

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Lasswell dalam Effendi (1993:223) menjelaskan proses komunikasi dalam sebuah rumusan *who says what to whom in which channel with what effect*. Pengertian dari *Who* adalah Media yang mengirimkan pesan kepada khalayak, media sebagai komunikator. *Say What* adalah pesan/informasi yang disampaikan media yakni tentang isi pesan. *In Which Channel* adalah saluran/media yang menyalurkan atau menjadi medium untuk menyampaikan pesan (surat kabar, majalah, televisi, radio, internet, dan sebagainya). *To Whom* adalah Penerima/komunikasi yang menerima (khalayak). Dan *With What Effect* adalah Efek yang terjadi pada khalayak.

Menurut Rakhmat (2007:219) efek yang terdapat dalam komunikasi massa dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: afektif, konoatif, dan kognitif. Oleh karena itu dalam kasus ini penulis mengangkat pada efek kognitif dari khalayak, menurut penulis efek kognitif dari khalayak ini dirasa cukup penting dikarenakan efek kognitif berperan atau memiliki pengaruh dalam perubahan tingkah laku khalayak, terlebih jika khalayak tersebut mempunyai pengalaman dari sesuatu hal yang mereka pahami.

Menurut Rakhmat (2007:223) efek kognitif diperumpamakan dalam suatu keadaan dimana seseorang melihat sesuatu tindakan/perbuatan yang benar-benar baru dalam hidupnya, baik dalam dunia nyata, atau pada buku-buku cerita yang

pernah didengar atau baca, dalam hal ini tindakan/perbuatan tersebut benar-benar asing dalam pemahamannya. Tindakan/hal itu sebelumnya tidak ada dalam organisasi kognitif seseorang, seperti halnya tidak memiliki informasi apa pun tentang sesuatu yang baru. Dalam hal ini efek kognitif lahir ketika terdapat realitas (informasi/pesan) dan citra (*image*) dalam hidup seseorang sebelumnya.

Schramm dalam Rakhmat (2007:223) mendefinisikan informasi sebagai segala sesuatu “yang mengurangi ketidakpastian atau mengurangi jumlah kemungkinan alternatif dalam situasi”. Jadi informasi yang sudah diperoleh telah menstruktur atau mengorganisasikan realitas, realitas tersebut tampak sebagai gambaran yang mempunyai makna. Gambaran tersebut lazim disebut sebagai citra (*image*), yang menurut Roberts (1997) dalam bukunya Rakhmat (2007:223) menyebutkan “*representing the loyalty of all information about the world any individual has processed, organized, and stored*” (menunjukkan keseluruhan informasi tentang dunia ini yang telah diolah, diorganisasikan, dan disimpan individu).

Realitas yang ditampilkan dalam media adalah yang sudah diseleksi atau tangan kedua (*second hand reality*) (Rakhmat, 2007:224). Film memilih tokoh-tokoh tertentu untuk ditampilkan dan mengesampingkan tokoh yang lain. Namun sayangnya, karena kita tidak dapat atau tidak sempat mengecek peristiwa-peristiwa yang disajikan media, kita cenderung memperoleh informasi itu semata-mata berdasarkan pada apa yang dilaporkan media massa.

Jadi akhirnya, kita membentuk citra tentang lingkungan sosial kita berdasarkan realitas kedua yang ditampilkan media massa. Contohnya seperti film

yang sering menyajikan adegan kekerasan, penonton film cenderung memandang dunia ini lebih keras, lebih tidak aman, dan lebih mengerikan.

Media massa mampu untuk menonjolkan segala sesuatunya. Seperti namanya, gambarnya, atau kegiatannya dimuat oleh media, maka orang, organisasi, atau lembaga mendadak mendapat reputasi yang tinggi (Rakhmat, 2007:226). Hal tersebut berkaitan dengan perspektif Laswell yang dimana suatu organisasi atau kelompok tertentu yang memiliki banyak massa dan besarnya pengikut, yang menyampaikan suatu pesan melalui media massa kepada khalayak, dan akan menimbulkan efek tertentu pada khalayak tersebut yang akan menerimanya (Rakhmat, 2007:199).

Industri film ialah industri yang tidak ada habisnya. Film sebagai media massa, digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi ataupun non fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini banyak digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai hiburan dan penyalur hobi.

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau ke berbagai macam segmen sosial, menjadikan film sebagai konsumsi massa yang memberikan keuntungan sebesar-besarnya bagi produsen dan pembuat film. Para produsen lebih senang membuat film yang sesuai dengan selera/keinginan dari konsumen saat itu. Hasilnya hanya sedikit sekali diantara banyak film yang dibuat, yang memberikan kesan lebih dari yang lain.

Beberapa fungsi film dalam kehidupan manusia adalah sebagai sarana ekspresi dan pengembangan seni, budaya, pendidikan, dan hiburan. Sebagai bagian dari komoditas ekonomi, saat ini kebanyakan film bersifat komersial sebagai sarana pemberdayaan masyarakat luas, sebagai sarana untuk melestarikan kebudayaan bangsa, serta sebagai sumber penerangan informasi, dan komunikasi.

Hal tersebut menjadi sebuah polemik yang sangat hangat diperbincangkan, bilamana suatu produsen film terlibat kontroversi dengan film yang di produksi dengan beberapa korporasi atau khalayak, contoh seperti film dengan *genre* yang terlalu keras atau vulgar untuk disiarkan kepada khalayak luas, atau film yang mengandung unsur SARA didalamnya.

Salah satunya film yang berjudul *The Raid 2 Berandal*, garapan Gareth Evans ini yang ditayangkan secara serentak di beberapa negara, salah satunya Amerika, Australia, dan beberapa Negara lain pada tahun 2014. Meskipun tidak ada unsur SARA sama sekali di dalamnya, namun film ini memiliki isi pesan yang banyak menampilkan adegan kekerasan, dan genre dari film ini sendiri bisa dikategorikan seperti *action*, *crime*, dan *thriller*. Hingga akhirnya film ini menjadi polemik atau kontroversi bagi beberapa khalayak, seperti Negara tetangga, yaitu Malaysia yang mengecam untuk melarang menayangkan film ini kepada rakyat di negaranya, dan Tubagus Dedi Gumelar selaku komisi X dari DPR RI dari Fraksi PDIP yang mempertanyakan kepada Lembaga Sensor Film (LSF) mengapa bisa diloloskan Film *The Raid 2 Berandal*, padahal film tersebut penuh dengan adegan kekerasan, sadis, dan penuh darah. Kecaman tersebut juga dilontarkan oleh Susanto, Anggota Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang menyatakan Film *The Raid 2*

Berandal jelas sekali bernuansa kekerasan, pelanggaran HAM, dan pelanggaran anak, negara besar seperti Republik Indonesia (RI) harus mencegah meluasnya peredaran film bernuansa kekerasan, pelanggaran Hak Asasi Manusia (HAM), pelanggaran hak anak, bernuansa pornografi, eksploitasi seksual, dan mistisme (republika.co.id, diakses pada 6 Januari 2016). Meskipun mendapat beberapa kecaman dari beberapa pihak, lantas tidak membuat film ini kehilangan akan kharismanya, terbukti film ini mendapat perhatian dengan jumlah penontonnya yang tinggi di Amerika hingga meraup keuntungan mencapai \$165,292 di minggu pertama, hingga mendapat penghargaan dan nominasi, seperti *Best Movie Of The Year* di Indonesia *Choice Awards 2014*, *Official Selection* dalam Festival Film *Sundance 2014*, dan *Official Selection* dalam Festival Film SXSW (detik.com, diakses pada 6 Januari 2016).

