KONSTRUKSI SOSIAL TINDAK KEKERASAN OLEH "ORANG DENGAN GANGGUAN JIWA" DALAM FILM JOKER

SOCIAL CONSTRUCTION OF VIOLENCE BY "PEOPLE WITH MENTAL DISORDERS" IN JOKER FILM

Ahmad Azhari
E022181033

PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2020

Optimization Software:
www.balesio.com

KONSTRUKSI SOSIAL TINDAK KEKERASAN OLEH "ORANG DENGAN GANGGUAN JIWA" DALAM FILM JOKER

SOCIAL CONSTRUCTION OF VIOLENCE BY "PEOPLE WITH MENTAL DISORDERS" IN JOKER FILM

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi
Ilmu Komunikasi

Disusun dan Diajukan Oleh

AHMAD AZHARI

Kepada

PROGRAM PASCASARJANA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2020

Optimization Software:
www.balesio.com

TESIS

ANALISIS KONSTRUKSI SOSIAL TINDAK KEKERASAN OLEH "ORANG DENGAN GANGGUAN JIWA" DALAM FILM JOKER

Disusun dan diajukan oleh

AHMAD AZHARI

Nomor Pokok : E022181033

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis

pada tanggal **13 Agustus 2020**

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Menyetujui

Komisi Penasihat

Dr. Muh Iqbal Sultan, M.Si.	**Dr. Arianto, S.Sos., M.Si.**
Ketua	Anggota

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi,	Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin,
Dr. H. Muhammad Farid, M.Si.	**Prof. Dr. H. Armin, M.Si.**

Optimization Software:
www.balesio.com

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Azhari

Nomor Pokok : E022181033

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 12 Agustus 2020

Yang menyatakan

Ahmad Azhari

Optimization Software:
www.balesio.com

KATA PENGANTAR

Bismillahir Rahmanir Rahiim..

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Semesta Alam, Allah SWT, segala puji bagi Allah SWT atas segala karunia, nikmat hidayah dan kemudahanMu yang tak terhinggah, sehingga tesis ini dapat terselesaikan juga diantara rintangan dan cobaan. Tak lupa pula shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi besar baginda Muhammad SAW.

Rasa syukur pula tak henti – hentinya penulis haturkan atas terselesaikannya skripsi ini. Berjuta rasa terima kasih penulis ingin haturkan kepada semua pihak yang terlibat, membantu dan mendukung penulis. Rasa terima kasih yang tulus penulis haturkan kepada kedua orang tua penulis, terima kasih ananda ucapkan kepada ayah Dr.H. Aswar Hasan dan ibu tercinta Irma Suryani. Terima kasih atas cinta kasih yang tak terhinggah doa yang tak henti – hentinya dilanturkan untuk ananda serta dukungan yang begitu besar. Rasa terima kasih yang sedalam – dalamnya juga penulis ingin sampai kepada:

1. Bapak Ketua Departemen Ilmu Komunikasi Dr. Moeh. Iqbal Sultan, M.Si dan bapak sekretaris jurusan Sudirman Karnai, S.Sos, M.Si yang sangat baik serta seluruh staf pengajar dan staf akademik Fakultas khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UNHAS. Terima kasih atas semua kebijaksanaan yang telah di berikan .
2. Ibu Komunikasi Dr. Moeh. Iqbal Sultan, M.Si selaku pembimbing I dan Dr. Arianto,S.sos, M.Si selaku pembimbing II . Terima kasih ilmu yang ikan dan kesabarannya dalam membimbing penulis sehinggah dapat lesaikan tesis ini.

Optimization Software:
www.balesio.com

3. Seluruh informan yang telah berkeja sama dalam penelitian ini saya ucapkan terimakasih yang sebesar besarnya.
4. Sahabat dan saudaraku Aslam Azis, Andrian Akbar, S.Sos, Muhammad Zulfikar I. Fabanyo, S.Sos, Yusman Nur, S.Sos, Fachrizal Salman S.Sos, Terimakasih telah menjadi sahabat seperjuanganku
5. FEEDBACK 2018, terimakasih telah menjadi teman seperjuangan selama menyelesaikan studi ini.
6. TREASURE 2012, tidak ada katayang mampu mendeskripsikan betapa penulis sangat mencintai orang – orang di angkatan ini. Terima kasih sudah menjadi keluarga yang begitu luar biasa buat penulis.
7. Kakak – kakak dan adik – adik KOSMIK terimakasih telah menjadi tempat bernaung dalam sedih maupun susah, sekali lagi terimakasih

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis mengharampkan saran dan kritik dari segala pihak yang membutuhkan.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Makassar, 13 Agustus 2020

Ahmad Azhari

Optimization Software:
www.balesio.com

ABSTRAK

AHMAD AZHARI. *Analisis Resepsi Kekerasan "Orang dengan Gangguan Jiwa" dalam Film Joker* (dibimbing oleh Muh.Iqbal Sultan dan Arianto).

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi persepsi penerimaan terhadap kekerasan "Orang dengan Gangguan Jiwa" Film Joker yang menggambarkan konstruksi kekerasan yang dimiliki oleh tokoh utama yang didapuk sebagai protagonis sekaligus antagonis.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kualitatif. Penggabungan kedua metode penelitian tersebut dianggap tepat digunakan karena konteks penelitian ini adalah menganalisis penerimaan penonton terhadap kekerasan dalam film Joker.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam film Joker yang menggambarkan kekerasan dan mengonstruksi "orang dengan gangguan kejiwaan" terlihat dari 3 kategori kode yang dipakai oleh *Stuart Hall* dalam melihat penerimaan pesan pada audiens yaitu, dominan *reading*, *negotiated reading*, dan *oppositional reading*, yang menunjukkan perbedaan pandangan audiens dalam melihat penggambaran kekerasan "orang dengan gangguan jiwa" yang digambarkan oleh film ini.

Kata kunci: Komunikasi, Kekerasan, Resepsi.

Optimization Software:
www.balesio.com

ABSTRACT

AHMAD AZHARI. *An Analysis on Violence Acceptance of "People with Mental Disorder" in the Joker Film* (supervised by **Muh. Iqbal Sultan** and **Arianto**)

The aim of this research is to evaluate the acceptance perception on violence of "people with mental disorders" of the Joker Film depicting a violent construction owned by the main character portrayed as the protagonist as well as an antagonist.

This research used qualitative method considered appropriate because the context of this research was to analyze audience's acceptance of violence in the Joker Film.

The results of the research indicate that Joker Film depicting violence and construct "people with mental disorder" shows three code categories used by Stuart Hall by looking at audience's message acceptance, i.e. dominant reading, negotiated reading, and oppositional reading. This indicates the different audience s view in seeing the depictions of violence of "people with mental disorders" depicted in the film.

Key words: communication, violence, acceptance

Optimization Software:
www.balesio.com

DAFTAR ISI

ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL ix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 7
1. Manfaat Teoritis 7
2. Manfaat Praktis 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
A. Kajian Konsep 9
1. Konsep komunikasi 9
2. Media Komunikasi 11
3. Gambaran “Orang Dengan Gangguan Jiwa” 13
4. Film 18
5. Fungsi Film 19
6. Kekerasan dalam media 21
B. Kajian Teori 23
1. Konstruksi sosial 23
2. Studi Analisis Resepsi 30
3. Propaganda Film 36
C. Penelitian Terdahulu 40
BAB III METODE PENELITIAN 44
A. Jenis Penelitian 44
B. Pendekatan Penelitian 44
C. Lokasi dan Waktu Penelitian 45
ubjek dan Objek Penelitian 45
Subjek Penelitian 45
Objek Penelitian 46
enis dan Sumber Data 47

Optimization Software:
www.balesio.com

F. Teknik Pengumpulan Data 48
1. Analisis Semiotika 48
2. FGD (Focus Group Discussion) 48
3. Observasi 48
4. Data Dokumentasi 49
G. Teknik Analisis Data 50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 52
A. Hasil Penelitian 52
1. Tanda Kekerasan “Orang Dengan Gangguan Jiwa” Dalam Film Joker 53
2. Proses konstruksi penerimaan terhadap kekerasan “Orang dengan gangguan jiwa” film joker 83
2.1. Gambaran Umum dan Kekerasan ODGJ Film Joker Kelompok 1 (mahasiswa) 85
2.2. Pendapat Mahasiswa Mengenai Scene Kekerasan Film Joker 94
2.3. Gambaran Umum dan Kekerasan ODGJ Film Joker Kelompok 2 (Pekerja) 102
2.4. Pendapat Kelompok Pekerja Mengenai Scene Kekerasan Film Joker 112
2.5. Gambaran Umum dan Kekerasan ODGJ Film Joker Kelompok 2 (Mental *Health Expert*) 121
2.6. Pendapat Mental Health Expert Mengenai Scene Kekerasan Film Joker 126
B. PEMBAHASAN 136
1. Pengelompokan Informan Berdasarkan Posisi Pembacaan Stuart Hal dalam Pembacaan Terhadap Unsur Kekerasan ODGJ 136
2. Tanda Kekerasan “Orang Dengan Gangguan Jiwa” Dalam Film Joker 138
3. Proses Konstruksi Penerimaan Terhadap Kekerasan “Orang Dengan Gangguan Jiwa” Film Joker 141
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 147
1. Kesimpulan 147
2. Saran 149
DAFTAR PUSTAKA 151
LAMPIRAN 154

