

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Sebab, awal perkembangannya saja, komunikasi berkembang dari kata *media of mass communication*. Media massa disini adalah media massa (saluran) yang dihasilkan oleh teknologi modern. Massa lebih menunjuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa. Oleh karena itu, massa disini menunjuk pada khalayak, audience, penonton, pemirsa, atau pembaca. Dari sekian banyak definisi bisa dikatakan media massa bentuknya antara lain media elektronik (televise, radio), media cetak (surat kabar, tabloid), buku, dan film.

Berbicara mengenai komunikasi massa tidak lepas dari adanya media massa sebagai alat penyampai pesan kepada *audience*. Media massa sudah menjadi kebutuhan sehari-hari yang tak terpisah dari kehidupan umat manusia. Lewat media massa-lah masyarakat mendapatkan sebuah informasi baik dalam negeri maupun luar negeri. Tidak hanya informasi saja, sarana hiburan di media massa kini sudah menjadi sajian pokok dalam masyarakat luas.

Film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tidak dalam kehidupan nyata. Film juga merupakan bentuk dari perkembangan dan kemajuan teknologi dari fotografi dan

rekaman suara. Film mampu menumbuhkan imajinasi , ketegangan, ketakutan, dan bentuk emosional penonton, seolah mereka ikut merasakan dan ikut menjadi bagian dari cerita film tersebut. (Danesi, 2010 : 134)

Film juga memiliki kelebihan dalam segi menjangkau sekian banyak orang dalam waktu singkat dan mampu memanipulasi masyarakat tanpa kehilangan kredibilitas. Khalayak perlu menyimak unsure-unsur ideology dan propaganda yang terselubung dan tersirat dalam fenomena hubungan umum, suatu fenomena yang tampaknya tidak tergantung pada ada atau tidak adanya kebebasan bermasyarakat. Fenomena semacam itu mungkin berakar dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat atau mungkin juga bersumber dari keinginan untuk memanipulasi. (McQuail, 1994 : 14)

Berdasarkan sifatnya film dibedakan menjadi empat, yakni film cerita (*story film*), film berita (*news real*), film documenter (*documentery film*), dan film kartun (*cartoon film*). Realitas yang disajikan film story kemungkinan besar adalah bukan realitas sebenarnya (fiktif belaka) atau dapat dikatakan film ini dibuat berdasarkan imajinasi manusia. (Effendy, 2002 : 13)

Pengaruh film yang sangat besar biasanya akan berlangsung sampai waktu yang cukup lama. Pengaruhnya akan timbul tidak hanya di gedung bioskop saja, bahkan sampai pada aktivitas sehari-hari. Biasanya anak-anak remaja lebih mudah terpengaruh setelah menyaksikan sebuah film. Kemudian, mereka juga sering menirukan gaya atau tingkah laku para bintang film. (Effendy, 2003 : 208)

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 ideology dari kebudayaannya”. (Sobur, 2006 : 127)

Salah satu gambar dari realitas yang berlaku ditengah masyarakat salah satunya adalah kekerasan. Gambar dari realitas ini tercermin jelas dalam film-film yang tengah beredar di masyarakat. Bisa dibilang hampir semua film mengandung unsur kekerasan, bahkan film anak anak atau superhero pun syarat dengan adegan kekerasan.

Pada awal tahun 2018 sebuah film anti hero asal Amerika Serikat yang berjudul “*Deadpool 2*” resmi ditayangkan diseluruh bioskop Indonesia. Film yang berdasarkan ”*Marvel Comics Deadpool*“ dengan nama yang sama. Film tersebut terbilang sukses, ini adalah bagian ke dua dari “*Deadpool*”. Film yang di sutradarai oleh David Leitch.

Sekuel *Deadpool* yang ditinggal oleh sutradara film pertamanya, Tim Miller, akhirnya mendapatkan sutradara baru. David Leitch menjadi sutradara *Deadpool 2*, nama Leitch muncul hanya beberapa hari sejak keluarnya Miller dari proyek sekuel film *anti-hero* tersebut di studio 20th Century Fox. Miller mundur akibat konflik kreatif bersama bintang utama filmnya, Ryan Reynolds, yang memerankan Wade Wilson alias Deadpool.

