

REPRESENTASI KEKERASAN SIMBOLIK DALAM FILM COMIC 8

Aan Munandari Natalia, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra
Surabaya

aan.munandari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggambarkan bagaimana representasi kekerasan simbolik dalam film Comic 8. Comic 8 merupakan film Indonesia terlaris tahun 2014 dengan genre *action comedy* dengan jumlah penonton sebanyak 1.624.067 orang. 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.

Hasil penelitian ini menemukan representasi kekerasan simbolik banyak terjadi melalui bahasa dengan menghasilkan adanya dominasi dari kaum terdidik, perempuan sebagai komoditas seksualitas, dan LGBT yang terjadi dalam masyarakat.

Kata Kunci: Representasi, Kekerasan Simbolik, Film Comic 8.

Pendahuluan

Hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian ahli komunikasi. Film sebagai alat komunikasi kedua yang muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19. Film merupakan bentuk media massa modern kedua yang muncul di dunia dan dianggap sebagai media hiburan ketimbang media pembujuk. Namun jelas, film sebenarnya mempunyai kekuatan persuasi yang besar. Menurut Oey Hong Lee (Sobur, 2004, p.126), film yang merupakan alat komunikasi kedua, juga mempunyai pesan baik verbal maupun non verbal bagi *audience* nya.

Film yang saat ini sedang ramai dibicarakan adalah film yang mampu menarik perhatian para pengunjung. Rumah produksi film di Indonesia saat ini berlomba-lomba memproduksi film bertemakan komedi, *action*, drama, horor dengan menampilkan keseksian dan kemolekan tubuh para pemainnya

Media massa diyakini sebagaimana besar kalangan telah dijadikan sebagai alat transformasi kekerasan. Kekerasan juga dapat diartikan sebagai satu perlakuan dengan cara pemaksaan, maka apapun bentuk perlakuan di dalamnya melekat unsur-unsur pemaksaan, maka dapat dikatakan sebagai pelaku kekerasan (Piliang, 2004, p.244).

Selain menampilkan unsur seks dan mistis, kekerasan juga masih menjadi ide utama yang disuguhkan dalam perfilman di Indonesia. Pesan yang berisi kekerasan sangat jarang mempertimbangkan aspek pendidikan, etis dan efek traumatisme seorang penonton (Haryatmoko, 2007, p.121).

Adanya penelitian terdahulu mengenai kekerasan maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang dimensi kekerasan, apabila pada penelitian terdahulu fokus penelitian tentang kekerasan, dan lebih menekankan pada kekerasan fisik ataupun psikologis maka pada penelitian ini peneliti memilih berfokus pada kekerasan simbolik yang terdapat dalam film *Comic 8*. Kekerasan simbolik merupakan sebuah jenis kekerasan yang tidak terlihat secara kasat mata atau laten. Kekerasan simbolik adalah sebuah kekerasan yang paling sulit diatasi, apabila pada kekerasan fisik ataupun kekerasan psikologis terdapat luka pada korban yang telah mengalami kekerasan tersebut maka berbeda dengan kekerasan simbolik, karena pada kekerasan simbolik tidak tampak adanya luka, tidak ada akibat traumatis, tidak ada ketakutan atau kegelisahan bahkan korban tidak merasa telah didominasi atau dimanipulasi (Haryatmoko, 2007, p.136).