Optimization Software:
www.balesio.com

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Jumlah produksi film di beberapa negara 3

Tabel 4.1 Scene Kekerasan ODGJ 1 52

Tabel 4.2 Scene Kekerasan ODGJ 2 56

Tabel 4.3 Scene Kekerasan ODGJ 3 60

Tabel 4.4 Scene Kekerasan ODGJ 4 64

Tabel 4.5 Scene Kekerasan ODGJ 5 70

Tabel 4.6 Informan Penelitian 80

Tabel 4.7 Pembacaan Informan (Mahasiswa) terhadap konten kekerasan ODGJ Film Joker 97

Tabel 4.8 Pembacaan Informan (Pekerja) terhadap konten kekerasan ODGJ Film Joker 128

Tabel 4.9 Pembacaan Informan (Expertise) terhadap konten kekerasan ODGJ Film Joker 141

Optimization Software:
www.balesio.com

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hari ini teknologi telah berkembang jauh lebih pesat dari hari kemarin. Kecepatan perkembangan teknologi telah berjalan begitu cepat, sehingga hampir setiap saat ada penemuan penemuan baru diciptakan oleh manusia. Media massa merupakan salah satu teknologi yang paling mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia saat ini. Media massa menjadi center point dalam memberikan pengetahuan, pekerjaan, bahkan menjadi seorang sahabat. Media kini telah menjadi salah satu kebutuhan penting hampir setiap individu, khususnya dalam mencari informasi.

Media massa secara umum memiliki banyak bentuk, mulai dari media cetak, elektronik, sampai media siber yang hari ini telah hampir menguasai sumber informasi yang disediakan. Dalam penggunaan arus informasi, media massa adalah corong utama dalam hal ini, media memiliki kekuatan untuk memberi pengaruh terhadap masyarakat yang menerima informasi tersebut, dengan kata lain media massa memiliki peran dalam menjaga moral untuk seluruh konsumen yang mengakses informasi. Oleh karena itu, media massa dapat memberikan pengaruh yang beragam baik itu positif atau negativ yang bagi perkembangan n serta kecerdasan kita sekaligus penyikapan kita terhadap berita- au jenis-jenis media massa yang muncul di lapangan.

Optimization Software:
www.balesio.com

Menurut McQuail (1994), media massa memiliki fungsi sebagai pusat informasi, yang berperan sebagai penyedia dan penyampai informasi mengenai berbagai macam peristiwa, kejadian, realitas dan banyak hal lain yang terjadi di tengah masyarakat. Oleh karena itu di dalam media massa mesti terdapat fakta-fakta atau kejadian-kejadian tertentu yang dilaporkan oleh media massa untuk diketahui oleh masyarakat yang membaca berita tersebut. Media massa mengisi salah satu model model komunikasi massa yang ada.

Berbicara mengenai media memang merupakan suatu hal yang menarik jika dilihat dari sudut pandang manapun, tidak terkecuali ketika membahan bagaimana media massa digunakan oleh sang produsen pesan. Salah satunya bagaimana media digunakan sebagai propaganda Peran propaganda sebuah media massa sangatlah kuat. Daya pengaruh ini mampu memobilisasi masyarakat untuk melakukan tindakan tertentu. Dan media yang paling ampuh dalam melakukan hal itu adalah melalui Film.

Secara garis besar Hollywood merupakan raja perfilm dunia saat ini, hal ini disebabkan Hollywood hampir memiliki bioskop yang bersedia memutarkan film mereka yang tersebar hampir diseuruh dunia, berbeda dengan Bollywood ataupun film asia lainnya yang harus berebut layar dalam penanyangannya. Dari segi pendapatan pun Hollywood telah aui ekspektasi para kritikus film, baru baru ini pada tahun 2019 llywood besutan Marvel telah memecahkan rekor dunia sebagai

Optimization Software:
www.balesio.com

film terlaris sepanjang masa dengan maraup keuntungan fantastis Rp 30 triliun.

Namun dari segi kuantitas, Hollywood bukanlah yang menempati posisi pertama sebagai produsen film terbanyak, tercatat India dengan Bollywood-nya sebagai Negara dengan jumlah produksi film paling banyak dalam setahun. Bollywood merupakan produsen film terbesar di India dan salah satu produsen film terbesar di dunia yang berbasis di kota Mumbai. Film Bollywood cenderung menggunakan dialek sehari-hari Hindi-Urdu atau Hindustani yang dapat dimengerti oleh kedua penutur Hindu dan Urdu. Bollywood adalah produser film terbesar dengan 364 film Hindi yang diproduksi setiap tahunnya. Bollywood juga mewakili 43% dari pendapatan box office di India. Industri film India dikenal lewat film-film musikal yang diselingi lagu dan tarian khas. Berikut daftar produksi Film dunia.

Tabel 1.1. Jumlah produksi film di beberapa negara

Pangkat	Negara	Film	Tahun
1	India	1,813	2018 [4]
2	Nigeria	997	2011
3	Cina	874	2017
4	Amerika Serikat	660	2017
5	Jepang	613	2018 [129]
6	Korea Selatan	339	2016
7	Perancis	300	2017
8	Britania Raya	285	2017
9	Spanyol	241	2017
10	Jerman	233	2017
11	Argentina	220	2015
12	Meksiko	176	2017 [130]
13	Italia	173	2017
14	Brazil	160	2017
15	Turki	148	2017

Optimization Software:
www.balesio.com

Salah satu film fenomenal dan kontroversial yang diduga membangkitkan dan memproduksi propaganda berupa kekerasan adalah film “Joker”. Sejak pemutaran perdanannya berbagai pemberitaan Joker di kolom portal berita online dan media sosial bertebaran dimana-mana, mulai dari ulasan positif sampai dengan negative. Joker resmi tayang pada pagelaran Festival Film Venesia pada tanggal 31 Agustus 2019.

Joker dinilai menjadi suatu hal yang sangat berbahaya dan merugikan beberapa golongan termasuk orang dengan gangguan jiwa (ODGJ). Stigma negative yang melekat pada ODGJ justru makin diperparah dengan tayangan Joker yang mengangkat sisi kekerasan yang dialami joker karena penyakit mentalnya, ini membuat para pemerhati kejiwaan menilai bahwa apa yang dilakukan oleh joker sangat merugikan kampanye anti kekerasan yang dituduhkan pada penderita ODGJ,

Karena stigma itu pula individu dengan gejala gangguan mental tak berani memeriksakan kondisi kejiwaannya. Karena stigma juga, banyak ODGJ tak terdeteksi keberadaannya. Mereka dipasung, berkeliaran di jalan tak terpelihara negara, dan mendapat diskriminasi, perlakuan buruk, serta kekerasan dari lingkungan sosialnya.

Kekerasan yang dilakukan joker justru berbanding terbalik dengan anya bahwa ODGJ cenderung melukai diri mereka sendiri ng melukai orang lain. Esquire juga melontarkan kritik. Penulisnya

Optimization Software:
www.balesio.com

menyebutkan adanya dua karakter dengan gangguan jiwa yang saling menyakiti satu sama lain, seolah membenarkan stigma bahwa semua orang dengan gangguan jiwa itu memang berbahaya. Mengutip sebuah penelitian, Esquire menyebut bahwa kenyataannya orang dengan gangguan jiwa lah yang justru menjadi korban kekerasan ketimbang menjadi pelakunya. Faktanya, penyebab paling kuat seseorang melakukan kekerasan juga tidak sesederhana orang itu memiliki gangguan jiwa, melainkan adanya sejarah kekerasan yang dialami oleh seseorang.

Joker sendiri bercerita tentang kehidupan yang dijalani oleh Arthur Fleck yang lebih dikenal dengan sebutan Joker yang diperankan oleh aktor terkenal Joaquin Phoenix. Arthur Flexk adalah seorang komedian yang dimana kehidupannya penuh dengan ketidakadilan dan ditambah dengan kondisi kejiwaan yang buruk, ia harus menjalani kehidupan gelap, muram dan penuh kekerasan.

Arthur kini berusia 40 tahun, ia tinggal bersama ibunya disebuah apartemen sederhana di sebuah kota bernama Gotham City. Bagian awal cerita menggambarkan sosok Arthur yang penyabar dan penuh dengan kesederhanaan harus menghadapi kerasnya kehidupan Gotham City, ditendang, pukulan serta makian ia terima dalam menjalankan pekerjaan sebagai seorang badut jalanan. Lalu sebuah kesalahan kecil membuat pecat dari pekerjaannya dikarenakan membawa pistol asli dalam pertunjukan yang dilakukan disebuah rumah sakit anak-anak.