Studio juga sempat mempertimbangkan nama-nama seperti Rupert Sanders, Drew Goddard dan Magnus Martens. Tapi setelah Leitch bertemu dengan Reynolds di New York, ia langsung diberi tawaran untuk mengarahkan film tersebut. Berbeda dari Miller yang datang dari latar belakang VFX, Leitch memiliki latar belakang *stunt*. Ia debut sebagai *co-director John Wick*, film *thriller* pembalasan dendam Keanu Reeves, bersama Chad Stahelski. (Untuk *John Wick 2*, Stahelski menyutradarai filmnya seorang diri.) ia dan Stahelski sama-sama merupakan mantan koordinator *stunt* dan sutradara unit kedua.

Mereka mendirikan perusahaan *stunt* bernama 87eleven. Pilihan Leitch sebagai sutradara bisa menguntungkan *Deadpool* yang merupakan tokoh komik Marvel pertama, dari studio manapun yang memproduksi film-film komik Marvel, dengan film *rating R*. *Deadpool* pertama mengandung banyak kekerasan, adegan berdarah dan seks, tak jauh berbeda dari *John Wick*. Bisa dibayangkan bahwa sekuel *Deadpool* akan menjadi lebih keras lagi.

Untuk melihat apa sebenarnya peran seorang *anti-hero*, tentu kita perlu melihat awal mula kemunculannya terlebih dahulu. Istilah *anti-hero* dipercaya sudah muncul sejak abad ke-17, pada sebuah karakter dari cerita drama Romawi kuno yang bernama Thersites. Dia adalah seorang tentara Roma pada perang Troya, namun dengan penampilan yang jauh dari kata gagah dan tegap.

Istilah ini kemudian mengalami perubahan kembali saat memasuki dunia film. Asal muasal karakter *anti-hero* dirubah drastis, ada yang karena muak dengan keadaan yang ada atau akibat suatu peristiwa yang tragis dan memaksa karakter tersebut ‘menggesser’ kompas moralnya. Karakter *anti-hero* tidak hanya masuk kedalam dunia seni peran, tapi juga berkembang masuk pada bentuk seni modern yang ada sekarang, seperti komik misalnya.

Dari sinilah kemudian muncul banyak karakter-karakter *anti-hero* yang punya latar belakang yang beragam. Seperti Deadpool contohnya, yang pada kemunculannya untuk diorbitkan menjadi seorang *anti-hero* karena menolak bekerja sama dengan X-Man dalam memberantas kejahatan. Begitu juga dengan Batman, Wolverine, Sub-mariner, hingga akhirnya muncul The Punisher, dan banyak karakter *anti-hero* pada komik modern yang ada di zaman sekarang.

Film “*Deadpool*” mendapat sukses besar di saat penayangannya. Dengan hasil menduduki puncak box office dan meraup keuntungan besar senilai 783.1 juta dolar AS. Padahal, produksi film ini hanya menghabiskan *budget* sebesar 58 juta dolar AS. Film tersebut meraih sejumlah penghargaan dan nominasi, terutama atas penampilan para pemerannya, termasuk Reynolds sebagai Deadpool; beberapa area teknis, termasuk tata rias, suara dan efek visual film tersebut; serta kampanye pemasaran ekstensif film tersebut.

Tak hanya itu, “*Deadpool*” dinominasikan untuk dua Penghargaan Golden Globe, serta empat Critics' Choice Movie Awards (memenangkan dua), sebuah

Directors Guild of America Award, lima Empire Awards, tujuh Golden Trailer Awards (memenangkan dua), dua Penghargaan Seni Rupa Grand Clio untuk pemasaran (memenangkan keduanya), delapan MTV Movie Awards (memenangkan dua), sebuah Producers Guild of America Award, empat People's Choice Awards (memenangkan dua), enam Teen Choice Awards (memenangkan dua), sebuah Writers Guild of America Award, dan tiga Penghargaan Saturn (memenangkan satu).

Film *Deadpool 2* dibuat lebih sederhana dan menyentuh. Namun, tetap saja tidak kehilangan sosoknya yang jenaka. Satu lagi yang menjadikan film ini tampil baik di bagian sekuelnya adalah karena narasi film yang tampil lebih baik dari film pertamanya. Film ini sebenarnya lebih banyak mengangkat tentang kehidupan jenaka dan anarkis Wade Wilson alias Deadpool (Ryan Reynolds) yang memiliki banyak rencana dalam hidupnya. Deadpool bertualang ke Hongkong, Jepang hingga Italia untuk memburu mafia dan gangster jahat.

