

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritis

1. Teori Konstruksi Realitas Sosial

Sudah berubah begitu besar pada media massa, dimulai pada awal abad ke-20 dimana yang bersifat satu arah dan satu arus membuat serupa terhadap massa yang seragam. Alasan sosial, ekonomi, dan teknologi terhadap pergeseran ini yang terbilang cukup nyata. Hasil ciptaan manusia kreatif melalui kekuatan konstruksi sosial terhadap dunia sosial di sekelilingnya adalah sebuah Realitas. Realitas sosial itu terbentuk dan terlihat dari subjektivitas “ada” itu sendiri dan dunia objektif disekeliling realitas sosial itu. Individu bukan hanya menjadi sebagai “kedirian” nya, tetapi dilihat juga untuk “kedirian” itu berada, bagaimana ia menerima dan mengaktualisasikan dirinya serta bagaimana pula lingkungan menerimanya (Bungin, 2006). Max Weber menyatakan bahwa realitas sosial sebagai perilaku sosial yang mempunyai makna subjektif, dimana perilaku ada tujuan dan motivasi (Bungin, 2006). Perilaku itu memiliki kepastian yang menunjukkan keseragaman dengan perilaku pada umumnya dalam masyarakat) (Bungin, 2006). Pemahaman Karl Marx dalam kehidupan sosial-budaya ditentukan dari pertentangan antara dua kelas yang terlibat dalam proses produksi dan kaum ploretariat yang diandaikan hanya berhak melahirkan keturunan. Realitas sosial tidak berdiri sendiri tanpa kehadiran individu, baik di dalam maupun di luar realitas tersebut (Bungin, 2006). Konstruksi sosial juga sebagai ilmu dan filsafat. Dimana asal mula



- 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.

konstruksi sosial dari filsafat konstruktivisme, bermula dari gagasan-gagasan konstruktif kognitif. Dalam pengertian Glasersfeld, konstruktif kognitif muncul pada abad ini. Namun jika ditelusuri sebenarnya gagasan-gagasan pokok konstruktivisme sebenarnya telah dimulai oleh Giambattista Vico, seorang epistemolog dari Italia, ia adalah cikal bakal konstruktivisme (Bungin, 2006). Sejauh ini ada tiga macam konstruktivisme, Konstruktivisme radikal, Konstruktivisme realisme hipotetis, konstruktivisme biasa (Bungin, 2006). Konstruktivisme radikal hanya dapat mengakui apa yang dibentuk oleh pikiran manusia. Kaum konstruktivisme radikal mengesampingkan hubungan antara pengetahuan dan kenyataan sebagai suatu kriteria kebenaran (Bungin, 2006). Dalam pandangan realisme hipotetis pengetahuan adalah sebuah hipotetis dari struktur realitas yang mendekati realitas dan menuju kepada pengetahuan yang hakiki. Sedangkan konstruktivisme biasa mengambil semua konsekuensi konstruktivisme dan memahami pengetahuan sebagai gambaran dari realitas itu (Bungin, 2006).

Istilah konstruksi sosial atas realitas (Sosial Construction of reality), menjadi terkenal sejak diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman menjelaskan konstruksi sosial atas realitas melalui “The Social Construction of Reality, a Treatise in the Sociological of Knowledge”. Ia menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, yang mana individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif (Bungin, 2006).

Teori Konstruksi Realitas Sosial digunakan dalam penelitian ini untuk melihat konstruksi akan sebuah fenomena yang muncul dalam sebuah *web series*. Fenomena yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kekerasan

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



nonverbal. Sehingga melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat menemukan konstruksi kekerasan nonverbal yang muncul dalam tanda pada sebuah *web series*.

Teori Konstuktivisme dikembangkan oleh Jesse Delia yang memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan ilmu komunikasi. Teori kontrukvisme menyatakan bahwa individu melakukan interpretasi dan bertindak menurut berbagai kategori konseptual yang ada dalam pikirannya. Menurut teori ini, realitas tidak menunjukkan dirinya dalam bentuknya yang kasar tetapi harus 9 disaring terlebih dahulu melalui bagaimana cara seseorang melihat sesuatu (Morissan, 2013).

Frans M. Parera menjelaskan, tugas pokok sosiologi pengetahuan adalah menjelaskan dialektika antara diri (*self*) dengan dunia sosiokultural. Dialektika ini berlangsung dalam proses dengan tiga momen simultan. Yang pertama, eksternalisasi (penyesuaian diri) dengan dunia sosiokultural sebagai produk manusia. Melalui proses dialektika ini, realitas sosial dapat dilihat dari ketiga tahap tersebut. Eksternalisasi adalah bagian penting dalam kehidupan individu dan menjadi bagian dari dunia sosiokulturalnya. Dengan kata lain, eksternalisasi terjadi pada tahap yang sangat mendasar, dalam satu pola perilaku interaksi antara individu dengan produk-produk sosial masyarakatnya (Bungin, 2012).