Optimization Software:
www.balesio.com

Kisah kejahatan Arthur pun dimulai setelah kejadian itu, dalam perjalanan pulang Arthur di hadang oleh 3 pemuda pebisnis Wall Street yang berujung pada penembakan pistol yang oleh Arthur. Dari awal konflik inilah yang menjadi runtutan kejadian sampai Arthur pada akhirnya berubah menjadi sosok Joker yang dikenal dengan sosok penjahat dengan penyakit kejiwaan.

Hal menarik lainnya yang bisa dilihat dari film Joker adalah, sosok Joker sendiri menjadi sosok Protagonis sekaligus Antagonis film tersebut. Ia mendapatkan peran sebagai soerang yang baik sekaligus penjahat. Hal inilah yang dianggap oleh beberapa kritikus film sebagai suatu hal yang bisa di tafsirkan menggiring opini bahwa Joker berusaha mengkonstruksi kekerasan agar dapat diterima oleh audiensnya karena statusnya sebagai Tokoh utama sekaligus tokoh antagonis yang memproduksi kekerasan secara kejam

Beberapa kritikus film di Hollywood menganggap sang sutradara film, Todd Phillips terlalu mengagungkan narasi Fleck. Dalam artikel Richard Lawson, dari majalah Vanity Fair, menulis bahwa film tersebut "mungkin merupakan propaganda yang tidak bertanggung jawab untuk orang-orang yang memang patologis".

Optimization Software:
www.balesio.com

B. **Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tanda kekerasan ODGJ (Orang Dengan Gangguan Jiwa) dalam film joker?
2. Bagaimana proses konstruksi penerimaan terhadap kekerasan ODGJ (Orang Dengan Gangguan Jiwa) film joker?

C. **Tujuan Penelitian**

1. Untuk menganalisis tanda kekerasan yang di lakukan Orang Dengan Gangguan Jiwa dalam film joker
2. Untuk mengevaluasi persepsi penerimaan terhadap kekerasan “Orang Dengan Gangguan Jiwa” film joker

D. **Manfaat Penelitian**

Diharapkan ada manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, antara lain:Manfaat Peneliti Menambah wawasan akan pentingnya penelitian mengenai penerimaan khalayak terhadap suatu kekerasan yang di konstruksi dalam sebuah film

1. **Manfaat Teoritis**

Secara umum, dapat menjadi sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama ilmu komunikasi dalam bidang analisis resepsi. Secara khusus, diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi penelitian dalam upaya peningkatan studi analisis resepsi

faat Praktis

Optimization Software:
www.balesio.com

Dapat menjadi bahan masukan bagi yang tertarik meneliti dalam mengenai mengenai analisis resepsi kekerasan film Joker

Optimization Software:
www.balesio.com

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Konsep komunikasi

Proses komunikasi sudah sejak lama dipelajari dan diteliti karena menggunakan manusia sebagai subjek penelitian dalam berinteraksi satu sama lain, atau dengan kata lain mempelajari bagaimana manusia berkomunikasi. Komunikasi salah satu aspek terpenting dan mendasar bagi setiap kehidupan manusia. Individu dapat dipengaruhi oleh individu lain melalui proses komunikasi.

Meskipun sejak dahulu kala komunikasi dipelajari dan dipraktekan dari zaman purbakala, tetapi pada awal abad ke-20 lah disadari bahwa pentingnya studi komunikasi di anggap sebagai salah satu studi penting mempelajari manusia. Barnett Pearce (1989) menyebutkan munculnya peran komunikasi sebagai “penemuan revolusioner” (*revolutionary discovery*) yang sebagian besar disebabkan penemuan teknologi komunikasi seperti radio, Televisi, telefon, satelit, dan jaringan computer. Pada saat yang hampir bersamaan muncul dan berkembang industrialisasi, tumbuhnya korporasi multinasional dan politik global (…n, 2013: 3)

Optimization Software:
www.balesio.com

Joseph Dominick (2002) menjelaskan ada delapa elemen komuniasi yang meliputi: sumber, encoding, pesan, saluran, decoding, penerimaan, umpan balik, dan gangguan.

1. Sumber (Komunikator)

   Dalam sebuah proses komunikasi dimulai dari datangnya sebuah sumber/source yang berupa gagasan, ide, ataupun pikiran yang pada akhirnya akan disampaikan atau dikirim kepada orang lain, sumber biasa disebut sebagai “Komunikator”.

2. Enkoding

   Enkoding merupakan kegiatan yang diperoleh dari sumber yang menerjemahkan pikiran dan ide ke dalam sebuah bentuk yang akan diterima oleh pihak penerima. Ekoding tidak hanya dapat terjadi sekali namun bisa terjadi berkali-kali.

3. Pesan

   Pesan adalah kunci dari sebuah proses komunikasi, karena pesan merupakan kata atau ucapan atau bentuk nonverbal yang tulis ataupun diucapkan langsung. Dominick mendifinikasin pesan sebagai produk fisik actual yang telah dienkoding oleh sumber).

4. Saluran

   Saluran biasa disebut juga sebagai chanel yang dilalui oleh pesan demi menyapaikan kepada penerima, saluran juga erat kaitannya dengan omunikasi, seperti radio televisi ataupun telefon.

g

Optimization Software:
www.balesio.com

Dekoding merupakan kegiatan yang berlawanan dengan proses enkoding, decoding merupakan proses menerjemahkan dan menginterpretasikan pesan pesan fisik ke dalam bentuk yang memiliki makna bagi penerima.

6. Penerima

   Penerima ataubiasa di kategorikan sebagai khalayak atau audiens adalah target atau sasaran dari sebuah pesan, penerima disebut juga “komunikan. Penerima tidak hanya berupa individu tetapi juga bisa kelompok, institusi atau lembaga atau sesuatu kumpulan manusia yang berjumlah besar.

7. Umpan Balik

   Feedback atau umpan balik adalah respon penerima terhadap sebuah pesan yang dikirim. Umpan balik merupakan proses perputaran informasi atau pesan.

8. Gangguan

   Noise atau ganguan bisa diartikan sebagai segala bentuk yang mengintervensi dalam artian menghalangi proses pengiriman pesan sehingga dapat menggangu kelancaran proses komunikasi. Ada tiga jenis gangguan. gangguan semantic, gangguan mekanik, dan gangguan lingkungan

2. **Media Komunikasi**

da awalnya banyak perdebatan mengenai apakah media
kan sebagai sesuatu yang penting dari tiga dimensi utama

Optimization Software:
www.balesio.com

komunikasi, namun pada akhirnya para ahli komunikasi yang muncul pada tahun 1960 memasukkan media sebagai model komunikasi.

Hari ini hampir segala aktivitas manusia ditopang oleh media massa, Mulai dari menonton televise, mendengarkan radio, menonton film, selalu kok melakukan percakapan telepon. Oleh karena itu media massa memiliki kekuatan yang sangat besar dan telah menjadi sebuah bisnis yang sangat Spektakuler dan menguntungkan.

Komunikasi massa adalah proses untuk memproduksi dan menginstalasikan atau institusionalisasi (difusi, membagi) pesan atau informasi dari sebuah sumber kepada sasaran penerima. (Liliweri, Alo).

Media massa sekarang secara tidak langsung menerpa audiensnya sekaligus membuat masyarakat membentuk masyarakat massa (*mass society*) dengan karakteristik budaya tertentu yakni budaya massa. Oleh karena adanya masyarakat masa ini dan budaya masa ini media massa pada akhirnya tidak memperdulikan individu yang ada di masyarakat dan hanya menganggapnya sebagai "atomisasi" yang tidak mempunyai koneksi sosial diantara anggota massa. Kelompok inilah yang pada akhirnya menjadi target utama propaganda yang dilakukan oleh produsen pesan sebuah media massa.

Ada dua jenis kategori yang diperkenalkan oleh Marshall Mcluhan yang disebutnya sebagai *hot media* dan *cool media.* McluhanMembagi bedasarkan pengaruhnya terhadap khalayak, Dan tingkat si khalayak terhadap media.

Optimization Software:
www.balesio.com

a. Hot Media Adalah kategori media yang memiliki pengaruh besar terhadap individu melalui persepsi sensoris nya, selalu melibatkan sensoris tunggal tanpa mempertimbangkan stimulus. McLuhan menyebutkan jenis media seperti ini memiliki kekuatan perusak (destructive strength), seperti penulisan, Alfabet fonetik, buku photografi, radio, dan film. Kini Semedi ini selalu berisi informasi yang sangat pergi sehingga Audience harus meningkatkan konsentrasinya untuk akses pesan bagi keperluan mereka.

b. Cold Media Berbeda dengan hot media jenis media ini selalu melibatkan lebih sedikit stimulus. Ketika khalayak mengakses media mereka mereka harus berusaha lebih aktif berpartisipasi misalnya dengan memanfaatkan semua sensor secara serentak agar dapat memahami semua informasi yang mereka terima.