Film yang berdurasi 2 jam ini berkisah tentang seorang mutan yang memiliki keabadian. Sosok Deadpool yang awalnya jenaka dan penuh semangat, berganti menjadi sosok yang frustrasi dan galau sehingga sesegera mungkin mengakhiri keabadiannya. Pada satu momen, Wade Wilson alias Deadpool ingin menciptakan satu keluarga yang harmonis bersama kekasihnya Vanessa (Morena Baccarin). Takdir berkata lain, Wade Wilson alias Deadpool tidak bisa melakukannya bersama Vanessa.

Colossus yang kini menjaga sekolah mutan milik Charles Xavier mencoba menyelamatkan Deadpool dari nasibnya yang tengah menyedihkan. Berbagai cara

tetap dilakukan Colossus untuk mengajak Deadpool menjadi bagian dari X-Men. Namun, tetap saja Deadpool yang sedang tidak bersemangat enggan menerima ajakan dari Colossus dengan gaya *nyelenehnya*.

Deadpool akhirnya mau menerima ajakan Colossus ketika mereka menemukan Russell (Julian Dennison) mutant yang masih kecil, namun berbahaya karena tidak mampu mengontrol kekuatannya. Pada saat akan menyelamatkan Russell, Deadpool yang sedang galau, kehilangan kendali dan membuat dirinya harus masuk penjara bersama Russell karena dianggap sebagai mutant yang berbahaya.

Wade Wilson alias Deadpool (Ryan Reynolds) berusaha melindungi seorang mutan misterius yang diincar Cable (Josh Brolin). Untuk melindunginya, Wade lalu membentuk sebuah tim bernama X-Force yang beranggotakan Deadpool sendiri, Domino, Negasonic Teenage Warhead, Colossus, dan Bedlam.

Meski banyak lelucon yang bisa membuat orang dewasa tertawa terbahak-bahak sepanjang film, tapi sepanjang film juga anda tidak akan bisa menghindari adegan kekerasan baik non-grafis maupun eksplisit yang cukup sering dan menggambarkan serangan fisik hingga mengakibatkan cedera bahkan kematian. Tindakan kekerasan termasuk adegan pemotongan dengan detail yang sangat realistis dan vulgar.

Adapun beberapa gambar/adegan berdarah ditampilkan rinci dan mengerikan. Gambar-gambar atau adegan yang aneh dan mengganggu yang mungkin menyebabkan ketidaknyamanan saat menyaksikannya. Penggunaan sumpah serapah yang sangat sering, bervariasi dan seolah tak tersaring kadang-kadang dalam konteks

seksual. Penggunaan bahasa *slang* dan humor yang aneh, penggunaan ekspresi vulgar, mengkutuk, menghina dan senonoh, percakapan dengan referensi seksual.

Meski memiliki banyak adegan kekerasan dan kalimat-kalimat kasar, film “*Deadpool 2*” masih tayang di bioskop Indonesia, meski berlabelkan *Restricted (R)* masih sangat banyak penonton anak-anak yang masih dibawah umur dan tanpa di dampingan oleh orang dewasa. Hal ini sangat bertolak belakang dengan keinginan pada undang-undang nomor 8 tahun 1992 tentang perfilman dan undang-undang republic Indonesia nomor 32 tahun 2002 tentang penyiaran. Pada pasal 36 ayat 5b yaitu menonjolkan unsure kekerasan, cabul, perjudian, penggunaan narkoba dan obat terlarang; dan pasal 40 mengenai pembatasan adegan seks, kekerasan, dan sadisme.

Jika didalam film menampilkan adegan yang mengandung kekerasan, maka akan berdampak negatif bagi penontonnya, karena bukan tidak mungkin bagi mereka untuk menirukan apa yang dilihatnya dalam film. Bioskop di Indonesia sendiri belum terlalu ketat dalam menggolongkan penonton dari segi umur, bahkan banyak anak-anak di bawah umur yang masuk dan menonton di bioskop yang berlabelkan *Restricted (R)*, yang di mana jelas film berlabel *Restricted (R)* biasanya berisi adegan-adegan kekerasan dan adegan-adegan dewasa.

Kekerasan menurut Wignjosoebroto (1997) adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sejumlah orang yang berposisi kuat (atau yang tengah merasa kuat) terhadap seseorang atau sejumlah orang yang 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 obyek kekerasan itu.

Kekerasan adalah kekuatan yang sedemikian rupa dan tanpa aturan yang memukul dan melukai bagi jiwa maupun badan, kekerasan juga mematikan entah juga memisahkan orang dari kehidupannya, kekerasan tampak sebagai representasi kejahatan yang diderita manusia, tetapi juga bisa ia lakukan kepada orang lain.

Dalam kekerasan terkandung unsur dominasi pihak lain dalam berbagai bentuk ; 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 juga menjadi ancaman terhadap integritas pribadi. S.Jehel (2003:123) dalam buku Haryatmoko (2010:127)

Menurut Sunarto terdapat beberapa bentuk-bentuk kekerasan antara lain kekerasan fisik, kekerasan psikologis, kekerasan seksual, kekerasan financial, kekerasan spiritual, dan kekerasan fungsional (Sunarto, 2009 : 137)

Menurut pengertian diatas 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 dianggap lebih lemah, di dalam film ini dimana terdapat kekerasan yang di cerminkan oleh para tokohnya dengan cara memukul, menedang, dan lain sebagainya. Remaja rentan sekali untuk meniru tindakan-tindakan kekerasan, apalagi bila sudah melihat

kekerasan baik secara nyata maupun di dalam sebuah acara televisi termasuk juga di dalam film.

Dalam penyebarannya di Indonesia, film tidak semata-mata dilepas begitu saja dipasaran, melainkan harus memenuhi criteria lulus sensor yang dilakukan oleh Lembaga Sensor Film Indonesia. Lembaga Sensor Film Inonesia atau yang biasa disebut LSF adalah sebuah lembaga yang bertugas menetapkan status edar film-film di Indonesia. Tugas penyensor tidak hanya sekedar memotong atau menghapus apa-apa yang tidak patut ditonton oleh masyarakat, khususnya remaja dan anak-anak, tetapi sekaligus membimbing dan mengajak masyarakat untuk dapat mengembangkan sikap kritis dalam menapis atau lebih tepat lagi dalam melakukan *self censorship*. Sebuah film hanya dapat diedarkan secara resmi di Indonesia jika dinyatakan lulus sensor oleh Lembaga Sensor Film.

Lembaga Sensor Film juga mempunyai hak yang sama terhadap reklame-reklame film, misalnya poster film. Selain tanda lulus sensor, lembaga sensor film juga menetapkan penggolongan usia penonton bagi film yang bersangkutan. Hal ini dikarenakan sebagai masyarakat pada umumnya mencari factor hiburan daripada factor informasi dan penddikan dalam film.

Akhir penulis memilih untuk melakukan penelitian analisis semiotic dalam film “*Deadpool 2*” dengan judul penelitian “ *Representasi Kekerasan Anti-Heroes Dalam Film Deadpool 2*”. Penulis memilih untuk menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotik milik John Fiske.

Menurut John Fiske (2004 : 282), semiotik adalah studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Dalam meneliti adegan kekerasan dalam film ini, penulis menentukan tiga level pengkodean tayangan di televisi milik John Fiske (1987 : 5) yang dalam kasus penelitian ini diberlakukan pada film, antara lain level realitas, level representasi, dan level ideologi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana representasi kekerasan *anti-heroes* dalam film “*Deadpool 2*” ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah untuk mengetahui bagaimana representasi kekerasan *anti-heroes* yang ada dalam film yang berjudul “*Deadpool 2*”

1.4 Manfaat Penelitian

1. Penulis berharap masyarakat dapat menambah pengetahuan tentang kekerasan dan jenis-jenis kekerasan yang ada pada kehidupan social masyarakat.

2. Penulis ingin masyarakat dapat menambah pengetahuan tentang bahaya adegan kekerasan dalam film yang tersebar luas secara resmi/legal.
3. Penulis berharap dapat menambah pengetahuan tentang maraknya penyebaran film khususnya film asing berlabel remaja dengan konten kekerasan yang tersebar luas secara resmi/legal.
4. Menjadi bahan referensi bagi penelitian ilmu komunikasi khususnya yang menyangkut studi kasus analisis semiotic dalam sebuah film.