kota Malang). *Journal of Business*,

Management, and Social Studies, 6(1), 181–194.

[jurnal.unpad.ac.id/manajemen-](http://jurnal.unpad.ac.id/manajemen-komunikasi)

www.marketing.co.id, www.concavebt.com, [https://](https://bisnis.tempo.co/read/57418/53)

[bisnis.tempo.co/read/57418/53-](https://bisnis.tempo.co/read/57418/53)

Zainiya. (2022). *Analisis Semiotika John Fiske Tentang Body Shaming dalam Film Imperfect. 11*, 1–13.