3. **Gambaran "Orang Dengan Gangguan Jiwa"**

Gangguan jiwa yaitu suatu sindrom atau pola perilaku yang secara klinis berhubungan dengan penderitaan pada seseorang dan menimbulkan gangguan pada satu atau lebih fungsi kehidupan manusia (Keliat, 2011).

Gangguan jiwa merupakan menifestasi dari bentuk penyimpangan perilaku akibat adanya distorsi emosi sehingga ditemukan ketidakwajaran ertingkah laku, hal ini terjadi karena menurunnya semua fungsi (Nasir, 2011) Gangguan jiwa adalah suatu sindrom atau pola

Optimization Software:
www.balesio.com

perilaku yang secara klinis terjadi pada seseorang yang berkaitkan dengan adanya peningkatan risiko kematian dan kehilangan kebebasan pada diri seseorang (Videbeck, 2008).

Optimization Software:
www.balesio.com

1. Kriteria Umum Gangguan Jiwa

Menurut Videback (2008), gangguan jiwa memiliki kriteria umum yaitu meliputi beberapa hal :

a. Ketidakpuasan dengan karakteristik, kemampuan, dan prestasi diri

b. Hubungan yang tidak efektif atau tidak memuaskan

c. Tidak puas hidup di dunia

d. Koping yang tidak efektif terhadap peristiwa

e. Tidak terjadi pertumbuhan kepribadian

f. Terdapat perilaku yang tidak diharapkan

2. Tanda dan Gejala Gangguan Jiwa

Menurut (Maramis, 2004) tanda dan gejala pada seseorang yang menderita gangguan jiwa yaitu :

a. Gangguan kesadaran Kesadaran merupakan kemampuan seseorang individu dalam menjalin hubungan dengan lingkungannya serta memahami dirinya sendiri dan memberi batasan kepada diri sendiri dalam pergaulan di lingkungannya.

b. Gangguan ingatan Gangguan pada salah satu atau lebih dari proses pokok ingatan, yaitu pencatatan (mencatat suatu pengalaman di dalam susunan saraf pusat), penahanan (menyimpan atau menahan suatu pengalaman di dalam susunan saraf pusat), mengingat kembali (ingat kembali suatu pengalaman yang telah tersimpan di dalam susunan saraf pusat).

Optimization Software:
www.balesio.com

c. Gangguan orientasi Gangguan orientasi muncul akibat gangguan kesadaran dan berhubungan dengan waktu, tempat dan orang.

d. Gangguan afek dan emosi Afek ialah suatu pikiran yang disertai oleh sebuah perasaan menyenangkan atau tidak menyenangkan yang berlangsung secara lama 8 dan diikuti oleh komponen fisiologi. Emosi ialah manifestasi afek ke luar yang di sertai oleh komponen fisiologik dan berlangsung tidak lama.

e. Gangguan psikomotor Psikomotor ialah gerakan badan yang dipengaruhi oleh keadaan jiwa, hal ini merupakan efek yang sama mengenai badan dan jiwa.

f. Gangguan proses berpikir Ada tiga aspek yang terdapat pada gangguan proses berfikir yaitu : 1) Gangguan bentuk pikiran merupakan semua penyimpangan dari pemikiran rasional, logik dan terarah kepada tujuan. 2) Gangguan arus pikiran yaitu tentang cara atau jalannya proses dalam pikiran 3) gangguan isi pikir terjadi isi pikiran non verbal dan pada isi pikiran yang dicritakan

g. Gangguan persepsi Gangguan persepsi merupakan gangguan dalam mengenal barang, mengamati suatu perbedaan yang terjadi dan pengamatan yang didapat melalui panca indra.

h. Gangguan intelegensi Gangguan intelegensi merupakan suatu gangguan kemampuan atau pikiran yang menyebabkan seseorang tidak enyelesaikan permasalahan yang baru saja terjadi.

Optimization Software:
www.balesio.com

i. Gangguan kepribadian Kepribadian menunjuk kepada keseluruhan pola pikir, perasaan dan perilaku yang sering digunakan oleh seseorang dalam usaha adaptasi yang terus menerus terhadap hidupnya. Gangguan kepribadian merupakan suatu gangguan yang dapat merugikan diri sendiri dan masyarakat disekitarnya.

j. Gangguan penampilan Kemunduran dalam hal kebersihan dan kerapian, seperti cara berpakaian yang tidak wajar atau berlebihan.

k. Gangguan pola hidup Gangguan pola hidup mencakup gangguan dalam hubungan antar manusia dan sifat-sifat dalam keluarga, pekerjaan dan masyarakat.

3. Penyebab Gangguan Jiwa

Gangguan jiwa menurut Maramis (2004), disebabkan oleh beberapa faktor yang terus menerus saling mempengaruhi, yaitu:

a. Faktor-faktor somatik (somatogenik) atau organobiologis 1) Neroanatomi 2) Nerofisiologi 3) Nerokimia 4) Tingkat kematangan dan perkembangan organic 5) Faktor-faktor pre dan peri-natal.

b. Faktor-faktor psikologik (psikogenik) atau psikoedukatif 1) Interaksi ibu-anak : normal (asa percaya dan rasa aman) atau abnormal berdasarkan kekurangan, distorsi, dan keadaan yang terputus (perasaan tak percaya dan kebimbangan) 2) Peranan ayah 3) Persaingan antara saudara kandung 4) Intelegensi 5) Hubungan dalam keluarga, pekerjaan, an, dan masyarakat 6) Kehilangan yang mengakibatkan san, depresi, rasa malu atau rasa bersalah. 7) Konsep dini:

Optimization Software:
www.balesio.com

pengertian indentitas diri sendiri melawan peranan yang tidak menentu. 8) Ketrampilan, bakat dan kreativitas 9) Pola adapsi dan pembelaan diri sebagai reaksi terhadap bahaya 10) Tingkat perkembangan emosi

c. Faktor-faktor sosio-budaya (sosiogenik) atau sosiokultural 1) Kestabilan keluarga 2) Pola mengasuh anak 3) Tingkat ekonomi 4) Perumahan: perkotaan lawan pedesaan 5) Pengaruh rasila dan keagamaan 6) Masalah kelompok minoritas dan nilai – nilai.

4. **Film**

Hari ini dalam bisa membuat orang terlena dan suatu saat hendak menontonnya secara lebih intens dibandingkan dengan medium yang lain. Lalu muncul pertanyaana, apa yang membuat film begitu kuat pengaruhnya? Menurut John Vivien pengaruh dalam film hanya bisa dirasakan saat film ditayangkan di bioskop. Penonton duduk di auditorium gelap di depan layar lebar, dan tidak ada yang mengganggu jalannya pemutaran film. Dunia luar disisihkan sementara. Film, tentu saja, dapat dipertontonkan di luar gedung seperti di teater drive in dan di televise, namun pengalaman yang terkuat adalah ketika menontonnya di ruang gelap gedung bioskop.

Sebagai salah satu medium komunikasi sangat kuat dalam mempengaruhi audiensi nya khalayak, seperti yang terjadi di Amerika ada beberapa contoh pengaruh yang di katakana oleh beberapa

Optimization Software:
www.balesio.com

yang disinyalir berasal dari besarnya pengaruh film terhadap kehidupan warga di Amerika Serikat

a. sosiolog norman denzin mengatakan bahwa tayangan minum minum film film ikut mempengaruhi Romantisme menyesatkan tentang Alkoholisme dalam kesadaran public.
b. Para lulusan ilmu komunikasi yang menggunakan analisis isi menemukan bahwa peningkatan adegan kekerasan di film melebihi kekerasan dalam kehidupan nyata dan mempengaruhi persepsi bahwa kekerasan adalah masalah sosial yang makin berkembang di kehidupan modern.
c. Para pemimpin politik mengekspresikan keprihatinan mereka terhadap film karena telah menggerogoti moral generasi muda dan mamuja perilaku yang menyeleweng.
d. Anggota kongres Parnell Thomas pernah mengangkat persoalan apakah Holywood mendukung kekerasan untuk menggulingkan pemerintah. Film telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat hari ini. Bahkan tanpa sadar cara berbicara kita saat ini bisa jadi dipengaruhi oleh tayangan film.