Alasan peneliti memilih film *Comic 8* sebagai objek penelitian karena *Comic 8* merupakan film Indonesia terlaris tahun 2014 dengan genre *action comedy* dengan jumlah penonton sebanyak 1.624.067 orang (cnn.indonesia.com). Dari kesepuluh daftar film Indonesia terlaris tahun 2014, film dengan genre drama dan religi lebih banyak mendominasi jajaran daftar film Indonesia dan *Comic 8* adalah satu-satunya film dengan genre yang berbeda dengan film yang lainnya yakni *Comic 8* film dengan genre *action comedy*. Dengan dibintangi oleh 8 *stand up comedian* film ini bercerita tentang delapan anak muda dari berbagai macam *background* dan kisah hidup masing-masing yang secara kebetulan merampok sebuah bank dalam waktu yang bersamaan. Keunikan kekerasan simbolik yang selalu mengandalkan bahasa sebagai alat efektif untuk melakukan ‘dominasi terselubung’, karena bahasa sebagai sistem simbolik tidak hanya dipakai sebagai alat komunikasi tetapi juga berperan sebagai instrument.

kekuasaan dengan memanfaatkan mekanisme kekerasan simbolik (Fashri, 2014, p.145). Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode semiotika. Menurut John Fiske (1990, p.133) semiotika 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.

Berangkat dari latar belakang di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana representasi kekerasan simbolik dalam film Indonesia terlaris tahun 2014 yaitu *Comic 8*.

Tinjauan Pustaka

Komunikasi Massa

Komunikasi Massa adalah sebuah komunikasi yang terjadi melalui media massa modern seperti surat kabar, film, radio dan televisi. (Nurudin, 2007, p.12) menambahkan bahwa komunikasi massa adalah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massal atau tidak sedikit itu disebarakan kepada massa penerima pesan yang luas, anonim dan heterogen.

Film

Film merupakan salah satu alat komunikasi massa, tidak dapat kita pungkiri bahwa antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang. Misalnya, menyebutkan film sebagai alat komunikasi massa kedua yang muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke -19. Film mencapai puncaknya diantara perang dunia I dan perang dunia II, namun merosot tajam setelah tahun 1945 (Sobur, 2004, p.124).

Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2004, p.127). Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibaliknya tanpa pernah berlaku sebaliknya. Secara mendalam film merupakan alat bagi sutradara untuk menyampaikan sebuah pesan untuk masyarakat. Film pada umumnya juga mengangkat sebuah tema atau fenomena yang terjadi ditengah masyarakat (McQuail, 1987, p.13).

Kekerasan di Media Massa

Kekerasan di media massa misalnya dalam sebuah film, fiksi, siaran, dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utama ialah mengejar *rating* program tinggi dan sukses pasar. Pesan yang berisi kekerasan sangat jarang mempertimbangkan aspek pendidikan, etis dan efek traumatisme seorang penonton (Haryatmoko, 2007, p.121)

Kekerasan Simbolik

Kekerasan yang paling sulit diatasi adalah kekerasan simbolik, disebut simbolik karena dampak yang bisa dilihat dalam kekerasan fisik tidak tampak. Tidak tampak adanya luka, tidak ada akibat traumatis, tidak ada ketakutan atau kegelisahan bahkan korban tidak merasa telah didominasi atau dimanipulasi. Kekerasan simbolik terjadi karena pengakuan dan ketidaktahuan yang didominasi atau yang diatur. Prinsip simbolik diketahui dan diterima baik oleh yang menguasai maupun yang dikuasai. Prinsip simbolik ini berupa bahasa, cara berpikir, cara kerja dan cara bertindak (Haryatmoko, 2007, p.136).

Kekerasan simbolik dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, dari kehidupan sehari-hari hingga ke persoalan-persoalan besar. Kekerasan simbolik banyak terjadi di dalam proses pendidikan. Misalnya ketika seorang dosen memaksakan pengetahuannya secara halus dalam proses belajar mengajar yang mana secara tidak sadar para siswa mengakui kebenaran pengetahuan tersebut (Fashri, 2014, p.135).

Semiotika

Menurut Barthes (1988), Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini, ditengah-tengah manusia atau bersama manusia. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampurkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur (Sobur, 2004, p.15). Teori yang dikemukakan John Fiske adalah tentang *The Codes of Television* (Fiske, 1987, p.4), dipakai untuk menganalisa film Comic 8, yaitu Level pertama adalah *reality* (realitas), Level kedua adalah *representation* (representasi), dan Level ketiga adalah *ideology* (ideologi).

