

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Film mengandung unsur seni yang dapat mengembangkan melalui ide, gambar, skenario cerita & para aktor atau aktris. Cerita dalam film itu terdapat unsur hiburan yang dapat dinikmati oleh para penonton. Pernyataan ini berhubungan dengan pendapat Mudjiono bahwa pembuatan film dapat menghasilkan produksi film yang dikemas dengan cerita menarik dan nilai pemahaman baru tentang gambaran kehidupan sehari-hari (2011, h.126).

Cerita film menghadirkan fenomena sosial yang berlatar belakang edukasi, sejarah kehidupan manusia, moralitas, kisah pasangan romantis, horror & kekerasan. Melihat pada fenomena di atas, genre film umumnya memiliki 2 unsur pesan, yakni positif dan negatif bagi penonton. Ketika seseorang anak kecil menonton konten film yang mengandung pesan negatif (kekerasan) & tidak sesuai dengan syarat umurnya, perilaku anak menjadi tidak baik kepada orang lain. Hal ini didukung oleh pendapat Syaaf (2018) dalam Indriati apabila orang terlalu sering menonton film sadis atau konten negatif, maka pikiran bawah sadar seseorang akan menciptakan kepribadian yang tidak baik, seperti mudah paranoid atau anti sosial.

Kekerasan film itu bisa dilihat dari perspektif yang berbeda. Satu sisi menganggap bahwa kekerasan film berbahaya bagi anak-anak dan sisi

lain kekerasan film tidak berhubungan dengan lingkungan masyarakat. Adhi (2020) mengatakan bahwa terdapat 2 alasan film yang menunjukkan aksi kekerasan itu berbahaya bagi anak, antara lain:

- a. Munculnya perilaku agresif. *American Psychological Association* (APA) telah membuktikan bahwa tontonan kekerasan berpengaruh besar terhadap tindakan anak. Penelitian lain menjelaskan bahwa film kekerasan menghasilkan perasaan yang tidak nyaman pada pemirsa, sehingga mereka akan mudah marah dalam kondisi tertentu.
- b. Adegan kekerasan terekam dalam memori anak. Adegan tersebut menimbulkan ide agresif yang dapat mempengaruhi pola pikiran & pandangan anak dalam menilai dunia serta lingkungannya. Ketika anak melihat film kekerasan kelas berat, ia cenderung yakin bahwa lingkungannya tidak tenang & kejahatan itu menjadi masalah besar. Dampak dari film kekerasan lebih dominan bersifat negatif & buruk bagi anak kecil. Akan tetapi, adegan kekerasan pada film tidak berpengaruh terhadap para pemirsa untuk melakukan kejahatan dalam masyarakat. Dalli (2019) menjelaskan hasil analisis dari survei *National Crime Victimization* selama tiga dekade (1985-2015) menemukan bahwa kekerasan film tidak meningkatkan kejahatan di masyarakat. Para peneliti membuktikan bahwa perilaku kekerasan bukan berasal dari kekerasan media, melainkan dari kesehatan mental, pendidikan, kemiskinan dan lingkungan keluarga.

Pemicu melakukan tindakan kejahatan mengandung kekerasan yang dapat melukai orang lain secara sengaja & tidak sengaja. Bentuk kekerasan

ini dapat dilihat dari panca indra atau dirasakan dengan perasaan seseorang. Penjelasan ini berkaitan dengan pendapat Haryatmoko mengenai kekerasan mengandung unsur dominasi kepada orang lain melalui fisik, verbal, moral, psikologis dan gambar (2007, h. 120).

Situasi kerusuhan yang disebabkan dari kekerasan dapat disaksikan dari berbagai film terkenal. Salah satu aksi kekerasan yang tampak yaitu film Avengers: Infinity War. Skenario ini dimulai dari Loki yang ingin membunuh Thanos dengan pisau ketika ia sedang berbicara kepadanya. Akan tetapi, Thanos bisa mengontrol Loki dengan *power stone*, sehingga ia tidak bisa bergerak. Dengan demikian, Thanos mencekik Loki sampai tidak bisa bernapas dan juga mematahkan leher hingga Loki mati.