Kedua, objektivasi yaitu interaksi sosial yang terjadi dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi. Individu melakukan objektivasi terhadap produk sosial, baik penciptanya maupun individu lainnya. Kondisi ini berlangsung tanpa harus mereka saling bertemu. Artinya, objektivikasi itu bisa terjadi melalui penyebaran

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.

opini sebuah produk sosial yang berkembang di masyarakat melalui diskursus opini masyarakat tentang produk sosial, dan tanpa harus terjadi tatap muka antarindividu dan pencipta produksi sosial itu. Hal terpenting dalam objektivasi adalah pembuatan signifikasi, yakni pembuatan tanda-tanda oleh manusia. Berger dan Lukmann mengatakan bahwa, sebuah tanda (*sign*) dapat dibedakan dari objektivasi-objektivasi lainnya, karena tujuannya yang eksplisit untuk digunakan sebagai isyarat atau indeks bagi pemaknaan subjektif, maka objektivasi juga dapat digunakan sebagai tanda, meskipun semula tidak dibuat untuk maksud itu (Bungin, 2012).

Yang terakhir internalisasi, yaitu proses yang mana individu mengidentifikasi dirinya dengan lembaga-lembaga sosial atau organisasi sosial tempat individu menjadi anggotanya. Berger dan Luckmann mengatakan, dalam kehidupan setiap individu ada suatu urutan waktu, dan selama itu pula ia diimbaskan sebagai partisipan ke dalam dialektika masyarakat. Titik awal dari proses ini adalah internalisasi; pemahaman atau penafsiran yang langsung dari suatu peristiwa objektif sebagai pengungkapan suatu makna, artinya sebagai suatu manifestasi dari proses-proses subjektif orang lain, yang dengan demikian, menjadi bermakna secara subjektif bagi individu itu sendiri. Tidak peduli apakah subjektif orang lain bersesuaian dengan subjektif individu tertentu. Karena bisa jadi individu memahami orang lain itu tersedia secara objektif bagi individu dan menjadi bermakna baginya. Kesesuaian sepenuhnya dari kedua makna subjektif dan pengetahuan timbal balik mengenai kesesuaian itu, mengandaikan terbentuknya pengertian bersama (Bungin, 2012).

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.



Penelitian ini menggunakan Teori Konstruksi Realitas Sosial yang melalui tiga tahap yaitu eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi. Maka dari itu, peneliti akan menemukan konstruksi dari kekerasan nonverbal yang ada dalam web series Squid Game. Tahapan-tahapan dari eksternalisasi, objektivikasi, dan internalisasi mengkonstruksi fenomena khususnya mengenai kekerasan nonverbal yang terdapat dalam *web series* Squid Game. Sehingga peneliti akan menguraikan konstruksi pesan kekerasan nonverbal yang muncul dalam *web series* Squid Game.

2. Landasan Konseptual

a. *New Media*

Setiap berjalannya waktu kemajuan sebuah teknologi dan informasi menjadi lebih canggih dan lebih maju dalam perangkat-perangkat yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan “dunia dalam genggaman”. Istilah tersebut sama seperti yang dinyatakan oleh Thomas L. Friedman “*the world is flat*” bahwa dunia lebih rata dan semua orang bisa mengakses semuanya dari sumber manapun. Seperti juga yang Richard Hunter katakan “*world without secrets*” jadi kehadiran media baru atau *new media* menjadikan informasi dan sesuatu ruang yang mudah diakses dan terbuka (Nasrullah, 2015).

Membahas mengenai media baru atau *new media*, istilah ini sering didengar dan dikaitkan dengan teknologi media seperti jaringan internet dan *video games*. *New media* adalah istilah yang melingkupi kemunculan digital, interkatif, sosial, dan multimedia. Generasi sekarang ini kehadiran media sosial menjadi lebih

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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

mendominasi, kita mengetahui media sosial sebagai bagian dari media yang baru. Media sosial dapat memberikan sebuah alternatif pilihan untuk orang-orang karena dari itu orang-orang dapat mengakses kapanpun dan manapun. Facebook, Twitter, YouTube adalah beberapa dari banyaknya jenis dari media sosial yang diminati oleh banyak khalayak (Straubhaar, 2015)

Komunikasi massa merupakan sebuah komunikator yang menjadi sebuah lembaga, dan dapat disebut juga media massa. Media massa dapat berbentuk begitu banyak gunanya, dimulai dari awal abad ke-20 yang hanya bersifat satu arah, arus yang serupa kepada massa yang seragam. Terdapat alasan sosial, ekonomi, dan teknologi atas pergeseran ini yang cukup nyata. Kedua, teori masyarakat massa dan juga menunjukkan munculnya jenis masyarakat baru yang berbeda dari masyarakat massa yang dicirikan dengan jaringan komunikasi interaktif yang rumit. Dalam kejadian ini, kita perlu menilai kembali tujuan utama dari teori social budaya dari media. “Media baru” yang dibahas seperti berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama dimana selain baru dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi, “media baru” sangat beragam dan tidak mudah didefinisikan. Media baru dan penerapannya yang dalam berbagai wilayah memasuki ranah komunikasi massa atau secara langsung atau tidak langsung memiliki dampak terhadap media massa “tradisional”. Fokus perhatian terutama pada aktivitas kolektif bersama yang berjudul

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.

‘internet’, terutama pada penggunaan publik, seperti berita daring, iklan, aplikasi penyiaran (termasuk mengunduh music, dan lain-lain), forum dan aktivitas diskusi, *World Wide Web* (WWW), pencarian informasi, dan potensi pembentukan komunitas tertentu. Media baru telah disambut (juga oleh media lama) dengan ketertarikan yang kuat, positif, dan bahkan pengharapan serta perkiraan yang bersifat euforia, serta perkiraan yang berlebihan mengenai signifikansi mereka (Straubhaar, 2015).