5. **Fungsi Film**

Pada awalnya film hanya menjadi sebuah penyalur bakat atau sebagai alat hiburan bagi orang-orang tertentu, namaun dalam

Optimization Software:
www.balesio.com

perkembangannya fungsi film semakin meluas diantaranya sebagai berikut

a. Film Sebagai Media Komunikasi

Film sekarang telah berubah sebagai media komunikasi atau jembatan yang digunakan untuk transportasi menjadi dua arah, yaitu sebagai perantara penyampai pesan dan juga sebagai media menjalin hubungan sosial contoh dalam bekerja sama untuk memproduseri sebuah film.

b. Film sebagai Media Pendidikan

Film dikatakan media pendidikan dikarnakan sebuah gambar-gambar berurutan dapat melukiskan suatu peristiwa, atau realitas sehingga hal ini dapat kita pakai sebagai cara untuk menunjukan beberapa fakta, sikap dan pemahaman. Sehingga masyarakat mengerti dan mampu untuk mengambil hikmah dari suatu hal.

c. Film Sebagai Media Hiburan

Sangat jelas sebuah film akan selamanya menjadi sebuah hiburan atau tontonan yang menarik kepala masyarakat, karena ketika orang-orang menonton sebuah film akan melupakan masalah mereka sehingga menimbulkan semangat yang baru.

d. Film Sebagai Media Transformasi Kebudayaan

Transforamsi kebudayaan adalah proses perpindahan suatu yaaan dari generasi ke generasi yang satunya dan kebudayaan

Optimization Software:
www.balesio.com

sendiri adalah hasil dari budi daya manusia sama halnya dengan film adalah sebuah hasil dari pemikiran manusia. (Heru Effendi. 2009:18).

6. **Kekerasan dalam media**

Bagian ini akan diawali oleh beberapa contoh kasus yang menggambarkan bagaimana media massa hari ini dapat menonton perilaku agresif masyarakat yang mengonsumsinya. Contoh pertama yang terjadi pada tahun 1974 di California seorang terdakwa yang disidang di pengadilan lantaran berbuat kriminal berdalih bahwa “dia telah membuat saya melakukannya.”. Kasus ini terjadi terhadap dua gadis yang sedang bermain di pantai diperkosa dengan menggunakan botol bir oleh empat remaja. Para pelaku pemerkosa itu mengatakan kepada polisi bahwa mereka mendapat ide tersebut dari sebuah tayangan film televise yang mereka tonton empat hari sebelumnya. Dalam film itu digambarkan bahwa seorang gadis Dirusak keperawanan-nya dengan Gagang garpu, dan dan pada akhirnya pun pihak pembela mengaitkan kesalahan pada film tersebut. Para juri, tidak menerima alasan yang mengkambinghitamkan media sebagai hal yang bertanggung jawab dalam kasus ini.

Perdebatan antara apakah media dapat mempengaruhi khalayak melakukan tindak kekerasan telah menjadi perdebatan yang begitu melelahkan, namun ada juga beberapa ahli mengatakan bahwa justru n kekerasan di media mereduksi perilaku agresif di dunia nyata. rang ini sering digambarkan sebagai penganut efek cathartic,

Optimization Software:
www.balesio.com

gimana Aristoteles adalah penemunya. Para pendukung teori ini mengatakan bahwa individu yang melihat tindak kekerasan akan dipicu untuk berfantasi tentang kekerasan, Yang akan menghilangkan kecenderungan laten untuk berbuat kekerasan dalam dunia riil.

Kekerasan dalam video masa hari ini telah dianggap sebagai suatu hal yang biasa saja dan cenderung dibenarkan, Karena telah menjadi suatu komoditas, beberapa film yang menghadirkan kekerasan justru membuat Audience Terpesona dan diiringi oleh hadirnya sensasi kenikmatan, hal ini bisa dilihat ketika kasus penembakan terjadi dan telah digambarkan sebelumnya bahwa dalam penayangan film Batman yang menghadirkan Joker pada tahun 2008 telah menginspirasi seseorang untuk melepaskan peluru yang pada akhirnya menewaskan beberapa orang dalam theater tersebut, keterpesonaan ini telah membuat kekerasan dalam film atau media elektronik apapun membenarkan konsep kekerasan dengan cara berlebihan demi pemasukan iklan.

Pada dasarnya, penonton sadar dan dapat membedakan antara kondisi nyata dan kondisi fiktif. Akan tetapi apabila tayangan kekerasan terus menerus menerpa maka menjadi hal yang tidak mustahil jika pada akhirnya akan memicu lahirnya perilaku *desensitisasi*, iya itu pengumpulan kepekaan terhadap kekerasan. Halo ini membuat para penikmatnya mengikuti tuntunan yang di tayangkan media mulai/ , Kognitif, serta berlaku dalam menilai kekerasan itu sendiri,

Optimization Software:
www.balesio.com

kondisi ini seolah olah media melegitimasi kekerasan sebab sesuatu hal yang biasa saja.

Menurut Haryatmoko, lebih ke kekerasan merupakan logika kematian karena bisa melukai tubuh, dalam arti melukai secara psikologis, merugikan dan menjadi ancaman terhadap integritas pribadi. Di dalam media massa, kekerasan sering terkait dengan penggambaran yang memungkinkan gambar bisa melemah dan membuka suatu dialektika banalisasi dan sensasionalisasi. Terkadang, penggambaran kekerasan di media menjadikan kita kesulitan dalam membedakan antara nyata, simulasi, hiperrealita, dan bohong. Seluruh gambar dan teks dalam media dibuat sedemikian rupa sehingga menurut Haryatmoko, keyakinan pemirsa akan kekerasan adalah karena ingin melakukan "Ilustrasi" yang hendak berlebihan dikuatkan atau dinyatakan. Kekerasan dalam media massa juga cenderung mengandung aspek dualism, yaitu aspek estetik dan destruktif. Di satu Sisi, kekerasan membuat kita muak dan merasa jijik, sementara itu disisi lain mengundang ketertarikan untuk diamati. Kekerasan di dalam media menempatkan kenikmatan dalam perjumpaan antara keindahan dan kematian. Oleh karena itu, jika tidak kritis, maka kita akan sulit untuk membedakan dan melihat kekerasan dalam media massa (mochammad riyanto, 85).

B. **Kajian Teori**

onstruksi sosial

Optimization Software:
www.balesio.com

Konstruksi Sosial atas Realitas (Social Construction of Reality) didefinisikan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi dimana individu atau sekelompok individu, menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Teori ini berakar pada paradigma konstruktivis yang melihat realitas sosial sebagai konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu, yang merupakan manusia bebas. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya, yang dalam banyak hal memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas kontrol struktur dan pranata sosialnya. Dalam proses sosial, manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya.

Konstruksi sosial merupakan teori sosiologi kontemporer, dicetuskan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Teori ini merupakan suatu kajian teoritis dan sistematis mengenai sosiologi pengetahuan (penalaran teoritis yang sistematis), bukan merupakan suatu tinjauan historis mengenai perkembangan disiplin ilmu. Pemikiran Berger dan Luckmann dipengaruhi oleh pemikiran sosiologi lain, seperti Schutzian tentang fenomenologi, Weberian tentang makna-makna subjektif, Durkhemian – Parsonian tentang struktur, pemikiran Marxian tentang dialektika, serta pemikiran Herbert Mead tentang interaksi simbolik.

Asal usul kontruksi sosial dari filsafat Kontruktivisme, yang dimulai asan-gagasan konstruktif kognitif. Dalam aliran filsasat, gagasan tivisme telah muncul sejak Socrates menemukan jiwa dalam

Optimization Software:
www.balesio.com

tubuh manusia, dan Plato menemukan akal budi. Gagasan tersebut semakin konkret setelah Aristoteles mengenalkan istilah, informasi, relasi, individu, subtansi, materi, esensi, dan sebagainya. Ia mengatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial, setiap pernyataan harus dapat dibuktikan kebenarannya, serta kunci pengetahuan adalah fakta. Ungkapan Aristoteles ?Cogito ergo sum?, yang artinya ?saya berfikir karena itu saya ada?, menjadi dasar yang kuat bagi perkembangan gagasan-gagasan konstruktivisme sampai saat ini.

Seorang epistemolog dari Italia bernama Giambatissta Vico, yang merupakan pencetus gagasan-gagasan pokok Konstruktivisme, dalam De Antiquissima Italorum Sapientia, mengungkapkan filsafatnya Tuhan adalah pencipta alam semesta dan manusia adalah tuan dari ciptaan. Menurutnya, hanya Tuhan sajalah yang dapat mengerti alam raya ini karena hanya Ia yang tahu bagaimana membuatnya dan dari apa Ia membuatnya, sementara itu orang hanya dapat mengetahui sesuatu yang telah dikonstruksikannya.

Terdapat 3 (tiga) macam Konstruktivisme, antara lain:

a. Konstruktivisme radikal

Hanya dapat mengakui apa yang dibentuk oleh pikiran kita, dan bentuknya tidak selalu representasi dunia nyata. Kaum konstruktivisme radikal mengesampingkan hubungan antara pengetahuan dan kenyataan suatu kriteria kebenaran. Pengetahuan bagi mereka tidak ksi suatu realitas ontologism obyektif, namun sebuah realitas yang

Optimization Software:
www.balesio.com

dibentuk oleh pengalaman seseorang. Pengetahuan selalu merupakan konstruksi dari individu yang mengetahui dan tidak dapat ditransfer kepada individu lain yang pasif.

b. Realisme hipotesis

Pengetahuan adalah sebuah hipotesis dari struktur realitas yang mendekati realitas dan menuju kepada pengetahuan yang hakiki.

c. Konstruktivisme biasa

Mengambil semua konsekuensi konstruktivisme, serta memahami pengetahuan sebagai gambaran dari realitas itu. Pengetahuan individu dipandang sebagai gambaran yang dibentuk dari realitas objektif dalam dirinya sendiri.

