BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan sebuah media komunikasi massa yang berisi pesan-pesan, dan makna yang terkandung di dalamnya, sehingga dapat diterima oleh khalayak dan tidak sedikit juga yang menolak. Hal-hal tersebut tertutup oleh makna bias oleh pembuatnya.

Film *Crows Zero* ini bercerita bahwa *kekerasan* seolah-olah merupakan cara yang paling mudah dan instan untuk mendapatkan sesuatu. Kekerasan itu sendiri dapat muncul apabila disertai dengan luapan perasaan tidak suka, benci, dan lain sebagainya, bahkan sampai disertai munculnya keinginan untuk menghancurkan, menghabisi atau membunuh lawan atau pihak lain, bisa dilandasi dendam ataupun untuk mencapai tujuan tertentu.

Film action ala Jepang yang berjudul *Crows Zero* ini diadaptasi dari sebuah komik yang berjudul *Crows* karangan Takashi Hiroshi dan diangkat kembali dalam film yang dibuat oleh Miike Takashi dan Muto Shogo dan dibintangi oleh Shun Oguri sebagai tokoh utamanya. Film yang dirilis pada tanggal 27 Oktober 2007. Film yang berjenis *Action*, diproduksi oleh *Akita Publishing, Chubu-nippon Broadcasting Company (CBC), Happinet Pictures, Mainichi Broadcasting*

System (MBS), Toho Company, Tokyo Broadcasting System (TBS), Tristone Entertainment Inc. dan disutradarai oleh Takashi Miike.[1]

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

[1] http://www.imdb.com/title/tt1016290/

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.[2]

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

---

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

Film ini menceritakan tentang seorang siswa kelas 3 pindahan ke Suzuran bernama Takiya Genji yang ingin menguasai sekolah tersebut, agar mendapat pengakuan dari ayahnya yang merupakan seorang bos Yakuza terkenal yang bernama Ryusekai. Ayahnya berjanji, jika Genji berhasil menaklukkan orang terkuat di SMA Suzuran tempat Genji sekolah, dan menjadi yang terkuat di sekolah tersebut, maka Genji akan diijinkan untuk menjadi kepala Yakuza. Ayahnya pun adalah alumni di SMA Suzuran tersebut, tetapi pada zamannya dia tidak mampu menaklukan sekolah tersebut. Untuk mewujudkan keinginannya itu, Genji harus bisa mengalahkan Tamao Serizawa yang bisa dibilang sebagai orang terkuat di sekolah tersebut.

Film merupakan salah satu bidang dalam media massa yang sangat dikenal dimasyarakat saat ini. Media massa secara umum memiliki fungsi sebagai penyalur informasi, pendidikan, dan hiburan. Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens.

Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan *seluloid* yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Yang kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. Dalam konteks khusus, film diartikan sebagai lakon hidup atau gambar gerak yang biasanya juga disimpan dalam media *seluloid* tipis dalam bentuk gambar negatif. Meskipun kini film bukan hanya dapat disimpan dalam media selaput *seluloid* saja. Film dapat juga disimpan dan diputar kembali dalam media digital.[3]

Penyampaian pesan mengenai isu-isu dalam masyarakat, dapat disampaikan melalui film karena film merupakan salah satu bentuk dari media massa dan cerita dalam film biasanya berangkat dari sebuah fenomena yang terjadi di sekitar kita.

Keberadaan film ditengah - tengah masyarakat mempunyai makna yang unik diantara media komunikasi lainnya. Selain dipandang sebagai media hiburan ternyata film pun merupakan media komunikasi yang efektif dalam penyebarluasan ide dan gagasan, film juga merupakan media ekspresi seni yang memberikan jalur pengungkapan kreatifitas, dan media budaya yang melukiskan kehidupan manusia dan kepribadian suatu bangsa.