Ide mengenai dampak media baru melampaui kenyataannya, bahkan penelitian ini masih belum terlalu banyak kemajuan. Hal ini adalah membuat perkiraan awal mengenai isu yang ada yang dimana untuk menilai teori serta dampak yang sesungguhnya terjadi. Asumsi dasar dalam perbedaan antara komunikasi massa dan personal tidak lagi jelas karena teknologi yang sama dapat digunakan untuk kedua tujuan tersebut. Perbedaannya hanya dapat dipahami dengan mengenalkan dimensi sosial. Dimensi utama kedua yang relevan adalah ada atau tidak adanya konteks kelembagaan atau professional berupa produksi media massa pada umumnya. Dua dimensi yang bersifat simetris dan melembaga terletak pada jenis hubungan berbeda antara media personal dan media massa. Elemen tambahan merupakan perbedaan antara komunikasi yang termediasi dan termediasi sem yang dibuat oleh Thompson. (Straubhaar, 2015)

Di Amerika, konsumen media akan menghabiskan lebih dari sembilan setengah jam sehari dengan media. Kalikan dengan jumlah hari dalam setahun dan Anda akan menghabiskan hampir berbulan-

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.

bulan setiap tahun. Sekarang ini menjadi era informasi. Teknologi media akan terus berubah dan berkembang seterusnya. Setiap generasi akan berbeda kemajuan teknologinya dan media salah satu yang termasuk, Misalnya, generasi pada orang tua kita dulu mempelajari buku, surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film. Saat ini, media konvensional telah berkembang melalui munculnya teknologi digital. Dunianya berputar di sekitar iPod, SMS, Facebook, YouTube, dan Xbox (Straubhaar, 2015).

Bentuk media konvensional digabungkan dengan yang baru dengan cara yang mengubah pola konsumsi media, kehidupan, dan masyarakat di mana kita hidup sekarang. Siapapun perlu dan pernah menggunakan ponsel untuk mengunduh sebuah email, melihat klip video, atau mendengarkan lagu telah mengalami penggabungan massa konvensional media menjadi bentuk media baru melalui kemajuan digital teknologi dan jaringan telekomunikasi (Straubhaar, 2015).

Media baru dan teknologi mempengaruhi budaya kita dengan memperlihatkan dan mengajari kita dalam gaya hidup baru dan menciptakan pekerjaan baru, menggeser media kerajaan, menuntut peraturan baru, dan menyajikan yang unik masalah sosial baru. Namun, perubahan tersebut tidak murni didorong oleh teknologi. Kreativitas individu dan budaya kita mendorong kembali terhadap teknologi dan perusahaan yang menyebarkannya ke mendefinisikan kembali penggunaannya. Perusahaan media besar sekarang bersaing

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.

dengan jurnalis warga, jaringan Facebook, dan produser video amatir di Internet (Straubhaar, 2015).

Pergabungan teknologi tidak banyak bentuk komunikasi analog murni yang masih umum digunakan. Hari ini kita masih mengalami komunikasi analog murni ketika kita berada di sebuah ruangan. dengan orang lain mendengarkan apa yang mereka katakan dan melihat ekspresi pada wajah mereka. Catatan tulisan tangan adalah contohlain, tetapi hanya untuk mereka yang tidak teks atau Twitter. Dalam jangka waktu singkat, teknologi telah menjauhkan kita dari komunikasi analog dan ke era digital di mana hampir semua bentuk lainnya komunikasi dibuat, disimpan, atau ditransmisikan dalam bentuk digital. digital sekarang mencakup hampir semua radio, televisi, film, surat kabar, majalah, dan buku dengan daftar pengecualian yang terus menyempit (Straubhaar, 2015).

Konvergensi selalu mendorong transformasi konvensional media ke bidang digital baru Pada 1990-an, media konvensional mencoba mendominasi media baru. Televisi kabel dan raksasa penerbitan *Time-Warner* bergabung dengan America Online, lalu penyedia Internet terbesar (Straubhaar, 2015).

b. *Web Series*

Saat ini teknologi dan internet sudah menjadi gaya hidup dan kebutuhan dasar bagi sebagian masyarakat di dunia, pertama bagi para kelompok usia produktif. Bahkan sejak kehadiran media sosial di internet seperti Facebook, Twitter, YouTube, jumlah pengguna internet semakin meningkat. Media sosial sudah menjadi alat yang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

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.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



dimanfaatkan oleh hampir semua usia. Media sosial juga berkembang setiap berjalannya waktu dalam kemudahan dan fasilitas yang diberikan atau disediakan. Contoh kemudahan fasilitas yang diberikan seperti dapat menampilkan sebuah video yang dapat ditonton oleh semua pengguna internet. Contohnya seperti Youtube yang memberikan para penggunanya dapat mengunggah dan mengunduh sebuah video dengan durasi yang tidak ada batasannya. Dengan fasilitas yang sudah diberikan ini internet juga melahirkan sebuah *platform* yang terbilang baru dalam bentuk audio-visual yaitu *web series* (williams, 2012).