Dari ketiga macam konstruktivisme terdapat kesamaan, dimana konstruktivisme dilihat sebagai proses kerja kognitif individu untuk menafsirkan dunia realitas yang ada, karena terjadi relasi sosial antara individu dengan lingkungan atau orang di sekitarnya. Kemudian Individu membangun sendiri pengetahuan atas realitas yang dilihatnya berdasarkan pada struktur pengetahuan yang telah ada sebelumnya, inilah yang disebut dengan konstruksi sosial menurut Berger dan Luckmann.

Berger dan Luckman berpendapat bahwa institusi masyarakat tercipta dan dipertahankan atau diubah melalui tindakan dan interaksi , walaupun masyarakat dan institusi sosial terlihat nyata secara namun pada kenyataannya semua dibentuk dalam definisi

Optimization Software:
www.balesio.com

subjektif melalui proses interaksi. Objektivitas dapat terjadi melalui penegasan berulang-ulang yang diberikan oleh orang lain, yang memiliki definisi subjektif yang sama. Pada tingkat generalitas yang paling tinggi, manusia menciptakan dunia dalam makna simbolis yang universal, yaitu pandangan hidup menyeluruh yang memberi legitimasi dan mengatur bentuk-bentuk sosial, serta memberi makna pada berbagai bidang kehidupannya.

Menurut Berger & Luckman, terdapat 3 (tiga) bentuk realitas sosial, antara lain:

a. Realitas Sosial Objektif merupakan suatu kompleksitas definisi realitas (termasuk ideologi dan keyakinan) gejala-gejala sosial, seperti tindakan dan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sering dihadapi oleh individu sebagai fakta.
b. Realitas Sosial Simbolik merupakan ekspresi bentuk-bentuk simbolik dari realitas objektif, yang umumnya diketahui oleh khalayak dalam bentuk karya seni, fiksi serta berita-berita di media.
c. Realitas Sosial Subjektif. Realitas sosial pada individu, yang berasal dari realitas sosial objektif dan realitas sosial simbolik, merupakan konstruksi definisi realitas yang dimiliki individu dan dikonstruksi melalui proses internalisasi. Realitas subjektif yang dimiliki masing-masing individu merupakan basis untuk melibatkan diri dalam proses ernalisasi atau proses interaksi sosial dengan individu lain dalam uah struktur sosial.

Optimization Software:
www.balesio.com

Setiap peristiwa merupakan realitas sosial objektif dan merupakan fakta yang benar-benar terjadi. Realitas sosial objektif ini diterima dan diinterpretasikan sebagai realitas sosial subjektif dalam diri pekerja media dan individu yang menyaksikan peristiwa tersebut. Pekerja media mengkonstruksi realitas subjektif yang sesuai dengan seleksi dan preferensi individu menjadi realitas objektif yang ditampilkan melalui media dengan menggunakan simbol-simbol. Tampilan realitas di media inilah yang disebut realitas sosial simbolik dan diterima pemirsa sebagai realitas sosial objektif karena media dianggap merefleksikan realitas sebagaimana adanya.

Berger & Luckmann berpandangan bahwa kenyataan itu dibangun secara sosial, dalam pengertian individu-individu dalam masyarakat yang telah membangun masyarakat, maka pengalaman individu tidak dapat terpisahkan dengan masyarakat. Manusia sebagai pencipta kenyataan sosial yang objektif melalui 3 (tiga) momen dialektis yang simultan, yaitu:

a. Eksternalisasi merupakan usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia ke dalam dunia, baik dalam kegiatan mental maupun fisik. Proses ini merupakan bentuk ekspresi diri untuk menguatkan eksistensi individu dalam masyarakat. Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai produk manusia (Society is a human product).
b. Objektivasi merupakan hasil yang telah dicapai (baik mental maupun dari kegiatan eksternalisasi manusia), berupa realitas objektif g mungkin akan menghadapi si penghasil itu sendiri sebagai suatu

Optimization Software:
www.balesio.com

faktisitas yang berada diluar dan berlainan dari manusia yang menghasilkannya (hadir dalam wujud yang nyata). Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai realitas yang objektif (Society is an objective reality) atau proses interaksi sosial dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi.

c. Internalisasi merupakan penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa, sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Berbagai macam unsur dari dunia yang telah terobjektifikasi akan ditangkap sebagai gejala realitas diluar kesadarannya, sekaligus sebagai gejala internal bagi kesadaran. Melalui internalisasi manusia menjadi hasil dari masyarakat (Man is a social product).

Eksternalisasi, objektifikasi dan internalisasi adalah dialektika yang berjalan simultan, artinya ada proses menarik keluar (eksternalisasi) sehingga seakan-akan hal itu berada di luar (objektif) dan kemudian terdapat proses penarikan kembali ke dalam (internalisasi) sehingga sesuatu yang berada di luar tersebut seakan-akan berada dalam diri atau kenyataan subyektif. Pemahaman akan realitas yang dianggap objektif pun terbentuk, melalui proses eksternalisasi dan objektifasi, individu dibentuk sebagai produk sosial. Sehingga dapat dikatakan, setiap individu memiliki pengetahuan dan identitas sosial sesuai dengan peran onal yang terbentuk atau yang diperankannya.

Optimization Software:
www.balesio.com

Gagasan Berger dan Luckman tentang konstruksi sosial, berlawanan dengan gagasan Derrida ataupun Habermas dan Gramsci. Kajian-kajian mengenai realitas sosial dapat dilihat dengan cara pandang Derrida dan Habermas, yaitu dekonstruksi sosial atau Berger dan Luckmann, yaitu menekankan pada konstruksi sosial.

2. **Studi Analisis Resepsi**

Analisis resepsi khalayak atau Audiens berusaha memahami proses pembuatan makna (making meaning process) yang dilakukan oleh khalayak ketika mengonsumsi tayangan Sinema atau program film siri ditelevisi, untuk memahami respon, penerimaan, sikap, dan makna yang diproduksi atau dibentuk oleh penonton atau pembaca majalah atau novel novel romantic misalnya terhadap konten dari karya literature dan tulisan dalam majalah

Dalam perkembangan tradisi penelitian khalayak/Audiens, ada beberapa varian atau cara di antarannya disebut secara berurutan berdasar perjalanan sejarah lahirnya: effect research, uses and gratification research, literary criticism, cultural studies, reception analysis (Jensen&Rosengen,1995:174). Reception analysis bisa dikatakan sebagai perspektif baru dalam aspek wacana dan sosial dari teori komunikasi (Jensen,1999:135). Sebagai respon terhadap tradisi scientific dalam ilmu ...ception analysis menandaskan bahwa studi tentang pengalaman ...mpak media, apakah itu kuantitatif atau kualitatif, seharusnya

Optimization Software:
www.balesio.com

didasarkan pada teori representasi dan wacana serta tidak sekedar menggunakan operasionalisasi seperti penggunaan skala dan kategori semantik. Sebaliknya, sebagai respon terhadap studi teks humansitik, reception analysis menyarankan baik audience maupun konteks komunikasi massa perlu dilihat sebagai suatu spesifik sosial tersendiri dan menjadi objek analisis empiris. Perpaduan dari kedua pendekatan (sosial dan perspektif diskursif) itulah yang kemudian melahirkan konsep produksi sosial terhadap makna (the social production of meaning). Analisis resepsi kemudian menjadi pendekatan tersendiri yang mencoba mengkaji secara mendalam bagaimana proses-proses aktual melalui mana wacana media diasimilasikan dengan berbagai wacana dan praktik kultural audiensnya (Jensen, 1999:137).

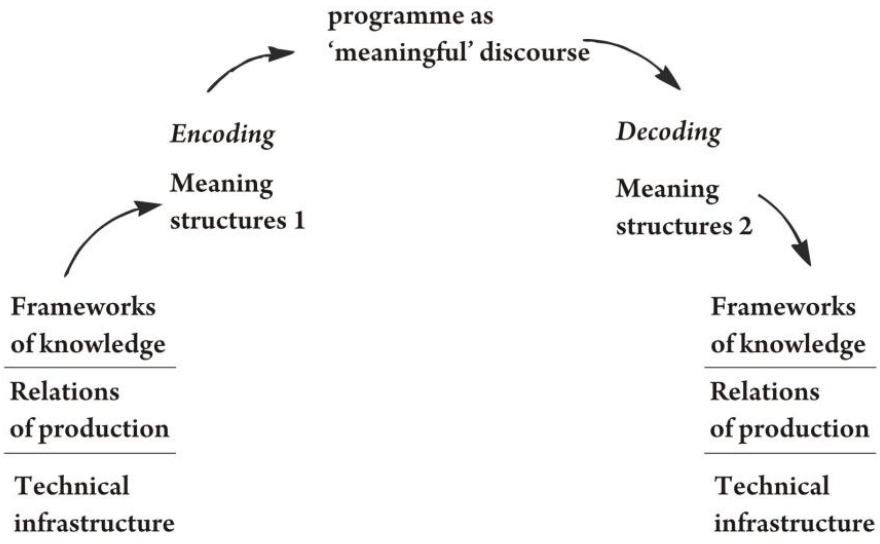
Dalam penggunaan teori reception analysis sebagai pendukung dalam kajian terhadap khalayak sesungguhnya hendak menempatkan khalayak tidak semata pasif namun dilihat sebagai agen kultural (cultural agent) yang memiliki kuasa tersendiri dalam hal menghasilkan makna dari berbagai wacana yang ditawarkan media. Makna yang diusung media lalu bisa bersifat terbuka atau polysemic dan bahkan bisa ditanggapi secara oposisif oleh khalayak (Fiske, 1987).