**Gambar 1.1** Thanos mencekik Loki

**Sumber:** <https://twitter.com/marveifacts/status/1031015600750034949>

Pembunuhan dengan mencekik menunjukkan sifat brutal dari tokoh jahat. Adegan kekerasan lain dapat dilihat pada film Man of Steel (2013). Video ini memperlihatkan skenario ketika Superman ingin mengalahkan musuhnya yang bernama ZOD. Alasannya karena ZOD ingin menciptakan dunia baru di bumi yang bernama Krypton. Sementara itu, Superman tidak membiarkan bumi musnah karena terdapat seorang perempuan yang ia cintai. Dari situlah, mereka berdua saling meninju, menghajar & melempar ke gedung besar atau truk besar.



**Gambar 1.2** Superman meninju ZOD

**Sumber:** <https://www.youtube.com/watch?v=q1ok-j59QT4>

Adegan saling menonjok sering ditemukan dalam film super hero.

Salah satu film dapat terlihat di film Spider Man 3 (2007) di mana Sandman berperan sebagai orang jahat yang ingin mencuri uang pemerintah di dalam sebuah truk. Ketika Sandman berhasil masuk ke dalam truk dengan berubah menjadi pasir, Spider Man langsung datang & meninju dia di perutnya.



**Gambar 1.3** Spiderman menghajar Sandman

**Sumber:** <https://www.youtube.com/watch?v=jo4134QHwYU>

Aksi menghajar memperlihatkan sifat agresif dari tokoh utama pada

film tertentu. Skenario yang menunjukkan karakter kasar terlihat di Civil War (2016) ketika Iron Man sedang melawan dengan Captain America. Film ini berdurasi 5 menit yang terdiri dari tindakan kekerasan yang saling memukul & meninju dengan tangan ke badan Iron Man. Captain America menunjukkan perilaku sadis terhadap Iron Man hingga memakai perisainya memukul ke helm Iron Man (tampak di Gambar 1.5).



**Gambar 1.4** Iron Man jatuh

**Sumber:** <https://www.youtube.com/watch?v=rKI4-zC1WZs>



**Gambar 1.5** Screenshot Captain Amerika memukul Iron Man

**Sumber:** <https://www.youtube.com/watch?v=rKl4-zC1WZs>

Film yang menampilkan adegan kekerasan membuat para penonton

menjadi tegang dan asyik. Akan tetapi, berbagai film itu berdampak pada orang yang ingin melakukan kekerasan di dalam realitas sosial masyarakat. Belakangan ini, masyarakat Indonesia dihebohkan dengan kasus di mana seorang anak inisial NF berusia 15 tahun membunuh bocah 6 tahun berinisial APA di Sawah Besar, Jakarta Pusat pada tanggal 5 Maret 2020 (Suara.com, 2020). Kepala Bidang Humas Polda Metro Jaya Kombes Yusri Yunus (2020) menemukan bahwa pembunuhan ini disebabkan oleh sering menonton film horor, seperti *Chucky & Slender Man*. NF merasa puas dan tidak menyesal setelah membunuh bocah tersebut. Situasi ini menjelaskan bahwa ketika anak terbiasa melihat film yang mengandung aksi kekerasan & pertengkaran, anak itu dapat berperilaku agresif terhadap orang lain serta belum bisa membedakan manakah yang benar dan salah. Dengan demikian, tayangan tersebut menanamkan di dalam pikiran anak dan menganggap hal itu wajar (Rahmawati & Anggraeni, 2020).

