REPRESENTASI KEKERASAN DALAM FILM CROWS ZERO

(Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Kekerasan

Dalam Film Crows Zero)

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir

Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik

Disusun oleh:

RENO KURNIAWAN

NIM : 41809120

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI KONSENTRASI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2013

ABSTRACT

REPRESENTATION OF VIOLENCE IN A CROWS ZERO MOVIE

(ANALYSIS JOHN FISKE'S SEMIOTIC ABOUT VIOLENCE IN A CROWS ZERO MOVIE)

By :
Reno Kurniawan
NIM : 41809120

This research under guidance :

Dr. Phil Dadang Kurnia, M.Sc

This research purpose is to know the semiotic means about the violence message on Crows Zero movie, Analyze what means occured on Crows Zero movie related to the message of violence, such as the level of reality, the level of representation, and the level of ideology which is the code of television by John Fiske.

This research is qualitative research using John Fiske semiotica analysis. Data collecting technique used are interview, documentation research, library research, and online data retrieval. There were three sequence of object analyzed, there are prolog sequence, ideological content, and Epilog. The result of the research showed that viloence representation on the Crows Zero movie having all the three level that mentioned by John Fiske code of television.

On the level of reality describe the transmission of violence message encoded by appearance, costume, make up, environment, behaviour, movement, and expression. The level of representation review the technical of Crows Zero movie, from the camera, editing, sound effects to the conventional code such as conflict, and the message that want to deliver on the Crows Zero Movie, and the researcher found the violence message on the Crows Zero movie through the scenes in every sequence. The researcher also connected the message of Crows Zero movie with Antonio Gramsci's theory of hegemony ideology, which refers to the domination of a social class against other, the main character, Genji describe as the hegemonic figures who succeeded in making changes in Suzuran high school. The researcher advice to the university and for the futher researche to make a better simillar papers, and i sugested for the people to preffer a good movie to watch.

Keywords: Television Codes, Crows Zero

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Crows Zero adalah film yang bersetting sebuah sekolah terburuk di Jepang yang siswanya hanya bisa berkelahi untuk menunjukkan siapa yang paling kuat di sekolah tersebut. Dalam film ini, Suzuran adalah sebuah nama sekolah sebagai setting film ini diambil, yang di penuhi dengan murid-murid yang ingin membuktikan jati dirinya dengan cara menunjukkan bahwa dirinya lah yang paling kuat di sekolah tersebut. Film ini menggambarkan *kekerasan* sebagai cara yang paling tepat untuk menguasai sekolah tersebut, dan yang kalah harus menjadi pengikut yang menang. Film ini menjadi menarik karena film ini bersetting sebuah sekolah. Bukan tidak mungkin penonton film ini apalagi seseorang remaja, khususnya remaja yang masih duduk dibangku sekolah untuk mengikuti dan meniru *kekerasan* yang ada dalam film tersebut. Melihat realita anak sekolah di Indonesia pada sekarang ini, banyak sekali dari mereka yang seharusnya belajar dan menjadi penerus bangsa tetapi mereka malah tawuran, berkelahi, saling menyakiti bahkan sampai membunuh, hal ini tidak menutup kemungkinan kalau mereka meniru kekerasan dari sebuah film.

Menurut Wignyosoebroto (1997) pengertian kekerasan adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sejumlah orang yang berposisi kuat (atau yang tengah merasa kuat) terhadap seseorang atau sejumlah orang yang

berposisi lebih lemah (atau yang tengah dipandang berada dalam keadaan lebih lemah), berdasarkan kekuatan fisiknya yang superior, dengan kesenjangan untuk dapat ditimbulkannya rasa derita di pihak yang tengah menjadi objek kekerasan itu. Namun, tak jarang pula tindak kekerasan ini terjadi sebagi bagian dari tindakan manusia untuk tak lain daripada melampiaskan rasa amarah yang sudah tak tertahan lagi olehnya. Sedangkan Menurut Santoso (2002 : 24) kekerasan juga bisa diartikan dengan serangan memukul (*assault and battery*) merupakan kategori hukum yang mengacu pada tindakan illegal yang melibatkan ancaman dan aplikasi aktual kekuatan fisik kepada orang lain. Serangan dengan memukul dan pembunuhan secara resmi dipandang sebagai tindakan individu meskipun tindakan tersebut dipengaruhi oleh tindakan kolektif. Jadi, tindakan individu-individu ini terjadi dalam konteks suatu kelompok, sebagaimana kekerasan kolektif. Kekerasan kolektif muncul dari situasi konkrit yang sebelumnya didahului oleh sharing gagasan, nilai, tujuan dan masalah bersama dalam periode waktu yang lebih lama.[1]

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kekerasan merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang merasa dirinya lebih kuat kepada seseorang atau sekelompok orang yang dianggapnya lebih lemah, di dalam film ini dimana terdapat kekerasan yang di cerminkan oleh para tokohnya dengan cara memukul, menendang, dan lain sebagainya. Remaja rentan sekali untuk meniru tindak – tindak kekerasan.