Stuart Hall menganggap bahwa resepsi atau pemaknaan khalayak pada pesan atau teks media merupakan adaptasi dari model encoding – g, dimana model komunikasi tersebut ditemukan oleh Hall pada 973. Model komunikasi encoding – decoding yang dicetuskan oleh

Optimization Software:
www.balesio.com

Stuart Hall pada dasarnya menyatakan bahwa makna dikodekan (encoding) oleh pengirim dan diterjemahkan (decoding) oleh penerima dan bahwa makna encoding dapat diterjemahkan menjadi hal yang berbeda oleh penerima. Itu berarti, pengirim mengkodekan makna dalam pesan sesuai persepsi dan tujuan mereka. Sedangkan persepsi dan pesan yang diterjemahkan oleh penerima sesuai dengan pemahaman dan persepsi mereka sendiri. (Struart Hall, 1993:91). Berikut ini pendeskripsian model encoding – decoding sesuai Stuart Hall.

Bagan 2.1. Diagram sirkulasi makna Stuart Hall



Sumber: Storey 1996:10

lenurut teori stuart hall (1972) encoding dan decoding mendorong
a interpretasi interpretasi beragam dari media selama proses
dan penerimaan (resepsi). Dengan kata lain, hal mengatakan

Optimization Software:
www.balesio.com

bahwa makna tidak pernah pasti. Jika kata bisa pasti oleh representasi, maka tidak akan ada pertukaran, sehingga tidak ada strategi yang mengkonter atau pemahaman yang berbeda.

Ada tiga interpretasi yang berbeda dikenalkan oleh call diantaranya adalah:

a. Dominan Hegemoni. Pertama adalah yang disebut sebagai posisi dominan-hegemoni (dominant hegemonic position) di mana penonton menerima program tayangan televise secara penuh, menerima begitu saya itu lagi dominan dari program tanpa ada penolakan atau ketidaksetujuan. Penonton juga menjelaskan kehidupan mereka sendiri, berlaku, pengalaman sosial dalam ideology ini. Penonton seperti ini dikategorikan sebagai *"operating inside the dominant code"* (Hall, 1980:136) atau beroperasi didalam kode dominan.
b. Negotiated Code Menjelaskan penonton yang mencampurkan interpretasinya dengan pengalaman sosial tertentu mereka penonton yang masuk dalam kategori nego sesi ini bertindak antara adaptif dan oposisi terhadap interpretasi pesan
c. Oppositional Code Yang ketiga disebut sebagai oposisi adalah ketiga penonton melawan atau berlawanan dengan representasi yang ditawarkan dalam tayangan televisi dengan cara yang berbeda dengan pembacaan yang telah ditawarkan. Tipe ini mempunyai kteristik yang didefinisikan oleh frustasi daripada kenyamanan pleasure

Optimization Software:
www.balesio.com

Model Stuart Hall tentang encoding decoding menjadi kerangka teori bagi studi studi empiriks tentang penerimaan (reception) program televisi oleh penonton yang berbeda. Adalah David Morley yang pada tahun 1980 mempublikasikan Studi of the Nationawide Audience kemudian dikenal sebagai pakar yang mempraktikkan analisis resepsi secara mendalam. Pertanyaan pokok studi Morley tersebut adalah mengetahui bagaimana individu menginterpretasikan suatu muatan program acara televisi dilihat dalam kaitannya dengan latar belakang sosio kultural pemirsanya. Morley juga mengkritik model studi penonton yang menekankan bahwa penonton adalah kelompok individu all yang akan atomistis '*an atomised mass of individuals'* atau Terdiam seperti atom atom yang tercerai-berai sendiri sendiri.

Adapun beberapa langkah-langkah dalam melakukan analisis resepsi yang akan dilakukan oleh peneliti dalam Jensen, 1993 : 273-274 :

a. Menganalisis preferred reading dari teks yang akan diteliti dengan menggunakan analisis semiotik Roland Barthes terhadap teks, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis semiotik John Fiske yang dinilai lebih memenuhi kriteria dalam menganalisis preferred reading film Joker.
b. Menganalisis dan menginterpretasikan data dari hasil wawancara yang dilakukan secara mendalam, pada penelitian resepsi ini tidak ada edaan yang khusus antara analisis dan interpretasi khalayak enai pengalaman media mereka. Setelah itu data hasil dari

Optimization Software:
www.balesio.com

wawancara tersebut dibuat transkrip, kemudian dikategorisasikan berdasarkan tema-tema yang muncul pada pemaknaan yang dilakukan dari subjek penelitian.

c. Tema-tema yang muncul kemudian dianalisis dengan mempertimbangkan proses pemaknaan, karakteristik individu, cara pemaknaan, sekaligus juga konteks sosial dan kultural yang melingkupi proses pemaknaan. Pada bagian ini tidak hanya analisis dari wawancara tetapi juga studi diakronik dengan menggunakan prinsip interteks dari analisis wacana, dimana wacana dari khalayak diinterpretasikan dengan mempertimbangkan konteks baik itu wacana teks media maupun konteks sosial, dan kondisi psokologis dari khalayak.
d. Tema-tema yang muncul dibandingkan dengan preferred reading untuk kemudian dikelompokan ke dalam tiga kelompok pemaknaan; dominant reading, oppositional reading dan negotiated reading.

Analisis isi yang digunakan peneliti untuk menganalisis preferred reading film Joker akan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Dengan menggunakan kode-kode televisi yang disebutkan oleh John Fiske peneliti berusaha meneliti makna di balik kode-kode televisi dalam film tersebut. Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske (1987:5), bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia telah di-en- kode oleh kode sosial yang terbagi dalam tiga level berikut :

Optimization Software:
www.balesio.com

a. Level Realitas (Reality)

Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah appearance (penampilan), dress (kostum), make-up (riasan), environment (lingkungan), behaviour (kelakuan), speech (cara berbicara), gesture (gerakan) dan expression (ekspresi).

b. Level Representasi (Representation).

Kode-kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah kode teknis, yang melingkupi camera (kamera), lighting (pencahayaan), editing (perevisian), music (musik), dan sound (suara). Serta kode representasi konvensional yang terdiri dari narrative (naratif), conflict (konflik), character (karakter), action (aksi), dialogue (percakapan), setting (layar) dan casting (pemilihan pemain).

c. Level Ideologi (ideology)

Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah individualism (individualisme), feminism (feminisme), race (ras), class (kelas), matrealism (matrealisme), capitalism (kapitalisme) dan lain-lain.

3. **Propaganda Film**

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada penontonnya dengan tujuan untuk menghibuar ataupun memberi informasi. Film di anggap ampuh roses penyampian pesan kepada massa dikarenakan sifatnya dio visual, yaitu gambar dan suara yang terlihat seperti hidup.

Optimization Software:
www.balesio.com

Dengan kamampuan itu film mampu membuat penonton hanyut dalam cerita yang dikemas secara singkat dan padat. Ketika menonton sebuah film kita sering mendapati diri menganggap apa yang di konstruksi dalam sebuah film benar adanya, karena penggadeganan film kadang menyerupai kejadian yang ada dalam kehidupan sehari hari, oleh karena itu film memiliki kemampuan yang sangat besar dalam mempengaruhi audiensnya.

Propaganda merupakan tindakan yang dilakukan secara sistematis untuk mempengaruhi ideologi, persepsi, dan pola pikir agar sesuai dengan yang dikehendaki pelaku, Film dalam penggunaanya sering dibuat demi tujuan propaganda, sebagai bagian dari keluarga media massa, film dinilai memiliki kesempatan yang besar dalam membentuk opini secara umum. Ditambah dengan kemajuan teknologi yang pesat, sehingga produksi film hari ini memiliki kemampuan yang membuat cerita dan penggadeganan sebuah film nyaris sempurna mirip dengan realitas sesungguhnya dan pada akhirnya mampu membawa emosi serta persepsi penontonnya kearah yang diinginkan para pembuatnya.