Sepatutnya dunia perfilman di Indonesia harus bangga mengenai hal itu, meskipun terdapat beberapa kontroversi dari film *The Raid 2 Berandal* ini lantaran sifat yang banyak mengumbar adegan kekerasan, juga terdapat unsur kebudayaan Indonesia di dalamnya yang memperkenalkan pencak silat Indonesia dengan diperankan langsung oleh atlet dari IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) diantaranya Iko Uwais, Cecep Arif Rahman, Yayan Ruhian, Very Tri Yulisman, dan Joe Taslim yang semuanya adalah bintang atau pemain dari film *The Raid 2 Berandal* tersebut.

Sejak 4 Januari 1946, diresmikannya Ikatan Pencak Silat Indonesia atau yang biasa disebut oleh para penggemar bela diri dengan sebutan IPSI. Dimana Prabowo Subianto terpilih untuk ketiga kalinya menjabat sebagai Ketua Umum

PB (Pengurus Besar) IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) hingga tahun 2015, dengan sebuah organisasi nasional Indonesia yang membawahi kegiatan pencak silat secara resmi, agenda untuk menyelenggarakan pertandingan, membakukan peraturan, dan lain-lain. Cabang dalam olah raga pencak silat di Indonesia ini sendiri meraih banyak penghargaan pada *SEA Games XXVII* tahun 2013 dengan memperoleh 4 emas, 4 perak, dan 3 perunggu dari keseluruhan 55 medali yang diperebutkan. Hingga budaya Nusantara pencak silat dikenal luas diberbagai belahan Negara di dunia, seperti Asia dan Eropa (detik.com, diakses pada 6 Januari 2016).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai efek kognitif dan melalui perspektif Laswell, penulis berharap mendapatkan tanggapan efek atau respon dari khalayak remaja di Surabaya yang memiliki keahlian atau pengetahuan tentang seni bela diri pencak silat, terhadap film *The Raid 2* Berandal ini yang menunjukkan adegan kekerasan. Mengingat bahwa sepanjang tahun 2013 berdasarkan data Komnas PA, ada 3.379 kasus kekerasan di sekolah, sebanyak 16% atau 455 kasus di antaranya pelaku kekerasan adalah anak-anak. Pada awal semester 2014, ada 1.626 kasus kekerasan terhadap anak, 26% atau 565 kasus diantaranya pelaku kekerasan adalah anak-anak (news.liputan6.com diakses pada 18 April 2015), dan maraknya pula tawuran yang disebabkan oleh anggota pencak silat.

Faktor lingkungan atau teman sebaya yang kurang baik juga ikut memicu timbulnya perilaku yang tidak baik pada diri remaja, dan peraturan sekolah yang kurang ketat dalam menerapkannya membuat remaja rentan terkena

efek pergaulan yang tidak baik. Bahkan dapat diperparah dengan banyaknya terpaan media yang banyak menggambarkan kekerasan, baik secara fisik, maupun mental. Penelitian ini menekankan pada efek kognitif yang di dapat oleh khalayak setelah mereka menonton film *The Raid 2 Berandal* ini, oleh karena itu, penelitian ini di beri judul “**Pengetahuan Anggota Pencak Silat IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) Di Surabaya Mengenai Sifat Kekerasan dalam Film *The Raid 2 Berandal*”**

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat disusun perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengetahuan anggota pencak silat IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) di Surabaya mengenai sifat kekerasan dalam film *The Raid 2 Berandal* ?

I.3 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan anggota pencak silat IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) di Surabaya mengenai isi pesan yang banyak menggambarkan adegan kekerasan dalam film *The Raid 2 Berandal*.

I.4 Batasan Masalah

Masalah dari peneliti ini dibatasi, hanya bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan anggota pencak silat IPSI mengenai isi pesan kekerasan dalam film *The Raid 2 Berandal* tersebut.

I.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat mempunyai manfaat yaitu :

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ilmu komunikasi dengan konsentrasi media terutama yang berhubungan dengan Model Lasswell.