Web series menyerupai sebuah konsep acara yang berseri dan dikeluarkan atau dirilis dalam ruang internet, contohnya seperti Youtube yang bisa menjadi platform utama bagi para *creator* atau produser *web series* tersebut (Hamzah, 2018). YouTube memungkinkan pemirsa untuk menjadi produsen dan konsumen sekaligus atau disebut dengan istilah prosumer (Hamzah, 2018). Di Indonesia, prospek *web series* bisa dikatakan cukup bagus. Terutama dengan animo masyarakat terhadap Youtube yang cukup tinggi. (Hamzah, 2018)

Williams mengatakan bahwa *web* televisi merupakan medium pengadopsian dari televisi. Jaman sekarang dan generasi sekarang orang-orang sudah jarang menonton acara televisi dan karena dari itu dibuatnya program online baru yang dipecah menjadi beberapa potongan cerita yang berseri dan versi yang lebih singkat dari acara televisi tradisional. *Web series* bisa dibilang telah

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.

memberikan suara bagi mereka sudah beralih dari hiburan tradisional dan beralih ke medium baru untuk memberikan kesempatan bagi konten kreator untuk berkreasi. Menonton *web series* memiliki sensasi yang berbeda bila dibandingkan dengan hanya sekedar menonton program televisi melalui komputer (williams, 2012).

Di era internet ini, *web series* sudah menjadi hal yang umum. *web series* merupakan sebuah konsep acara berseri yang dirilis dalam medium internet, biasanya YouTube menjadi *platform* utama bagi para produser *web series*. Komunikasi pemasaran yang menyasar anak muda ini terbilang cukup sukses mengingat generasi muda sekarang mulai jarang menonton televisi dan lebih sering menonton konten hiburan lewat media digital. Pendekatan semacam ini dapat meningkatkan emotional value antara brand dengan target pasarnya melalui *web series*. Dengan animo audiens yang lebih banyak mengakses internet ketimbang menonton layar televisi, ditambah dengan sejumlah kelebihan-kelebihan *web series* lainnya, prospek untuk tontonan internet ini bisa dikatakan cukup bagus. Jangan heran jika *web series* banyak dimanfaatkan perusahaan sebagai senjata untuk mempromosikan namanya. *Web series* atau juga sering dikenal sebagai web episode merupakan sebuah konsep acara berseri yang dirilis dalam medium internet. Jan Alber dan Per Krogh Hansen mengatakan bahwa: “*Web series are audiovisual forms on the Internet that are serial, fictional, and have the basic structures of a narrative. They are series which are produced*

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.

exclusively for Internet platforms (and can, therefore, be watched online). (Hamzah, 2018)

Suatu *web series* biasanya terbagi dalam episode-episode dimana waktu penayangannya atau lebih tepatnya upload, biasanya mengikuti pola yang ada di televisi. Episode baru akan muncul sekali seminggu, misalnya tiap hari Senin pukul 14.00 WIB. Namun patokan itu tidak selalu baku, bisa saja berubah tergantung dari situasi kondisi yang terjadi di lapangan, misalkan ada kendala. Penonton dapat menikmati webseries. melalui internet dengan menggunakan komputer, baik desktop maupun laptop, dan juga telepon seluler. *Web series* ini merupakan suatu produk atau bagian dari televisi web, suatu bentuk media teknologi informasi baru. Umumnya orang mengunggah atau menampilkan *web series* di situs penyedia layanan video streaming, seperti Netflix, youtube, dan juga app lainnya (Hamzah, 2018).

c. ***Kekerasan Nonverbal***

Perilaku kekerasan atau agresi menurut Stephan & Stephan (1985) mengandung maksud menjadikan orang lain menderita dan adanya penolakan secara hukum maupun norma terhadap perilaku tersebut. (Moh, 2000)

dia variabel fundamental yang cenderung ke arah perilaku kasar dalam diri seorang individu adalah keadaan dan kearifan pribadinya. Ungkapan mendalam yang dipandang sebagai pendorong utama permusuhan adalah kemarahan. Cara berperilaku yang sengit lebih digarisbawahi pada kekejaman politik, khususnya

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.

semua kesempatan yang komponen mendasarnya adalah bahaya pemanfaatan kekuatan. Yang mencirikan kebiadaban sebagai halangan yang dapat dihindari untuk mengakui diri sendiri. Dengan cara ini, kebiadaban adalah semua yang membuat individu terhalang untuk secara bijaksana menyadari kapasitas mereka yang sebenarnya. Bagaimanapun, Galtung menambahkan bahwa halangan adalah sesuatu yang dapat dihindari. Artinya, kebiadaban dapat dijauhkan dari asumsi penghalang dihilangkan. Demonstrasi kekejaman terjadi di otak manusia. Mengingat anggapan ini, upaya untuk menemukan alasan penting untuk keributan difokuskan pada elemen mental, untuk menjadi kekejaman tertentu dan keakraban individu dengan frustrasi. Secara garis besar, perdebatannya adalah bahwa kebrutalan pada standar wilayah lokal terjadi karena sensasi ketidakpuasan yang mendalam dan jauh jangkauannya di antara individu-individu. (Moh, 2000).

Kekerasan (*violence*) adalah suatu serangan (*assault*) baik terhadap fisik maupun integritas mental psikologis seseorang. Kekerasan secara umum didefinisikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh satu individu terhadap individu lain sehingga mengakibatkan gangguan fisik atau mental. Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku. Baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*convert*), dan baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*defensive*), yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain (Haryati M. , 2020)

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

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.