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode semiotika John Fiske. Metode semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda beserta maknanya. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menonton film Indonesia terlaris tahun 2014 yaitu Comic 8 yang direkam dalam format DVD kemudian mentranskripsinya.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film Indonesia terlaris tahun 2014 yaitu Comic 8, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah representasi kekerasan simbolik yang ditampilkan dalam film Comic 8.

Temuan Data

Level Realitas

Penampilan dan Kostum



Gambar 1. Penampilan dan Kostum Fico

Dalam *scene* 1 ini diceritakan ketika Fico akan memalak seorang anak SMP yang baru saja pulang dari sekolah. Dalam aksinya tersebut ditunjukkan penampilan Fico yang garang dengan postur tubuhnya yang tinggi besar serta didukung dengan kostum yang dipakainya mulai dari baju hitam bergambar tengkorak, celana hitam panjang, jaket kulit bergambar tengkorak pada bagian belakang, sepatu boots serta gelang spike semakin memperjelas bahwa dirinya adalah seorang preman jalanan.

Level Representasi

Kamera



Gambar 2. Gambar Fico diambil secara close-up

Posisi kamera pada adegan diatas diambil secara close up. Tujuannya yaitu untuk menangkap ekspresi Fico yang terlihat senang setelah dirinya berhasil memalak seorang anak SMP yang baru saja pulang sekolah. Pada *scene* ini diceritakan bahwa Fico sedang memalak seorang anak SMP namun sebenarnya Fico rugi karena dirinya harus mengeluarkan uang dengan nomial lebih besar daripada hasil palakannya.

Level Ideologi

Karakter



Gambar 3. Fico yang berlatih olahraga sebelum aksinya

Dengan aktivitas olahraga yang setiap hari dilakukannya Fico digambarkan seolah-olah sebagai sosok seorang preman jalanan pemberani dengan postur tubuh tinggi besar. Namun sifat pemberaninya tersebut tidak terlihat ketika dirinya sedang memalak seorang anak SMP. Fico digambarkan sebagai sosok seorang preman jalanan dengan karakter diri yang bodoh namun sok jagoan, hal tersebut terbukti dengan adanya manipulasi yang terjadi antara dirinya dengan anak SMP yang akan dipalaknya.

Level Realitas

Penampilan dan Kostum

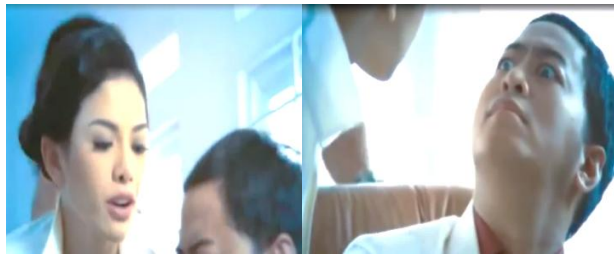


Gambar 4. penampilan dan kostum Nikita

Penampilan Nikita digambarkan sebagai seorang perempuan seksi yang ditunjukkan melalui kostum yang dipakainya, terlihat kostum suster yang melekat pada tubuh Nikita memiliki belahan dada yang sangat rendah dan juga rok yang dipakainya juga pendek berada diatas lutut. Melalui penampilan dan kostumnya ini, media massa melalui film menggambarkan bahwa perempuan digambarkan melalui sosok yang seksi, dengan kemolekan tubuh yang dimiliki, dipercaya dapat menjadi nilai lebih dan membuat semakin disukai oleh penonton. Melalui kostum yang dipakainya tersebut juga menggambarkan bahwa dengan keseksian tubuhnya Nikita dapat memikat banyak lelaki yang berada disekitarnya.

