

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kekerasan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan seseorang untuk menyakiti orang lain. Kekerasan dapat memiliki *impact* yang berbeda bagi korbannya. Bahkan *impact* tersebut dapat terbawa hingga seumur hidupnya.

Menurut Nando menjelaskan bahwa film yang berunsur kekerasan atau horor mampu meningkatkan potensi perilaku agresi remaja yang mendorong tindakan-tindakan untuk mencelakakan orang lain. Tayangan kekerasan di dalam film uniknyanya bisa meningkatkan pemasukan yang lebih menguntungkan, hal ini disebabkan orang menganggap kekerasan itu indah dan mampu menciptakan suatu sensasi yang nikmat (Nabila, 2020).

Kekerasan nonverbal dapat muncul sebagai ide kreatif dalam sejumlah produk komunikasi massa. Salah satu *webseries* yang menyajikan kekerasan nonverbal sebagai ide kreatifnya adalah *Peaky Blinders*.

Dalam *webseries* *Peaky Blinders* kekerasan ditemukan disetiap episode. Salah satu episode yang paling parah adalah season 1 episode 5. Ada adegan memperlihatkan Arthur Shelby sebagai karakter di *Peaky Blinders* berkelahi dengan ayahnya sampai memperlihatkan banyak darah di wajah. Dalam episode ini juga ada adegan Thomas Shelby berkelahi dengan musuhnya di *Pop Bar*, menusuk mata, memukul, melemparkan gelas kaca ke kepala, sampai akhirnya membunuhnya. Perkelahian itu mempertontonkan kekerasan nonverbal.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKGG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKGG.



Kekerasan nonverbal juga muncul dalam *webseries*. *Webseries* yang menunjukkan kekerasan nonverbal salah satunya “Game of thrones”. Dalam berlatar belakang kerajaan, banyak menceritakan kekerasan nonverbal seperti memenggal kepala, menghunuskan pedang ke bagian tubuh, mencogkel mata, bahkan hingga memotong alat kelamin.

Tahun 2021, *webseries* asal Korea Selatan “Squid Game” menunjukkan kekerasan nonverbal sebagai sajian utama dalam tayangannya. Squid Game adalah serial drama yang ditulis dan disutradarai oleh Hwang Dong-Hyuk. Serial ini dirilis di seluruh dunia pada 17 September 2021 oleh Netflix. Squid Game sukses meraih tiga penghargaan dalam Screen Actors Guild Awards ke 28 yang digelar di California, Amerika Serikat. Squid Game memenangkan kategori *Outstanding Performance by a Male Actor in a Drama Series*, *Outstanding Performance by Female Actor in Drama Series*, dan *Outstanding Action Performance by a Stunt Ensemble in a Comedy or Drama Series*.

Dalam *webseries* “Squid Game” menceritakan tentang sekelompok orang yang mempertaruhkan hidup mereka dalam permainan berbahaya demi melunasi hutang. Permainan tersebut menawarkan hadiah yang sangat fantastis. Sekumpulan orang dalam permainan ini melakukan berbagai cara untuk memenangkan permainan ini, kekerasan adalah salah satu perbuatan atau percobaan yang banyak dilakukan untuk dapat bertahan hidup untuk mendapatkan hadiah yang fantastis berupa nominal uang yang besar. Pemenang dalam permainan ini hanya satu orang. Yaitu orang yang dapat bertahan hidup dalam semua permainan yang diberikan.

Dalam episode 4 yang berjudul “Stick to the Team” dalam episode ini menceritakan sekumpulan orang yang ikut dalam permainan ini harus bertahan hidup.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Bahwa membunuh satu sama lain itu diperbolehkan tanpa harus menunggu gugur dan kalah dalam permainan ini. Maka dalam episode ini di menit 16.31 adegan kekerasan nonverbal sangat banyak ditemukan, peserta saling memukul, menyakiti, melukai dan juga tidak segan untuk saling coba bunuh membunuh satu sama lain.



(Gambar 1.1 Adegan Menusuk Dengan Pisau)

Sedangkan dalam episode 8 yang berjudul “Front Man” dalam episode ini menceritakan peserta tinggal 3 orang dan mereka semua adalah 1 tim dan dari awal permainan mereka sudah berteman. Ada Seong Gi-hun, Kang Sae-byeok dan Cho Sang-woo. Peraturan dalam permainan ini bahwa harus ada yang terbunuh atau gugur agar dapat menentukan siapa pemenang yang dapat membawa hadiah yang fantastis. Dalam menit 25.15 Kang Sae-byeok mati dibunuh oleh Chi Sang-woo, lalu Seong Gi-hun mengetahui hal itu dan langsung menatap Cho Sang-woo dengan wajah kecewa dan kesal dan mereka saling berkelahi dan saling ingin bunuh membunuh. Di adegan ini banyak terjadi perkelahian yang parah tampilan darah dimana-mana.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dimiliki IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



(Gambar 1.2 Bekas Luka Tusuk Di Leher)

Bahkan episode 9 yang berjudul “One Lucky Day” adalah episode terakhir dari *Web series* “Squid Game”. Episode yang paling kejam dan menunjukkan kesadisan di akhir cerita, dimana Seong Gi-hun harus melawan dan membunuh Chi Sang-woo. Dalam menit 04.01 perkelahian dilakukan saling menyakiti satu sama lain dengan semua segala cara dan dipenuhi dengan kekerasan nonverbal yang sadis.



(Gambar 1.3 Adegan Ingin Menusuk Dengan Pisau)

Setiap *scene* yang menunjukkan kekerasan nonverbal dalam webseries Squid Game akan dianggap sebuah tanda. Peirce adalah seorang ahli filsafat sekaligus ahli logika dan matematika. Peirce mengidentifikasi jenis tanda sebanyak 66 buah (Danesi, 2010). Menurut Peirce, tanda adalah sesuatu yang menggantikan objek melalui interpretan. Tanda selalu melibatkan tiga dimensi yang saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Pertama, representamen adalah sesuatu yang bersifat



inderawi atau material yang berfungsi sebagai tanda. Kedua, interpretan yakni makna (impresi, kognisi, perasaan, dan sebagainya) yang timbul dari sebuah tanda. Ketiga, objek yakni sesuatu yang diacu oleh tanda, atau sesuatu yang kehadirannya digantikan oleh tanda. Objek merupakan realitas yang dianggap ada, tidak harus berupa objek fisik (benda) tetapi bisa juga gagasan atau ide. (Sobur, 2018). Tanda adalah satuan dasar dari Bahasa yang terdiri atas dua bagian yang tidak terpisahkan satu sama lain, yakni unsur penanda (*signifier*) dan konsep sebagai petanda (*signified*). Penanda merupakan citra akustik, dimensi, material dari tanda. Tanda kucing misalnya, penandanya bisa berupa kata k-u-c-i-n-g yang diucapkan seseorang, gambar sebuah kucing, foto kucing, iklan yang menampilkan kucing, dan sebagainya. Sementara petanda (*signified*) adalah konsep mengenai tanda yang ada di benak pemakai tanda (Sobur, 2018).

Ilustrasi yang sederhana misalnya, anda akan mengucapkan kata p-i-s-a-u. kata “pisau” yang anda ucapkan adalah sebuah penanda. Ketika anda mengucapkan kata tersebut, pada saat bersamaan anda mempunyai konsep atau kesan mental apa yang anda maksud dengan pisau. Misalnya, benda yang tajam untuk memotong atau untuk menggores dan seterusnya. Konsep mental ini disebut sebagai petanda. Penanda dan petanda adalah dua aspek yang selalu hadir Ketika kita bicara mengenai tanda (Sobur, 2018). Sehingga penelitian ini akan mengetahui makna kekerasan nonverbal yang muncul di webseries “Squid Game”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan pada penelitian ini adalah: “Bagaimana makna kekerasan nonverbal yang ditampilkan dalam *web series* “Squid Game”?”.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana makna kekerasan nonverbal ditampilkan dalam *web series* “Squid Game”?
2. Bagaimana makna *sign* mengenai kekerasan nonverbal dalam *web series* “Squid Game”?
3. Bagaimana makna *object* mengenai kekerasan nonverbal dalam *web series* “Squid Game”?
4. Bagaimana makna *interpretant* mengenai kekerasan nonverbal dalam *web series* “Squid Game”?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kekerasan nonverbal yang tergambar dalam *web series* tersebut.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi perkembangan Ilmu Komunikasi. Khususnya penelitian yang menggunakan Semiotika dalam produk komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara menganalisis tentang webseries melalui Teori Konstruksi Realitas Sosial maupun menggunakan metode Semiotika Charles Sander Pierce.