[1] http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2196538-pengertian-kekerasan/#ixzz2PmoIWgRC

Apalagi bila sudah melihat kekerasan baik secara nyata maupun di dalam sebuah acara televisi termasuk juga di dalam film.

1.2 Rumusan Masalah Mikro

Untuk memperjelas fokus masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka peneliti menyusun rumusan masalah mikro sebagai berikut :

1. Bagaimana **Level Realitas** *Kekerasan* Dalam Film Crows Zero ?
2. Bagaimana **Level Representasi** *Kekerasan* Dalam Film Crows Zero?
3. Bagaimana **Level Ideologi** *Kekerasan* Dalam Film Crows Zero ?

BAB II

METODE PENELITIAN

Pada dasarnya dalam setiap penelitian harus dilakukan secara sistematis dengan menggunakan metode dan pendekatan tertentu. Metode penelitan menjadi penting, karena pada metode berperan sebagai pisau bedah dari suatu penelitian, dimana akan menemukan akar dari permasalahan dari suatu objek penelitian dengan suatu cara tertentu. Selain itu, dengan metode juga pada nantinya akan menemukan jawaban atau kesimpulan dari objek penelitian. penelitian kualitatif merupakan metode yang didasarkan pada interpretasi penulis atau peneliti.

BAB III

PEMBAHASAN

Film merupakan salah satu saluran media massa yang fungsinya adalah sebagai pengirim pesan kepada penontonnya, pada zaman seperti sekarang ini film merupakan salah satu alat penyampain pesan yang cukup efektif, dimana dari segi penyampaiannya di ceritakan kedalam sebuah cerita fiktif atau nyata, namun di balik semua cerita tersebut terdapat pesan – pesan khusus yang melekat pada film tersebut, dan biasanya bila melalui cerita film sering terjadi ikatan yang membawa emosi penonton untuk masuk kedalam cerita film tersebut. Seperti contoh pada film *Crows Zero* ini penulis menemukan pesan – pesan kekerasan baik itu dalam bentuk verbal maupun non verbal. Namun disini penulis dapat menangkap secara jelas makna – makna kekerasan dalam film *Crows Zero*.

Sesuai dengan judul dari penelitian ini, maka bahasan yang dilakukan yaitu Analisis semiotika pada film *Crows Zero* dari hasil pemaparan data yang terdapat pada sub bab sebelumnya, dapat dilihat bahwa tidak semua kode merepresentasikan pesan kekerasan pada film *Crows Zero*. Kode – kode yang muncul, seperti kode penampilan, ekspresi, gerak tubuh, cara berbicara dan dialog memiliki arti penting dalam film ini sebagai representasi pesan kekerasan. Namun ada juga beberapa kode yang berfungsi sebagai penunjang kode – kode yang lain, seperti kode lingkungan, kostum, musik, suara, tata rias, kamera, pencahayaan dan lain sebagainya. Walaupun kode – kode tersebut sebagai

penunjang, namun keberadaan kode – kode tersebut tidak dapat dihilangkan keberadaannya, karena kode – kode penunjang berfungsi sebagai alat kesatuan yang menyatukan keselarasan satu kode dan kode lainnya dalam film tersebut, sehingga penonton dapat melihat peristiwa yang terjadi dalam film sebagai sesuatu yang nyata dan pesan – pesan yang ingin di sampaikan mengenai kekerasan dapat tersampaikan dengan baik melalui film tersebut

Dari perpaduan kode – kode yang saling melengkapi untuk menyampaikan makna film *Crows Zero,* maka peneliti melihat film *Crows Zero* ini telah sesuai dengan *The Codes of Television* yang dituliskan oleh John Fiske dalam bukunya *Television Culture*. Fiske menjelaskan bahwa "realitas" dapat dikodekan, atau lebih tepatnya satu – satunya cara penonton dapat melihat dan menganggap film sebagai suatu realitas ketika kode – kode dalam film tersebut sesuai dengan budaya yang berlaku. Pada film *Crows Zero* ini, dapat dilihat kode – kode yang telah dipaparkan pada pembahasan sub-bab sebelumnya, disusun sedemikian rupa agara dapat dipahami sebagai sebuah relitas dan makna yang ingin disampaikan dan dapat ditangkap oleh penonton dengan baik.