Tampilan kekerasan yang ditonton oleh anak itu berdampak buruk apabila tidak memenuhi persyaratan umur. Kekerasan dalam film bukan hanya ditemukan pada genre *horror/action* saja, melainkan juga pada genre *comedy*. Genre ini berhubungan dengan film *Deadpool* yang dirilis pada

tahun 2016. Rommy Fibri sebagai juru bicara LSF (Lembaga Sensor Film) mengatakan bahwa *rating* penonton film *Deadpool* itu dewasa (D) pada umur 17 tahun ke atas karena terdapat banyak unsur kekerasan sadis yang tidak layak ditonton oleh anak-anak (Wardhani, 2016).

Cerita pada film agresif membuat peneliti tertarik mengkaji lebih dalam melalui perspektif kekerasan. Salah satu film yang menarik untuk dianalisis adalah film *Joker* yang beredar pada tahun 2019. Ketika film itu disebarkan di seluruh dunia, beberapa orang memberikan pujian besar pada film *Joker*. Mark Hughes menuliskan review positif seperti di bawah ini.

*"Joker is an awesome accomplishment sure to please fans of the character and of the superhero genre, as well as average viewers just looking for a terrific film for adult audiences ... Joker is one of the true masterpieces of the superhero cinema, and one of 2019's greatest achievements."* (Hughes, 2019)

Film *Joker* mendapatkan penghargaan besar dari perjuangan para aktor dan tim produksi film. Namun, film itu juga dinilai tidak baik oleh kritikus film. Dana Stevens memberikan argumen negatif pada film *Joker* yang diuraikan sebagai berikut.

*"Joker is a bad movie: ... The experience of sitting through it is highly unpleasant, but that unpleasantness has less to do with graphic violence—there are only one or two scenes that go hard, gore-wise—than with claustrophobia and boredom."* (Stevens, 2019)

Skenario film *Joker* memiliki banyak adegan kekerasan yang secara tidak langsung membuat para penonton menjadi tidak nyaman. Berikut ini peneliti memaparkan cerita singkat pada film ini. Trailer terakhir film *Joker* diluncurkan pada tanggal 28 Agustus 2019 di Warner Bros. Video tersebut menayangkan bahwa Arthur bekerja sebagai badut yang memegang papan di pinggir jalan. Akan tetapi, Arthur merasa kehidupannya tidak diakui oleh

orang lain karena mengalami pengalaman buruk. Dari situlah, dia berubah menjadi penjahat & pembunuh yang dipanggil sebagai Joker (Alfian, 2019).

Tindakan kekerasan bermula dari hal kecil yang sulit diketahui oleh orang lain. Bentuk kekerasan ini tidak bisa dilihat dengan panca indra sebab tidak menyebabkan luka. Pernyataan ini berhubungan dengan penjelasan Haryatmoko bahwa kekerasan simbolik tidak mengakibatkan efek trauma, rasa takut atau gelisah hingga para korban tidak sadar apabila mereka telah didominasi oleh pelaku tersebut (2007, h.136).

Adegan di film Joker (2019) menggambarkan unsur kekerasan yang dapat terlihat dengan jelas (kekerasan fisik) & juga tersembunyi (kekerasan simbolik). Peneliti menggunakan representasi sebagai gambaran mengenai fenomena yang terjadi dalam kehidupan dan disebarkan melalui media. Representasi berasal dari bahasa Inggris “*representation*” yang artinya “perwakilan, gambaran atau penggambaran.” (Manesah, 2016, h. 182)

Penelitian terdahulu pertama dikemukakan oleh Santoso (2019, h. viii) yang judulnya “Analisis Semiotika Tentang Representasi Kekerasan Pada Film Jigsaw” dengan metode analisis semiotik model Charles Sanders Peirce yang terdiri dari tanda, objek dan *interpretant*. Hasil dari penelitian ini yaitu John Kramer melakukan tindakan kekerasan untuk membela nilai keadilan dan juga bertanggung jawab atas kasus kriminal yang disangka dalam seumur hidup. Persamaan antar skripsi ini dengan peneliti adalah memakai analisis metode semiotika Charles Sanders Peirce. Sementara itu,

perbedaannya adalah Santoso mengkaji film Jigsaw, sementara peneliti menganalisis film Joker.