Kekerasan nonverbal adalah kekerasan melalui bahasa tubuh, tindakan intonasi dan kecepatan suara (Haryati, 2020). Indikator-indikator kekerasan menurut Santoso (Haryati, 2020):

1. Fisik: memukul, menampar, mencekik, menendang, melempar barang ketubuh, menginjak, melukai dengan tangan kosong, atau dengan alat (senjata), menganiaya, membunuh, serta perbuatan lain yang relevan
2. Psikologis: membentak, menyumpah, mengancam, merendahkan, memerintah, melecehkan, menguntit, dan memata-matai atau tindakan lain yang menimbulkan rasa takut.
3. Seksual: menyentuh, merabah, mencium, atau melakukan tindakan yang tidak dikehendaki korban, ucapan-ucapan yang merendahkan dan melecehkan dan mengarah pada jenis kelamin, memaksa hubunga seks tanpa persetujuan korban, memkasa melakukan katifitas seksual yang tidak dikehendaki, pornografi, dan kawin paksa.
4. Finansial: mencuri uang korban, menahan atau tidak member pemenuhan kebutuhan financial korban, mengendalikan dan mengawasi pengeluaran uang sampai sekecilkecilnya.
5. Relasional: menggunjing, mempermalukan, mengencet (bulliyng), memusuhi, melalikan tanggung jawab dan mengutamakan kepentingan diri sendiri.

Bukti film sebagai cermin dari realitas dapat kita lihat dari pengaruh film bagi khalayak. film yang baik tentunya akan

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



berpengaruh baik pula terhadap khalayak, sebaliknya film yang memberikan akibat buruk bagi khalayak, maka secara sadar atau tidak, akan menjadi sebuah memori budaya bagi masyarakat itu sendiri (Moh, 2000).

Professor Spiegel psycholog dari Amerika Serikat mengatakan bahwa pembunuhan dan kekerasan di Amerika Serikat secara luas dicerminkan oleh film, baik yang dipertunjukan di gedung bioskop maupun yang disiarkan di TV. Keterangan Prof. Spigel ini disampaikan dalam suatu simposium di Universitas Stanford California Amerika Serikat mengenai sebab banyak digunakannya kekerasan oleh orang-orang yang tak bertanggung jawab. Kesimpulan simposium di Universitas Stanford itu ialah bahwa film yang dipertunjukan di gedung bioskop atau TV merupakan sumber-sumber pendidikan bagi masyarakat Amerika Serikat, untuk meniru-niru menjalankan kekerasan dalam kehidupan sehari-hari di Amerika Serikat (Moh, 2000).

d. *Semiotika*

Semiotika atau semiologi adalah studi tentang hubungan antara tanda. Dengan apa yang dilambangkan ini sebenarnya bidang ilmu lama yang kini populer kembali ke kepopulerannya. Sejalan dengan semakin berkembangnya media dan teknologi komunikasi. Semiotika sama saja dengan ilmu komunikasi. Hanya penamaannya saja yang berbeda juga jalur perkembangan dan konsep konsepnya yang secara implisit juga tokoh tokohnya. Simbol adalah sesuatu yang mewakili sesuatu lainnya yang sifatnya sembarang.

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 milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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.

Menyangkut studi tentang hubungan Antara simbol dan apa yang disimbolkan. Kedua semiotika tumpang tindih dengan ilmu komunikasi. Jika kedua bidang itu berhimpit, ada bidang yang sama. Namun ada juga beberapa potongan bidang yang berbeda. Daniel Chandler mengatakan, “*the shortest definition is that it is the study yang menyatakan, “The study of how a society produces meanings and values in a communication system is called semiotics from the Greek term semion, “sign”.* “Studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi makna dan nilai-nilai dalam sebuah system komunikasi disebut semiotika, yang berasal dari kata *seemion*, istilah Yunani, yang berarti “tanda”. Disebut juga sebagai *semeiotikos*. Yang berarti “teori tanda”. Menurut Paul Colbey, kata dasar semiotika diambil dari kata dasar *Seme* (Yunani) yang berarti “penafsiran tanda” (Vera, 2014).

Charles Sanders Peirce mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yakni cara berfungsinya, Hubungannya dengan tanda tanda lain pengirimannya 1978 dalam rusmana 2005. Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda 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 (Vera, 2014).

Semiotika sering diartikan sebagai ilmu signifikasi, dipelopori oleh dua orang, yaitu ahli linguistik Swiss, Ferdinand De

Saussure dan seorang Filosof pragmatism Amerika, yaitu Charles Sanders Peirce. Kedua tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah dan tidak mengenal satu sama lain. Saussure menyebut ilmu yang dikembangkannya *semiology* (*semiology*). Bagi Peirce yang ahli filsafat dan logika, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat ditetapkan pada segala macam tanda. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah semiotika (Peirce) lebih populer daripada istilah *semiology* (Saussure) (Vera, 2014).

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

B. Studi Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada kekerasan nonverbal yang muncul dalam webseries Squid Game. Untuk itu, penelitian ini akan membandingkan sejumlah penelitian yang memiliki fokus sama dengan penelitian ini.

1. Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Film Dillan 1990

Haryanti Mustafa melakukan penelitian dengan judul Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Film Dillan 1990. Penelitian ini muncul dalam Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi Vol.2 No.2, Mei 2020.

Menurut Haryanti Mustafa dalam Film Dillan 1990 merupakan salah satu film yang banyak mengandung kekerasan nonverbal didalamnya. Dengan itu Haryanti Mustafa menggunakan analisis Semiotika Roland Barthes dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif.





Penelitian yang dilakukan pada Film Dilan 1990 ini berupa pemutaran film dan peneliti terlibat langsung dalam penelitian untuk menganalisis isi dari film tersebut, karena penelitian ini merupakan penelitian semiotika maka lokasi penelitian tidak seperti yang dilakukan peneliti lapangan.