Berhubungan dengan film yang sarat akan simbol dan tanda, maka yang menjadi perhatian peneliti di sini adalah dari segi semiotikanya, dimana dengan semiotika ini akan sangat membantu peneliti dalam menelaah arti kedalaman suatu bentuk komunikasi dan mengungkap makna yang ada di dalamnya yang

[3] http://kamusbahasaindonesia.org/film

tersirat. Sederhananya semiotika itu adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda yang berada dalam film tentu saja berbeda dengan format tanda yang lain yang hanya bersifat tekstual atau visual saja. Jalinan tanda dalam film terasa lebih kompleks karena pada waktu yang hampir bersamaan sangat mungkin berbagai tanda muncul sekaligus, seperti *visual*, *audio*, dan teks. Begitu pun dengan tanda-tanda yang terdapat dalam film *Crows Zero*.

Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan dibenak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya saya namakan interpretant dari tanda pertama. Tanda itu menunjuk sesuatu, yakni objeknya (Fiske, 2007:60).

Semiotika berasal dari bahasa Yunani, *Semeion* yang berarti tanda. Kemudian diturunkan dalam bahasa Inggris menjadi *Semiotics*. Dalam bahasa Indonesia, semiotikaa atau semiologi diartikan sebagai ilmu tentang tanda. Dalam berperilaku dan berkomunikasi tanda merupakan unsur yang terpenting karena bisa memunculkan berbagai makna sehingga pesan dapat dimengerti. Semiotikaa atau dalam istlah Barthes adalah semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*Humanity*) memaknai hal-hal (*Things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak dikomunikasikan, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179 dalam Sobur, 2009:15). Menurut John Fiske, Semiotika mempunyai tiga bidang studi utama:

Pertama, Tanda itu sendiri. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya. Kedua, kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dilambangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya. Ketiga, kebudayaan tempat tanda dan kode bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. (Fiske, 2007:60)

John Fiske dalam bukunya *Television Culture* merumuskan teori "*The Codes of Television"* yang menyatakan peristiwa yang dinyatakan telah di-enkode oleh kode-kode sosial. Pada teori *The Codes of Television* John Fiske merumuskan tiga level proses pengkodean : 1) Level realitas 2) Level representasi dan 3) Level Ideologi. Maka dari itu proses pengkodean Fiske tersebut dapat menjadi acuan sebagai pisau analisa peneliti dalam mengungkap representasi kekerasan yang terkandung dalam film Crows Zero. Menurut Fiske film bukan lagi representasi kedua dari realitas, maka film bisa di katakan alat penyampaian atau representasi dari ideologi itu sendiri. Berbeda dengan tokoh- tokoh semiotik yang lain, Fiske sangat mementingkan akan hal-hal mendasar pada gejala – gejala sosial seperti halnya budaya, keadaan sosial dan kepopuleran budaya yang sangat mempengaruhi masyarakat dalam memaknai makna yang di *encoding* kan.

Proses komunikasi dapat dijelaskan sebagai berikut ini. Komunikator bermaksud menyampaikan gagasan (informasi, saran, permintaan, dst.) yang ingin disampikan kepada komunikannya dengan maksud tertentu. Untuk itu dia

menterjemahkan gagasan tersebut menjadi simbol-simbol (proses encoding) yang selanjutnya disebut pesan *(message).* Pesan tersebut disampaikan melalui saluran (*channel*) tertentu misalnya dengan bertatap muka langsung, telepon, surat, dst. Setelah pesan sampai pada penerima, selanjutnya terjadi proses *decoding*, yaitu menafsirkan pesan tersebut. Setelah itu terjadilah respon pada penerima pesan. Respon tertuju pada pengirim pesan. Komunikasi sebagai proses dapat divisualisasikan dalam bentuk bagan sebagai berikut.

Pihak-pihak yang melakukan komunikasi, terutama pengirim pesan pasti mengehendaki tujuan komunikasi yang dilakukannya membawa hasil yaitu pesan dapat diterima dan dipahami oleh pihak penerima pesan dan memberikan respon terhadap apa yang disampaikan pihak penerima sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penerima. Untuk itu berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi harus dipertimbangkan dan salah satu diantaranya adalah faktor *encoding*.