Penelitian terdahulu kedua diciptakan oleh Grant (2020, h. iv) yang meneliti tentang “Representasi Kriminalitas Dalam Film Joker”. Metode analisisnya adalah semiotika Barthes & hasilnya terdapat konotasi, denotasi dan mitos kriminalitas dari adegan tertentu, seperti gestur tubuh, dialog dan ekspresi wajah. Persamaannya adalah judul film & representasi, sedangkan perbedaannya Grant menganalisis film dengan semiotika Barthes sementara peneliti memakai semiotika Peirce yang dapat mengkaji adegan film lebih detail. Peneliti menggunakan skripsi Grant sebagai acuan utama untuk melakukan penelitian dalam film Joker.

Penelitian tentang “representasi kekerasan dalam film Joker (2019)” fokus menentukan & menganalisis adegan kekerasan yang dominan muncul dari film Joker. Peneliti akan menghitung jumlah *scene* yang mengandung kekerasan dan juga total *scene* dalam film Joker. Peneliti mengidentifikasi jenis kekerasan dan kemudian menghubungkan dengan konsep representasi. Proses penelitian ini belum dilakukan oleh siapa pun karena memiliki fokus penelitian yang berbeda dengan penelitian lain

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Setelah menguraikan latar belakangnya, peneliti mengidentifikasi dua masalah yang berhubungan dengan penelitian ini, antara lain:

### 1.2.1. Adegan kekerasan

Peneliti menentukan adegan kekerasan sebagai identifikasi masalah pertama karena kekerasan dapat ditemukan di kalangan anak-anak hingga dewasa. Film anak secara umum itu berbentuk seperti kartun/animasi yang bertema petualangan, dunia imajinasi, keluarga dan perang. Anggraini (2019) menemukan bahwa kartun mengandung enam efek positif & negatif terhadap anak, yaitu:

- a. Efek positifnya membantu tahap awal belajar melalui bentuk, angka & warna; mengembangkan memori jangka panjang, pendengaran, logika & penglihatan; meningkat kemampuan bahasa; menumbuhkan kreativitas dalam karya seni baru dari kartun; sebagai sarana hiburan yang membuat tertawa serta sarana pendidikan tentang sejarah dan moral.
- b. Efek negatifnya anak dapat mengikuti tindakan kekerasan kartun di kehidupan nyata; mengurangi empati yang tidak patuh terhadap orang tua; penggunaan bahasa menjadi kasar; perilaku yang tidak bersosialisasi (anti-sosial); mengalami masalah kesehatan, seperti obesitas, masalah penglihatan & kekurangan nutrisi; berperilaku buruk pada anak lain.

### 1.2.2. Pro dan kontra komentar dalam film Joker (2019)

Peneliti mengumpulkan pro dan kontra komentar membuat penelitian ini menjadi menarik untuk diteliti. Tanggapan pro lebih

melihat sisi positif pada film Joker. Berikut ini Chris Gore & Karen Gordon menjelaskan film di bawah ini.

*“Joker is truly a masterpiece. And it shows what is possible if one approaches a comic book movie on a low budget, free from the pressures that come with a bloated big budget requiring huge box office returns and everyone to love it.”*(Gore, 2019)

*“Joker has what may be the best lead performance of the year, but it is not for the faint of heart. Director Todd Philips digs deep into the shadow side of society for one of the darkest movies in recent memory.”* (Gordon, 2019)

Pro komentar menganalisis film Joker menghasilkan karya & alur cerita yang terbaik. Akan tetapi, beberapa orang juga menilai film ini tidak baik bagi penonton. Richard Brody dan Matt Singer sebagai kritikus film mengomentari film Joker seperti berikut ini.