Hasil penelitian mengungkapkan dalam film Dilan 1990 terdapat adegan kekerasan verbal dan nonverbal. Kekerasan verbal merupakan bentuk kekerasan yang ditandai dengan ucapan yang ada pada film ini, yang direpresentasikan dengan perkataan seperti genit, ganjen, gatal, pelacur, setan, anjing, brengsek, memble. Sedangkan kekerasan nonverbal merupakan bentuk kekerasan fisik yang di tandai dengan tindakan yang ada didalam film ini yang direpresentasikan dengan bentuk tindakan memukul, tawuran, menampar dan lain-lain.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis Semiotika dari Roland Barthes sedangkan peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini juga menggunakan bahan film sedangkan peneliti menggunakan *web series*.

2. Representasi Kekerasan Dalam Film “The Raid: Redemption”

Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Mulyana dan Feri Ferdinan Alamsyah pada tahun 2019 yang berjudul Representasi Kekerasan Dalam Film “The Raid: Redemption”. Penelitian ini dipublikasikan pada Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis tanda dan makna kekerasan apa saja yang muncul dalam sebuah film.pada

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.

level realitas, representasi dan ideologi dalam film *The Raid: Redemption*. Penulis menggunakan semiotika Roland Barthes yang melihat segala sesuatu dengan tingkatan denotasi, konotasi hingga mitos. Pengambilan metode penelitian kualitatif untuk mengetahui tujuan kekerasan dan bagaimana kehidupan dan budaya kekerasan yang terjadi dalam film *The Raid: Redemption*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa kekerasan yang ditampilkan dalam film *The Raid: Redemption* menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki kekuasaan memungkinkan untuk melakukan tindakan kekerasan, baik secara psikologis maupun fisik. Kekerasan menjadi solusi atas segala permasalahan yang terjadi dalam film ini. Bahasa yang digunakan seseorang yang melakukan kekerasan cenderung kasar untuk merendahkan orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aditya Mulyana dan Feri Ferdinan Alamsyah maka ada tiga bentuk kekerasan dalam film *The Raid: Redemption* yaitu kekerasan fisik, kekerasan psikologis dan kekerasan finansial. Kemudian hasil identifikasi dan pemaknaan tanda yang digolongkan ke dalam tanda verbal maupun nonverbal, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan yang menjadi hasil penelitian Representasi Kekerasan Dalam Film *The Raid: Redemption* yang diteliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes, yaitu 1. Identifikasi pada tanda verbal meliputi pada dialog yang menunjang kekerasan pada film *The Raid: Redemption*. Seperti menggunakan bahasa yang kasar, membentak dan merendahkan. Sehingga membuat orang lain menjadi takut hingga tertekan/frustasi. 2. Identifikasi pada tanda nonverbal meliputi keseluruhan

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



gestur tubuh, ekspresi atau mimik muka yang menunjang para pemain dalam melakukan kekerasan psikologis maupun fisik. Contohnya mulai dari ekspresi dan mata yang melotot, menggunakan benda apapun yang dapat melukai orang lain, atau tanpa menggunakan benda (tangan kosong) yang membuat orang terluka hingga hilangnya nyawa orang lain. 3. Selanjutnya berdasarkan tanda-tanda tersebut, muncullah berbagai mitos yang ada di film ini yaitu bahasa yang digunakan cenderung kasar, mimik muka dan mata melotot, penampilan tidak rapi, seseorang yang memiliki kekuasaan menjadi bebas dalam bertindak, kekerasan sebagai solusi dan meluapkan kemarahan dengan kekerasan. Penelitian ini menggunakan Semiotika sebagai teorinya sedangkan peneliti menggunakan Teori Konstruksi Realitas Sosial. Disamping itu peneliti juga menggunakan *web series* sebagai bahan penelitian sedangkan bahan penelitian dalam jurnal ini adalah Film.

3. Representasi Kekerasan Simbolik Dalam Film Comic 8

Penelitian yang dilakukan oleh Aan Munandari Natalia yang dilakukan pada tahun 2015 dengan judul Representasi Kekerasan Simbolik Dalam Film Comic 8. Penelitian ini diterbitkan di Jurnal E-Komunikasi PetraVol 3. NO.2 TAHUN 2015.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi kekerasan simbolik dalam film Comic 8. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode semiotika John Fiske. Subjek dalam penelitian ini adalah film Comic 8, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah representasi kekerasan simbolik dalam film Comic 8. Kekerasan simbolik menggambarkan kekerasan yang bisa terjadi melalui

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



bahasa, dan cara berpikir dimana para korban dari kekerasan simbolik ini tidak mengetahui bahkan tidak menyadari bahwa dirinya sedang mengalami kekerasan simbolik dan pada akhirnya para korban juga tidak merasakan adanya luka. Dalam Film Comic 8 ini kekerasan simbolik direpresentasikan melalui ucapan (dialog). Kekerasan simbolik juga direpresentasikan melalui pakaian dan penampilan. Kekerasan simbolik juga direpresentasikan melalui ekspresi dan cara pengambilan angle kamera.

Penelitian ini menggunakan Teori kekerasan simbolik sebagai teorinya, sedangkan peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial. Penelitian ini juga menggunakan film sebagai bahan penelitian, sedangkan peneliti menggunakan *web series* sebagai bahan penelitian.