Level Realitas

Suara



Gambar 5. suara Nikita ketika berbicara dengan dokter Panji
Nikita berbicara dengan dokter Panji menggunakan intonasi suara yang lembut dan genit. Hal itu terjadi ketika dirinya baru saja masuk kedalam ruangan dokter Panji dan menyapa dokter Panji dengan kalimat “*what’s up dok?*” dengan wajah yang begitu dekat dengan wajah dokter Panji membuat dokter panji terkejut dan menjadi salah tingkah. Salah satu daya tarik yang dimiliki Nikita selain keseksian tubuhnya yaitu suaranya yang dapat membuat laki-laki menjadi gugup dan salah tingkah

Level Ideologi

Dialog



Gambar 6. dialog antara Nikita dan dokter Panji

Percakapan diatas terjadi didalam ruang kerja dokter Panji dan dalam percakapan tersebut diceritakan tentang rencana dokter Panji yang akan mengajak Nikita dan Agung untuk membantunya menjalankan aksinya merampok bank BNI. Dokter Panji sering tidak fokus pada apa yang dikatakannya. Cara duduk Nikita yang menggoda dokter Panji dengan memperlihatkan pahunya membuat dokter Panji sering gugup dan salah tingkah. Hal tersebut bisa terlihat dari ekspresi mukanya yang sering kebingungan dan malu ketika dirinya beradu mata dengan Nikita dan melihat paha Nikita.

Selain itu kegugupan dokter Panji juga bisa terlihat dari caranya berbicara, dimana setelah dirinya melihat paha Nikita dokter Panji berkata kepada Agung bahwa ruangnya terasa panas, padahal didalam ruangan tersebut terpasang *air conditioner* (AC). Nada bicara Nikita yang genit juga membuat dokter Panji tidak bisa banyak menjawab semua pertanyaan Nikita, dan akhirnya dokter Panji pun menyudahi percakapan mereka.

Level Realitas

Penampilan dan Kostum



Gambar 7. penampilan dan kostum Mongol

Penampilan Mongol digambarkan seolah-olah dirinya sebagai sosok seorang zorro. Tetapi apabila pada umumnya zorro memakai pakaian hitam, berjubah hitam, bertopi hitam, bersenjata pedang anggar dari jenis rapier dan topeng hitam, maka tidak pada Mongol. Mongol memakai baju hitam tidak berlengan, celana pendek, stocking hitam bermotif bintang serta topeng berwarna krem dengan kumis hitam tebal. Baju tidak berlengan biasa digunakan oleh perempuan, celana pendek dan stocking pun juga biasa digunakan oleh perempuan, hal ini menggambarkan bahwa Mongol cenderung menyukai cara berpakaian seperti perempuan pada umumnya.

Level Representasi

Kamera

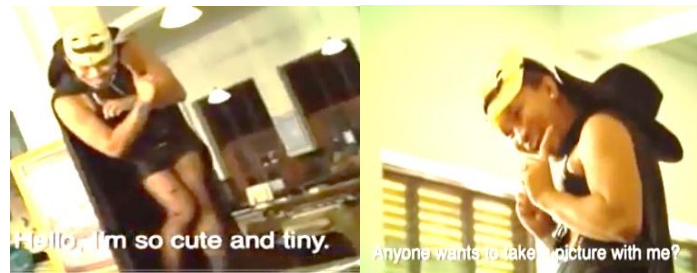


Gambar 8. gambar ini diambil secara dutch angel

Pengambilan gambar secara *Dutch angel* yang terjadi dalam *scene* ini menggambarkan ekspresi raut wajah gembira Mongol secara jelas kepada penonton. Pada *scene* ini diceritakan kemunculan Mongol ketika akan memperkenalkan dirinya dihadapan teman-temannya.