> "Dalam komunikasi pihak penyampai pesan bukan hanya mempertimbangkan pesan apa yang akan disampaikan tetapi juga bagaimana menyampaikannya. Oleh karena itu pihak penyampai pesan harus tepat dalam mengemas pesannya. Proses pengemasan pesan dalam komunikasi disebut encoding (Hardjana, 2003: 13)".

Dengan *encoding*, pengirim atau penyampai pesan memasukkan atau mengungkapkan pesannya ke dalam kode atau lambang baik secara verbal atau non verbal. Dalam *encoding*, ada dua hal penting yang harus dilakukan oleh penyampai pesan, yaitu :

1. Mempertimbangkan dengan cermat apa yang akan disampaikan.
2. Menterjemahkan dengan baik dan benar gagasan yang akan disampaikan menjadi isi pesan.

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske dalam bukunya "Television Culture" (1987:5), bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah di *encoding* oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut:

1. Level Pertama adalah Realitas *(reality*)

   Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make–up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspressi), *sound* (suara), dan lain-lain.
2. Level Kedua adalah Representasi (*representation*)

   Kode-kode sosial yang termasuk didalamnya adalah kode teknis, yang melingkupi *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (perevisian), *music* (musik), dan *sound* (suara), serta kode representasi konvensional yang terdiri dari naratif; konflik; karakter; aksi; dialog; *setting* dan *casting.*
3. Level Ketiga adalah Ideologi (*ideology*)

   Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah individualisme *(individualism),* feminisme *(feminism),* ras *(reins),* kelas *(class),* materialisme *(materialism),* kapitalisme *(capitalism),* dan lain-lain.

Berkenaan dengan hal-hal yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul :

”Representasi *Kekerasan* Dalam Film Crows Zero”

1.2. Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dapat menarik suatu rumusan masalah makro mengenai :

”Bagaimana Representasi *Kekerasan* Dalam Film Crows Zero ?”

1.2.2 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 ?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari peneliti dalam melakukan penelitian ini ialah untuk mengetahui, menjelaskan dan mendeskripsikan **Bagaimana Representasi *Kekerasan* Dalam Film Crows Zero ?**

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui **Level Realitas** *Kekerasan* Dalam Film Crows Zero.
2. Untuk mengetahui **Level Representasi** *Kekerasan* Dalam Film Crows Zero.
3. Untuk mengetahui **Level Ideologi** *Kekerasan* Dalam Film Crows Zero.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berkaitan dengan Ilmu Komunikasi, secara umum dibidang jurnalistik khusus semiotika dalam membedah makna dan tanda yang terdapat dalam sebuah karya ataupun media lainya. Dalam penelitian ini lebih khusus membahas tentang semiotika yang terdapat dalam sebuah karya berbentuk film.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti yakni, sebagai sarana untuk menambah wawasan juga pengetahuan dalam mengaplikasikan kemampuan yang didapat secara teori dalam perkuliahan. Penelitian ini berguna sebagai bahan pengalaman khususnya mengenai kegiatan Jurnalistik.

Penelitian ini juga memberikan kesempatan yang baik bagi peneliti untuk dapat mempraktekan berbagai teori ilmu komunikasi dalam bentuk nyata yaitu tentang bagaimana pemaknaan representasi kekerasan dalam sebuah film.

2. Bagi akademik

Kegunaan penelitian ini bagi program studi ilmu komunikasi maupun Universitas Komputer Indonesia secara keseluruhan yakni, dapat menjadi bahan pengembangan dan penerapan ilmu komunikasi dan sebagai bahan perbandingan dan pengembangan bagi penelitian sejenis untuk masa yang akan datang. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi nyata bagi program studi ilmu komunikasi maupun universitas sebagai literatur untuk penelitian selanjutnya yaitu mengkaji langsung tentang analisis semiotik yang terdapat dalam sebuah karya film.

3. Bagi Khalayak

Memberikan kontribusi kepada masyarakat dalam bentuk tulisan ilmiah yang dapat di kembangkan lebih baik lagi. Selain itu juga memberikan wawasan kepada para pembaca terhadap makna dari *kekerasan* dalam sebuah film.