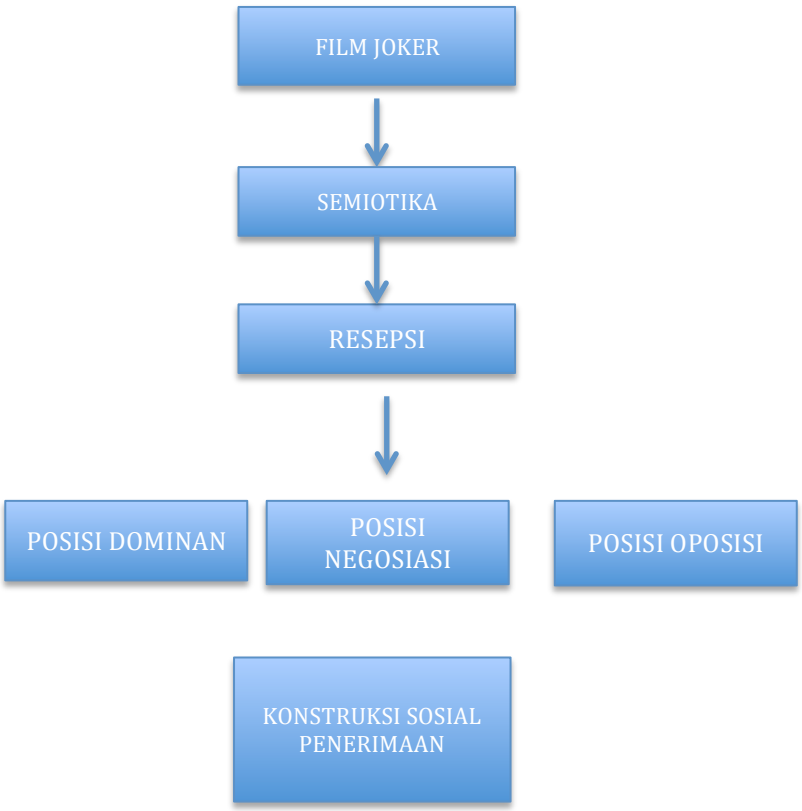
Dalam penggunaan film sebagai propaganda, politik merupakan pengguna paling aktif. Sejarah dunia telah mencata bagaimana pemerintah menggunakan propaganda sebagai alat pemersatu bangsa dan menanaman ideology. Soviet, Joseph Stalin memberikan perintah Eisenstein untuk membuat film 'Ivan the Terrible' demi mosikan kekuatan Soviet yg penuh keberagaman dan kekayaan

Optimization Software:
www.balesio.com

bangsa. Hal ini dilakukan stalin dengan tujuan membuat membangkitkan semangat dan patriotisme bangsa Soviet ketika melawan Jerman pada perang dunia ke-II. Lalu di sisi lawan Jerman, Hitler juga memiliki film propaganda yang memiliki tujuan yang mirip dengan Stalin pada saat itu, yang membawa emosi dan mengikat semangat khalayak Jerman dengan film 'Triumph of the Will', di mana di nobatkan oleh banyak kritikus film sebagai film propaganda terbaik sepanjang masa.

A. Kerangka Berpikir

Bagan 2.2
Kerangka Berpikir



Optimization Software:
www.balesio.com

PDF
Optimization Software:
www.balesio.com

C. **Penelitian Terdahulu**

1. Dancing With Gender A Reception Analysis of Chinese Womens View, Isu yang dibahas dalam penelitian ini adalah status yang tidak terjangkau dari penonton perempuan dan sutradara perempuan di industri film Tiongkok yang didominasi pria. Untuk menyelidiki ini masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana para penonton wanita Tionghoa menghasilkan makna yang berbeda dalam hal identitas gender dan hubungan gender melalui menonton The Golden Era (2014), yang disutradarai oleh seorang pembuat film wanita Ann Hui. Untuk memahami secara mendalam menonton pengalaman dari anggota audiensi perempuan China, proyek penelitian kualitatif ini dirancang sebagai analisis penerimaan.

   Untuk mengumpulkan data, wawancara dengan 18 wanita Tiongkok dengan menonton pengalaman film ini dikumpulkan dari Desember 2014 hingga Januari 2015.ditranskripsi Wawancara yang diterjemahkan dan dianalisis. Di bawah kerangka studi budaya feminis, penggambaran peran gender dan hubungan gender dalam film ini memicu berbagai reaksi dan membaca Praktik anggota audiensi Tionghoa di seluruh data ini. Melalui sudut pandang feminis teori, temuan-temuan ini berguna untuk secara halus mengenali aimana membaca berganda perempuan Tiongkok Praktik

Optimization Software:
www.balesio.com

mempermasalahkan dan mempersulit biner penindas / biner dari hubungan kekuasaan dalam hal gender.

2. Film sebagai media komunikasi massa memiliki jangkauan yang luas. Penonton sebagai khalayak aktif juga bertindak sebagai penghasil makna. Film 12 Years A Slave ini merupakan film yang bercerita tentang perbudakan, dimana rasisme adalah pemicu utamanya. Film ini merupakan kisah nyata yang terjadi ratusan tahun yang lalu. Orang berkulit gelap lebih rendah kastanya dibanding kulit putih. Film ini akan menghasilkan makna yang berbeda ketika khalayak memiliki latar belakang etnis minoritas. Dengan permasalahan tersebut, penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan pemaknaan audiens terhadap rasisme yang terjadi di Amerika Serikat. Penelitian ini menggunakan metode analisis resepsi *encoding-decoding* Stuart Hall, dengan jenis penelitian kualitatif yang berfokus pada rasisme yang terjadi di Amerika Serikat. Data diperoleh melalui wawancara terhadap informan dari latar belakang etnis minoritas di pulau Jawa. Hal ini dilakukan karena mereka yang paling memungkinkan mengalami diskriminasi ras. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh informan berada pada posisi oposisi yaitu menolak adegan perbudakan dan kekerasan akibat rasisme yang ditampilkan. Beberapa informan pada posisi dominan dalam adegan tertentu. Latar kang informan menjadi sangat berpengaruh ketika mahasiswa runan China setuju dengan salah satu adegan yang merugikan

Optimization Software:
www.balesio.com

kulit hitam. Secara umum, menurut informan rasisme adalah tindakan yang tidak berperi- kemanusiaan dan sangat kejam.

3. Penelitian ini berfokus tentang analisis audience terhadap tradisi uang panai' dalam film uang panai'. Film ini adalah film lokal dari Makassar pada tahun 2016. Penelitian menggunakan metode analisis resepsi terhadap penonton dan menggunakan Pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data yang terdiri dari dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara mendalam dan FGD (Focus Group discussion). Penelitian ini menjadikan film sebagai objek analisis dan penonton sebagai subjek analisis. Hasil temuan dari penelitian ini menemukan keberagaman pemaknaan dari penonton tentang tradisi uang panai' setelah menonton film uang panai' dan menemukan tiga faktor yang melatar belakangi penonton meresepsi suatu teks di media secara berbeda-beda.
4. Studi tentang audien merupakan salah satu topik yang begitu menarik di kajian ilmu komunikasi. Hal ini dikarenakan audien merupakan entitas yang begitu dinamis. Hal ini dilihat dari pergeseran tentang konsep audien yang pada awalnya dipandang pasif menjadi aktif. Penelitian ini merupakan studi tentang audien dengan pendekatan resepsi. Penggunakan analisis resepsi ini ditujukan untuk mengetahui aknaan audien terhadap teks media yang dikonsumsi. Penelitian merupakan studi tentang audien dengan pendekatan analisi

Optimization Software:
www.balesio.com

resepsi. Penggunaan analisis resepsi ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan anggota Forum Komunikasi Putra Putri Purnawirawan Indonesia (FKPPI) cab 11.23 terhadap Militerisme dalam film 3 (Alif Lam Mim). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif . Subjek penelitian ini adalah anggota FKPPI cab 11.23 Klaten. Penelitian difokuskan pada militerisme yang terdapat dalam film 3 (Alif Lam Mim). Data diperoleh dengan observasi dan wawancara mendalam. Penelitian ini mencoba mengungkap bagaimana pemaknaan audien terhadap militerisme yang terdapat dalam film 3 (Alif Lam Mim) Hasil penelitian menunjukkan bahwa: audien yang berbeda memaknai film secara berbeda-beda pula. Hal ini menunjukkan bahwa audien memiliki kekuatan sendiri dalam memaknai teks dan pembuatan teks yang tidak dapat memaksakan makna tertentu kepada audien dan faktor-faktor yang membangun pemaknaan audien juga beragam. Dalam hal ini sebagai posis hegomoni dominan dalam film 3 (Alif lam Mim) informan tidak ada yang memiliki pandangan yang sejalan dan menyetujui apa yang disampaikan dalam adegan-adegan dalam film. Posisi Negosiasi ada 3 informan yang menerima sebagian pesan yang disampaikan dalam film 3 (Alif Lam Mim) yaitu Slamet, Tommy dan Charolina. Dalam posisi Oposisi memiliki pemahaman yang bersebrangan dengan apa yang disampaikan dalam film 3 (Alif Lam) yaitu Irwan dan Rina.

Optimization Software:
www.balesio.com