4. Pesan Komunikasi Non Verbal Dalam Sebuah Pementasan Teater

Penelitian yang dilakukan oleh Murniati dan Zaenal Arifin pada tahun 2019 dengan judul “Pesan Komunikasi Non Verbal dalam sebuah Pementasan Teater”. Penelitian ini diterbitkan oleh Jurnal An-Nida, Vol. 11, No. 2.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menemukan sebuah makna-makna nonverbal yang terdapat dalam pertunjukan Pantomim tersebut. Penelitian ini diteliti dengan menggunakan metode Kualitatif, kemudian subjek penelitiannya adalah pesan non verbal dan objek penelitiannya adalah pertunjukkan Pantomim, serta menggunakan Paradigma Konstruktivisme. Teori pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah Semiotika Roland Barthes. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa pesan non verbal yang terdapat dalam pertunjukkan Pantomim sangat erat kaitannya dengan simbol-simbol yang digunakan di

atas pentas. Sehingga penonton dapat terlibat dalam proses berfikir mencari sebuah makna. Pesan non verbal yang ditemukan adalah pesan moral dan pesan sosial untuk yang dapat di terapkan manusia dalam kehidupan sehari-hari sesuai perilaku yang baik serta bersosial dengan cara yang baik pula agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.

5. Nonverbal Communication of German Language in a German Film: A Coffee in Berlin

Penelitian yang dilakukan oleh Farhana Farid dan Roslina Mamat pada tahun 2021 dengan judul “Nonverbal Communication of German Language in a German Film: A Coffee in Berlin”. Penelitian ini diterbitkan oleh Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication Jilid 37.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis Bahasa Jerman percakapan dalam film Jerman "A Coffee in Berlin" oleh Jan Ole Gerster, untuk mendeteksi sinyal pengembalian belokan nonverbal serta untuk menafsirkan fungsi dan tujuan sinyal berdasarkan Stenstrom teori (1994) tentang pengambilan giliran menggunakan metode dan teori yang dinyatakan membawa hasil dari sinyal turn-taking nonverbal seperti tatapan, gerak tubuh dan wajah ekspresi yang digunakan dalam percakapan Jerman ketika menyerah, melanjutkan dan mengambil lantai percakapan.

Perbedaan pada penelitian ini adalah pada metode penelitian ini yang digunakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis teks, namun peneliti menggunakan analisis semiotika dari Charles.S. Peirce. Namun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu



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.



No	1	2	3	4	5
<p>Nama Peneliti</p>	<p>Haryanti Mustafa</p>	<p>Aditya Mulyana dan Feri Ferdinan Mulyana</p>	<p>Aan Munandari Natalia</p>	<p>Murniati dan Zaenal Arifin</p>	<p>Farhan Farid dan Roslina Mamat.</p>
<p>Fokus</p>	<p>Menganalisis unsur kekerasan verbal dan nonverbal yang terdapat dalam film Dilan 1990 yang dilihat dari denotasi, konotasi dan mitos.</p>	<p>Mengetahui bagaimana representasi terkait kekerasan baik verbal maupun nonverbal dalam film The Raid: Redemption.</p>	<p>Mengetahui representasi kekerasan simbolik dalam film Comic 8.</p>	<p>untuk menemukan sebuah makna-makna nonverbal yang terdapat dalam pertunjukan Pantomim tersebut.</p>	<p>Menganalisis bahasa Jerman percakapan dalam film Jerman "A <i>Coffee in Berlin</i>" oleh Jan Ole Gerster, untuk mendeteksi sinyal pengembalian belokan nonverbal serta untuk menafsirkan fungsi dan tujuan sinyal.</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 © Hakipta milik IBI KIGS (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.



Meotode	Semiotika Roland Barthes	Semiotika Roland Barthes	Semiotika John Fiske	Semiotika Roland Barthes	Tidak disebutkan
Teori	Teori Semiotika Roland Barthes,	Teori Semiotika Roland Barthes	Teori Semiotika John Fiske	Teori Semiotika Roland Barthes	Teori Stenstrom
Pendekatan	Kualitatif	Kualitatif	Kuanlitatif	Kualitatif	Kualitatif
Nama Jurnal	Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi (JRMDK) Vol. 2	Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi Vol 3.	Jurnal E- Komunikasi Vol 3.	Jurnal An-Nida, Vol. 11, No. 2.	Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication Jilid 37.
Perbedaan	Penelitian ini menggunakan metode peneltitian analisis Semiotika dari Roland Barthnes sedangkan	Penelitian ini menggunakan Semiotika sebagai teorinya sedangkan peneliti menggunakan Teori	Penelitian ini menggunakan Teori kekerasan simbolik sebagai teorinya, sedangkan peneliti	Penelitian ini menggunakan Teori Semiotika Roland Barthes sedangkan peneliti menggunakan Teori Konstruksi	Perbedaan pada penelitian ini adalah pada metode penelitian ini yang digunakan. Dalam penelitian ini

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menutip 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.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>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.</p> <p>2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	<p>peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini juga menggunakan bahan film sedangkan peneliti menggunakan <i>web series</i>.</p>	<p>Konstruksi Realitas Sosial. Disamping itu peneliti juga menggunakan <i>web series</i> sebagai bahan penelitian sedangkan bahan penelitian dalam jurnal ini adalah Film</p>	<p>menggunakan Teori Konstruksi Realitas Sosial. Penelitian ini juga menggunakan film sebagai bahan penelitian, sedangkan peneliti menggunakan <i>web series</i> sebagai bahan penelitian.</p>	<p>Realitas Sosial. Peneliti ini juga menggunakan pementasan sebuah teater sebagai bahan penelitian sedangkan peneliti menggunakan web series sebagai bahan penelitian</p>	<p>peneliti menggunakan metode analisis teks, namun peneliti menggunakan analisis semiotika dari Charles.S. Peirce</p>
<p>Persamaan</p>	<p>Penelitian ini juga sama-sama meneliti mengenai kekerasan</p>	<p>Penelitian ini juga sama-sama meneliti mengenai kekerasan nonverbal</p>	<p>Penelitian ini juga sama-sama meneliti mengenai kekerasan dalam film</p>	<p>Penelitian ini juga sama-sama menggunakan paradigma konstruktivisme.</p>	<p>Penelitian ini juga sama-sama meneliti dan menafsirkan atau mengartikan</p>

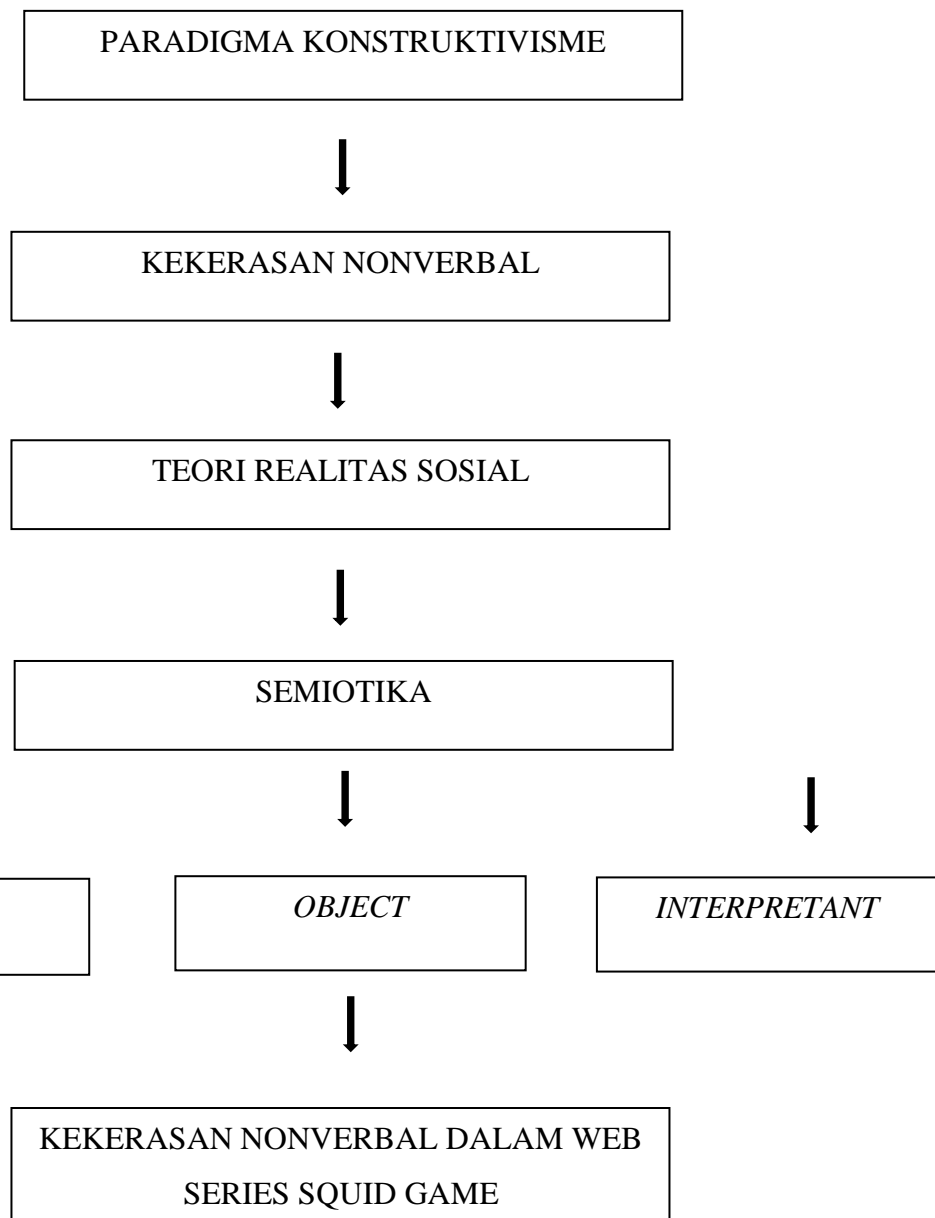


<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <ol style="list-style-type: none">Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:<ol style="list-style-type: none">Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.	<p>dalam film tersebut. Metode sama menggunakan semiotika Pendekatan kualitatif</p>	<p>dan verbal dalam film tersebut. Metode sama menggunakan semiotika Pendekatan kualitatif</p>	<p>tersebut. Pendekatan kualitatif dan metode semiotika.</p>	<p>sebuah tanda dalam film tersebut. Pendekatan kualitatif</p>
--	---	--	--	--



C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme untuk melihat kekerasan nonverbal. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial dan analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce. Peneliti menggunakan tiga elemen analisis dari Peirce yakni *sign*, *object*, dan *interpretant*, sehingga melalui penelitian ini, peneliti akan dapat menemukan kekerasan nonverbal dalam *web series* “Squid Game”.



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.