Film ini menceritakan realitas yang terjadi pada zaman sekarang ini. Pada zaman sekarang ini banyak sekali realitas mengenai anak remaja khususnya yang masih duduk di bangku sekolah melakukan tindak-tindak kekerasan untuk menunjukkan bahwa dirinya lebih kuat dan bisa berkuasa dengan cara kekerasan.

BAB IV

SIMPULAN

Setelah menganalisis setiap kategori *sequence* dalam film *Crows Zero*, dan hasil dari wawancara terhadap informan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kekerasan menimbulkan *effect* yang berbahaya dan seharusnya tidak dilakukan apalagi oleh seorang pelajar. Kekerasan bukan lah jalan keluar yang tepat untuk memecaahkan suatu masalah.

Dengan memadukan kode – kode dalam level realitas, level representasi dan menggabungkan keduanya sehingga muncul dalam level ideologi dan juga menganalisis setiap sequence yang di bagi menjadi *Prolog, Ideological Content* dan juga *Epilog* seperti yang terdapat dalam *The Codes of Television* John Fiske. Pemilihan kode – kode dilakukan sedemikian rupa sehingga film dapat ditangkap sebagai peristiwa yang nyata dan merepresentasikan kekerasan kepada penonton.

Film merupakan salah satu saluran media massa yang fungsinya adalah sebagai pengirim pesan kepada penontonnya, pada zaman seperti sekarang ini film merupakan salah satu alat penyampain pesan yang cukup efektif, dimana dari segi penyampaiannya di ceritakan kedalam sebuah cerita fiktif atau nyata, namun di balik semua cerita tersebut terdapat pesan – pesan khusus yang melekat pada film tersebut, dan biasanya bila melalui ceita film sering terjadi ikatan yang membawa emosi penonton untuk masuk kedalam cerita film tersebut. Seperti contoh pada film *Crows Zero* ini penulis menemukan pesan – pesan kekerasan

entah itu yang Implisit ataupun yang eksplisit, namun disini penulis dapat menangkap secara jelas makna – makna kekerasan dalam film *Crows Zero*.

Film *Crows Zero* secara keseluruhan berusaha menyampaikan makna bahwa dengan bersatu dapat berhasil mencapai tujuan tertentu walaupun cara yang dipilih yakni *kekerasan* merupakan cara yang tidak tepat. Walaupun film ini bercerita tujuan nya adalah menjadi orang terkuat di Sekolah Suzuran.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU TEKS

Ardianto, Elvinaro. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna* : *Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta : Jalasutra.

Effendy, Onong Uchjana. 1993. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Effendy, Onong Uchjana. 2006. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif.* Yogyakarta: Jalasutra.

Fiske, John. 1987. *Television Culture*. London: Routledge & Metheun.

Liliweri, Alo. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana.

Mulyana, Deddy. 2003. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

_____. Solatun. 2007. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Moleong, Lexy. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Cetakan Pertama. Bandung: Remaja Rosdakarya.

_____. 2009. *Semiotika Komunikasi*, Cetakan keempat. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. 2011. *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

B. SUMBER LAIN

Paskanonka, Claudita Sastris. 2010. *Representasi Kekerasan dalam film Punk in Love.* Universitas Pembangunan Nasional Veteran, Jawa Timur, Surabaya.

R.Novayana Kharisma, R Novayan. 2011 *Representasi Kekerasan dalam film Rumah Dara.* Universitas Pembangunan Nasional Veteran, Jawa Timur, Surabaya.

Utami, Corry Thursina Rakhmi. 2012. *Representasi Maskulinitas Tokoh Vampir Dalam Film Hollywood Masa Kini.* Stikom Bandung.

Nugroho, Eko. 2012. Representasi Rasisme Dalam Film *"This Is England"* (Analisis Semiotik Roland Barthes Mengenai Rasisme Dalam Film *"This Is England"*). UNIKOM, Bandung.

C. Internet Searching

http://www.imdb.com/title/tt1016290/

http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2196538-pengertian-kekerasan/#ixzz2 PmoIWgRC

http://kamusbahasaindonesia.org/film

http://www.zimbio.com/Translate_c/articles/GLRchr5uAi1/Komunikasi+Sebagai+Ilmu+Pengetahuan