*“Joker” is an intensely racialized movie, a drama awash in racial iconography that is so prevalent in the film, so provocative, and so unexamined as to be bewildering ... seething with rage, cringing with horror...* (Brody, 2019)

*Good or bad, it's undeniably one of the most depressing comic-book movies ever made ... It's not irresponsible. It's just immature.* (Singer, 2019)

Komentar kontra memperlihatkan sifat pesimis yang berasal dari pengalaman tokoh utama & adegan kekerasan yang tidak respek. Dampak dari tontonan kekerasan membuat karakter orang menjadi tidak baik terhadap orang lain. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Handayani (2019) bahwa Joker menampilkan 2 gangguan psikologis pada film, yaitu depresi & PTSD (*Post-Traumatic Stress Disorder*). Depresi mengakibatkan rasa sedih yang mengganggu pekerjaan & sekitarnya, sedangkan PTSD dibentuk dari pengalaman buruk yang pernah terjadi & menyebabkan gangguan kejiwaan.

Dari pernyataan pro & kontra di atas, peneliti mengaitkan film Joker mengandung kekerasan simbolik. Bourdieu (1991, h.42) berpendapat bahwa kekerasan simbolik tidak bisa dilihat, sifatnya halus, sulit dikenal atau dikenal apabila terdapat mekanisme yang tersembunyi pada suatu tempat. Kekerasan simbolik biasanya sering ditemukan pada komunikasi nonverbal melalui gerakan tangan, tatapan mata dan ekspresi wajah di mana orang lain tidak menyadari apabila mereka sedang dikuasai.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Dari penjelasan identifikasi masalah, peneliti menuliskan rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana representasi kekerasan dalam film Joker (2019)?”

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis representasi kekerasan yang terkandung dalam film Joker (2019).

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Peneliti membagikan manfaat penelitian menjadi 2 jenis, yaitu:

#### **1.5.1. Manfaat Akademis**

Manfaat secara akademis adalah untuk memperbanyak ilmu tentang kekerasan yang terdapat di film Barat beserta memperluas pengetahuan analisis semiotika dalam proses penelitian.

#### **1.5.2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai dampak negatif dari kekerasan film supaya masyarakat dapat bersikap bijak & tidak mengikuti tindakan tersebut.

#### **1.6. Batasan Penelitian**

Batasan penelitian ini terdiri dari pendekatan penelitian kualitatif & analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Objek penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu scene kekerasan yang terkandung dalam film Joker (2019), sedangkan subjek penelitiannya film Joker (2019) yang mulai diteliti pada bulan Oktober 2020 sampai Mei 2021.

#### **1.7. Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian menyangkut pada syarat yang diciptakan oleh Program Studi Ilmu Komunikasi dalam FISIP UPH. Struktur proposal ini terdiri dari 4 bagian yang saling berhubungan, antara lain:

**BAB I Pendahuluan** berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian & sistematika penelitian.

**BAB II Objek Penelitian** menjelaskan sinopsis, aktor & karakter serta pesan yang terkandung dalam film Joker 2019.

**BAB III Tinjauan Pustaka** mengandung landasan teori & konsep serta kerangka pemikiran sebagai panduan untuk menganalisis data penelitian.

**BAB IV Metode Penelitian** berisi deskripsi pendekatan, metode penelitian data, metode analisis data, teknik pengumpulan data, unit analisis dan teknik pengabsahan data dalam penelitian.

**BAB V Hasil dan Pembahasan** terdiri dari temuan data *scene* dari film Joker (2019) yang mengandung kekerasan, analisis *scene* Joker dengan semiotika Charles Sanders Peirce, membahas tentang kekerasan fisik, kekerasan psikologis, kekerasan seksual, kekerasan simbolik, kesehatan dan penyakit mental, teori interaksi simbolik, gambaran film Joker (2019) dalam masyarakat Amerika beserta pesan dari film Joker (2019).

**BAB VI Kesimpulan dan Saran** mendeskripsikan kesimpulan dari hasil dan pembahasan serta saran secara akademis dan praktis.