Level Ideologi

Karakter



Gambar 9. karakter Mongol

Mongol digambarkan sebagai seorang penjahat berhati mulia, Secara fisik Mongol adalah laki-laki dan dirinya berpenampilan memakai baju seorang zorro, namun baju yang dipakainya tidak sesuai dengan zorro pada umumnya, terjadi banyak keanehan mulai dari baju yang tidak berlengan, celana pendek yang dipakainya, hingga stocking hitam bermotif bintang yang menggambarkan bahwa dalam dirinya terjadi penyimpangan sosial. Dalam film ini Mongol digambarkan sebagai sosok seorang waria. Waria atau wanita pria secara fisik mereka adalah laki-laki normal serta memiliki kelamin yang normal, hanya saja secara psikologis mereka merasa bahwa dirinya adalah seorang perempuan.

Analisis dan Interpretasi

Dominasi Kaum Terdidik

Kaum terdidik biasa melakukan dominasi terhadap kaum yang lemah melalui kemampuan cara berpikir yang dimiliki olehnya. Salah satu dominasi yang biasa dilakukan oleh kaum terdidik adalah kejahatan kerah putih (Gunadi, 2009). Hazel Croall mengatakan bahwa Kejahatan Kerah Putih (*White Collar Crime*) adalah suatu tindak kecurangan yang dilakukan oleh seseorang yang bekerja pada sektor pemerintahan atau sektorswasta. Seperti halnya yang terdapat pada film *Comic 8* ini.

Pada *scene 1*, diceritakan dimana ada seorang preman jalanan dengan postur tubuh tinggi dan besar disertai dengan muka garang bernama Fico, berniat akan memalak seorang anak SMP yang baru saja pulang sekolah. Fico yang sedang memalak anak kecil tersebut ternyata malah dibuat rugi Anak tersebut memang terlihat lebih kecil apabila dibandingkan dengan Fico, namun anak tersebut memiliki kemampuan berpikir yang jauh lebih hebat daripada Fico. Ideologi yang muncul dalam kekerasan simbolik yang terjadi antara Fico dan seorang anak SMP tersebut adalah ideologi kapitalisme.

Perempuan Sebagai Komoditas Seksualitas

Melalui penggambaran keseksian tubuh yang dibentuk oleh Media Massa dan diarahkan kepada Nikita dalam *scene* 12, maka Nikita dalam film *Comic 8* ini telah mengalami kekerasan simbolik. Ideologi yang muncul dalam kekerasan simbolik yang terjadi pada penggambaran karakter Nikita dan Ibu Kemal yaitu munculnya ideologi patriarki.

LGBT Dalam Masyarakat

LGBT adalah akronim dari *Lesbian, Gay, Biseksual* dan *Transgender*. Pada film *Comic 8* di *scene* 9, terdapat penggambaran sosok seorang waria yang diperankan oleh Mongol. Karakter waria yang dimilikinya juga digambarkan dari caranya memperkenalkan diri didepan para perampok yang lain dengan nada suara yang genit dan lembut, tidak berat seperti laki-laki pada umumnya. Kekerasan simbolik dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Media massa, melalui film *Comic 8* mengarahkan sosok Mongol sebagai sosok seorang waria yang menggambarkan sosok seorang waria yang keberadaannya kerap tidak disukai dan dijauhi oleh masyarakat.

Simpulan

Kekerasan simbolik menggambarkan kekerasan yang bisa terjadi melalui 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 *angel* kamera.

Daftar Referensi

- Fashri, Fauzi. (2014). *Pierre Bourdieu menyingkap simbol*. Yogyakarta : Jalasutra
- Gunadi. (2009). *Akuntanasi Perpajakan Edisi Revisi 2009*. Jakarta : PT. Grasindo
- Haryatmoko, Dr. (2007). *Etika Komunikasi manipulasi media, kekerasan dan pornografi*. Yogyakarta : Kanisius
- Piliang, Yasraf Amir. (2004). *Pasrealitas : realitas kebudayaan dalam era Pasmetafisika*. Yogyakarta : Jalasutra
- Sobur, Alex (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya