

**Analisis Semiotika Tentang Representasi Kekerasan Pada Film Jigsaw
(Analisis Semiotik Model Charles Sanders Pierce)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Guna
Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
(S.I.Kom.) Dalam Bidang Ilmu Komunikasi



Oleh :

SANJAY DEEP BUDI SANTOSO
NIM. B06215032

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
2019

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sanjay Deep Budi Santoso

NIM : B06215032

Prodi : Ilmu Komunikasi

Alamat: Perum Griya Suci Permai Blok A4/23, Gresik

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1.) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun
- 2.) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain
- 3.) Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Gresik, 17 Juli 2019

Yang Menyatakan



Sanjay Deep Budi Santoso

B06215032

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Sanjay Deep Budi Santoso
NIM : B06215032
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Program : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Broadcasting
Judul : Analisis Semiotika Tentang Representasi Kekerasan Pada
Film Jigsaw

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Gresik, 17 Juli 2019

Dosen Pembimbing



Pardianto, S.Ag., M.Si

NIP. 197306222009011004

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Sanjay Deep Budi Santoso ini telah dipertahankan
di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 17 Juli 2019

Mengesahkan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Dakwah dan Komunikasi



Dekan,

H. Abd. Halim, M.Ag

NIP. 196307251991031003

Penguji I

Pardianto S.Ag., M.Si

NIP. 197306222009011004

Penguji II

Drs. Yoyon Mudjiono, M.Si

NIP. 195409071982031003

Penguji III

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag

NIP. 196004121994031001

Penguji IV

Dr. Agoes Moh. Moefad, SH, M.Si

NIP. 197008252005011004



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SANJAY DEEP BUDI SANTOSO
NIM : B06215032
Fakultas/Jurusan : DAKWAH DAN KOMUNIKASI/ILMU KOMUNIKASI
E-mail address : sanjaydeep.bs@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

ANALISIS SEMIOTIKA TENTANG REPRESENTASI KEKERASAN PADA

FILM JIGSAW

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Agustus 2019

Penulis

(SANJAY DEEP BUDI SANTOSO)

ABSTRACT

Sanjay Deep Budi Santoso, B06215032, 2019. *Semiotic Analysis of Representation Violence in Jigsaw Films (Semiotic Analysis of Charles Sanders Pierce's Model)*. Essay, Communication Studies Program of the Da'wah Faculty of Sunan Ampel UIN Surabaya.

Keyword:Representation Violence, Jigsaw Films

Violence means persecution, torture, or mistreatment. Violence can be interpreted as a hard subject or the actions of someone or a group of people that cause injury or death to others and cause physical damage to others. This thesis will examine the representation of violence that occurs in the film "Jigsaw". This study uses a semiotic analysis of Charles Sanders Peirce's model that examines the sign, object and gives rise to an Interpretant.

The results of this study are a John Kramer who committed acts of violence to fight for justice that was already unfair in it. The object in it also looks a criminal case suspect who was tortured and held captive by John Kramer to take responsibility for the crime during his life. So that shows that in the film there is indeed an element of physical and psychological violence committed by John Kramer because it does not apply healthy justice in the film Jigsaw.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL PENELITIAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	6
F. Definisi Konsep	8
G. Kerangka Pikir Penelitian	20
H. Metode Penelitian	20
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	20
2. Unit Analisis	21
3. Jenis dan Sumber Data	22
4. Tahapan Penelitian	23
5. Tehnik Analisis Data	25
I. Sistematika Pembahasan	29
BAB II KAJIAN TEORITIS	31
A. Kajian Pustaka	31
1. Unsur Kekerasan Pada Film Jigsaw	31
2. Film Sebagai Media Komunikasi	32

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 1.2 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 1.3 Penelitian Terdahulu	7
Tabel 1.4 Kerangka Pikir Penelitian	20
Tabel 3.1 Penyajian Data	46
Tabel 3.2 Penyajian Data	47
Tabel 3.3 Penyajian Data	50
Tabel 3.4 Penyajian Data	51
Tabel 3.5 Penyajian Data	53
Tabel 3.6 Penyajian Data	54
Tabel 3.7 Penyajian Data	56
Tabel 3.8 Penyajian Data	57
Tabel 3.9 Penyajian Data	58
Tabel 3.10 Penyajian Data	61
Tabel 3.11 Penyajian Data	63
Tabel 3.12 Penyajian Data	65

PENDAHULUAN

Kekerasan merupakan suatu sikap yang bisa dibilang sudah diluar batas wajar. Karena didalamnya pasti mencakup organ fisik maupun kondisi psikis yang diderita korban terhadap pelaku. Hampir diseluruh penjuru dunia, kekerasan apapun seringkali memakan banyak korban jiwa. Tidak memandang usia maupun jenis kelamin. Bahkan para pelaku seringkali sangat tega melakukan hal tersebut hanya karena sebatas tujuan tertentu. Sejak 1998 di Indonesia, terjadi serangkaian

³ Eriyanto, *Analisis...*, hal 113

Pada tahun 2017, studio lionsgate lagi-lagi merilis sebuah film dengan genre *horror thriller* yang berjudul Jigsaw.⁴ Jigsaw merupakan rilisan terbaru dari beberapa versi film sebelumnya. Diawali dengan debut film Saw 1 yang rilis pada tahun 2004, sukses membawa para khalayak untuk mengikuti serial selanjutnya hingga yang terbaru. Cerita singkat asal mula film jigsaw ini berawal dari *John Kramer* yang memiliki motivasi untuk menghargai hidup. Ia lalu membuat sebuah permainan sadis yang diperuntukkan untuk orang-orang yang kurang menghargai hidup mereka. Dari sekian banyaknya serial film saw ini, memang cerita yang tersirat terlalu menonjolkan sisi kesadisan dan kekerasan tanpa alur cerita yang menarik. Dari sinilah peneliti mencoba menggali lebih dalam unsur kesadisan dan kekerasan dalam film Jigsaw yang setiap adegannya di perlihatkan tanpa sensor sedikitpun untuk ditonton secara bebas oleh para khalayak.

⁴ Dikutip dari <https://sinopsisfilmbioskoperbaru.com/jigsaw-2017/>. Pada tanggal 26 Oktober 2018 pukul 20.00.

Film ini sukses membawa penonton tertarik untuk menonton, yaitu sejumlah 50,074 ribu orang telah menonton di layar lebar dan 1,878 orang menyukai film ini ketika di tayangkan secara online.⁵ Banyak isu menyebar bahwa serial film Saw ini akan selesai pada serialnya yang ke 7. Justru Jigsaw hadir dengan judul yang berbeda dan pengemasan yang menarik, sehingga membuat orang merasa penasaran sampai diakhir film ini. Kesan film ini memang terbilang tidak layak tonton dan seharusnya ada unsur sensor didalam setiap adegannya. Dari segi kekerasan inilah justru film ini dibuat dan disajikan. Jika tidak ada unsur kekerasan, maka bukanlah film Jigsaw namanya.

Banyak dari orang-orang setelah melihat film ini pasti lebih banyak
kan bentuk kekerasan fisik. Akan tetapi dibalik kekerasan fisik tersebut,

⁵ Dikutip dari <http://lk21.li/jigsaw-2017/>. Pada tanggal 26 Oktober 2018 pukul 20.00.

Nama Peneliti	M. Abdur Rosyidin
Judul Penelitian	Pesan Moral Pada Sinetron Mahabarata episode 51 (Studi Analisis Semiotika Model Roland Barthes). Skripsi Program Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunkasi UIN Sunan Ampel Surabaya
Universitas	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Jenis Karya	Skripsi
Tahun Penelitian	2017
Tujuan Penelitian	1. Untuk mengetahui simbol-simbol pesan moral yang ada pada sinetron Mahabharata episode 51. 2. Untuk memahami dan mendeskripsikan pesan moral yang ada pada sinetron Mahabharata melalui pemaknaan dibalik penggunaan teks atau bahasa dalam sinetron tersebut.
Metode Penelitian	Menggunakan pendekatan kualitatif dengan model semiotika roland Barthes dalam meneliti pesan moral dalam sinetron Mahabharata episode 51.
Hasil Temuan Peneliti	1. Simbol-simbol pesan moral yang ada pada sinetron Mahabharata yaitu, dialog dari parah tokoh film, gerak tubuh, ekspresi dari para tokoh dalam film, latar belakang dan musik ilustrasi, 2. Pesan moral dalam sinetron tersebut lebih menyarankan kepada sifatnya yang universal. Semua orang mengakui muatan nilai kebenarannya dan cenderung mengarah pada sifat kodrati manusia yang hakiki. Moral yang diperoleh penonton lewat film ini selalu dalam pengertian baik. Hikmah yang diperoleh penonton tersebut, menjadi pesan moral, amanat dalam cerita yang ditampilkan.
Persamaan	Penelitian juga menggunakan analisis semiotik dan memakai model Roland Barthes
Perbedaan	Perbedaan terletak pada apa yang dikaji dalam peneliian, penelitian terdahulu mengkaji tentang pesan moral dalam sinetron Mahabharata episode 51, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang representasi Kekerasan pada film “ Jigsaw”.

Nama Peneliti	Yoyon Mudjono
Judul Penelitian	Kajian Semiotika dalam Film. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. No.1, April 2011 ISSN: 2088-981X.
Universitas	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Jenis Karya	Jurnal
Tahun Penelitian	2011
Pembahasan	Jurnal ini membahas mengenai semiotika yang terdapat dalam sebuah film. Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda yang digunakan dalam film tersebut.

1. Kekerasan

Kekerasan berarti penganiayaan, penyiksaan, atau perlakuan salah. Kekerasan dapat diartikan sebagai perihal keras atau perbuatan seseorang atau sekelompok orang yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain dan menyebabkan kerusakan fisik pada orang lain.⁶

[illegible]

Sementara kata kekerasan dalam bahasa Indonesia umumnya dipahami hanya serangan fisik belaka. Dengan demikian, bila pengertian *violence* sama dengan kekerasan, maka kekerasan di sini merujuk pada kekerasan fisik maupun psikologis.⁷ Kekerasan merupakan salah satu istilah yang tidak asing di telinga kita dan ketika kita mendengar kata “kekerasan”, sebagian besar diantara kita akan mengarahkannya pada sebuah peristiwa yang menakutkan, mengerikan, menyakitkan, dan bahkan mematikan. Kekerasan juga dinilai sebagai sebuah tindakan yang melanggar HAM (Hak Asasi Manusia), suatu konsep yang sedang menjadi fokus perhatian diberbagai forum diskusi.

- Penganiayaan terhadap hewan atau orang
- Melemparkan batu-batu kepada orang atau rumah
- Membuang-buang barang hingga berserakan dan lain sebagainya ⁸

⁷ Soejono Sukanto, *Kriminologi (Pengantar Sebab-sebab kejahatan)*, (Bandung: Politea, 1987) hal 125

⁸ W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: P.N Balai Pustaka, 1990) hal 126

kekerasan Struktural.⁹ Adapula yang membagi kekerasan kedalam empat bentuk, yaitu kekerasan langsung, kekerasan tidak langsung, kekerasan represif, dan kekerasan alienatif.¹⁰

b. Bentuk Kekerasan

1. Kekerasan Fisik

Bentuk kekerasan ini merupakan salah satu yang biasa dilakukan kebanyakan orang. Biasanya pelaku melakukan tindakan melempar, menendang, memukul, mendorong, menikam, menggigit, dan membenturkan korban hingga tewas. Bentuk kekerasan fisik ini terlihat jelas dengan bekas luka fisik yang diderita korbannya serta meninggalkan trauma yang mendalam bagi si penderita korban kekerasan tersebut. Wujud kekerasan fisik juga dapat menimbulkan kehilangan kemampuan normal tubuh dan sampai kehilangan nyawa seseorang.¹¹

2. Kekerasan Psikis

Berbeda dengan kekerasan fisik, bentuk kekerasan ini masih banyak yang belum mengetahui dan tidak mudah dikenali. Bahwasannya korban pelaku dari kekerasan psikis ini tidak meninggalkan bentuk fisik pada tubuh korban, melainkan mengarah pada situasi perasaan yang tidak aman dan nyaman serta

⁹ I.M. Hendrarti, Herudjati Purwoko, *Aneka Sifat Kekerasan (Fisik, Simbolik, Birokratik, dan Struktural)*, (Jakarta: PT. Indeks, 2008) hal 6

¹⁰ Ridwan, *Kekerasan Berbasis Gender (Rekonstruksi Teologis, Yuridis, dan Sosiologis)*, (Purwokerto: PSG STAIN Purwokerto, 2006) hal 58

¹¹ Johan Galtung, *Kekuasaan dan Kekerasan*, (Yogyakarta: Kanisius, 1992) hal 62

Didalam penelitian ini, peneliti menganalisa bentuk kekerasan yang terlihat didalam film tersebut terdapat adanya unsur kekerasan secara langsung yang dilakukan didalam setiap *scene* tersebut. Sehingga, bahan peneliti untuk menyajikan data akan lebih banyak dan bervariasi dalam melakukan analisis data.

a. Definisi Film

[illegible]

Banyak orang yang telah menyisihkan waktu mereka untuk menyempatkan waktunya untuk menonton film. Bagi semua kalangan, tidak mengenal umur maupun. Film telah membawa unsur yang kuat di dunia hiburan, terutama di kalangan anak-anak remaja. Film bisa dikatakan mampu menjadi media yang sangat berperan dan melebihi media yang lainnya. Bisa dikatakan demikian, karena film merupakan kerjasama antara audio dan visual yang akan membuat penontonnya tidak bosan dan mereka lebih mudah mengingat isi ataupun konten yang disajikan dalam jangka waktu yang lama meskipun film tersebut berdurasi lebih dari satu jam.

Awal mula film dilahirkan yaitu pada akhir abad ke 19 dan terus berkembang sampai hari ini. Sejalan dengan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah

[illegible]

Ditahun 1891 Hannibal Goodwin memperkenalkan satu rol film yang dapat dimasukkan ke dalam kamera pada siang hari . Lumeire bersaudara kemudian merancang peralatan baru yang dikombinasikan menjadi satu antara kamera dan proyektor menjadi satu. Mereka menyebut peralatan baru untuk kinetoskop itu dengan “sinematograf”. Pada tahun 1885 peralatan sinematograf ini kemudian dipatenkan dan peralatan tersebut terdapat mekanisme gerakan yang tersendat, sehingga menyebabkan setiap frame dari film diputar akan berhenti sesaat dan kemudian lampu proyektor.

Pada tahun 1885 peralatan sinematograf ini kemudian dipatentkan. Pada peralatan tersebut terdapat mekanisme gerakan yang tersenda yang menyebabkan setiap frame dari film diputar akan berhenti sejenak kemudian lampu proyektor.

Dimasa awal penemuannya, peralatan sinematografi tersebut digunakan untuk merekam adegan-adegan yang singkat dan sederhana. Contohnya, adegan kendaraan yang melaju di jalan raya.

ru Effendy, *Mari Membuat Film*, (Jakarta: Erlangga, 2009) hal 10

Di tahun 1922, Hollywood membentuk Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA) serta menunjuk Will H. Hays sebagai ketua. Ia merupakan seorang pemimpin gereja Presbiterian dan mantan direktur kantor pos umum Amerika. Motion Picture Production Code atau biasa disebut MPCC, pada tahun 1934 telah disahkan secara resmi. Dengan disahkannya MPCC secara resmi, akhirnya adegan-adegan yang ditayangkan didalam film tersebut harus sesuai dengan syarat-syarat yang sudah disepakati.

[illegible]

Ketika televisi sudah mewakili khalayak massa sebagai suatu sumber informasi, film juga secara bebas menghadirkan suatu tantangan yang jauh lebih canggih kepada khalayak. Graeme Turner, menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat bagi Turner, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas kelayar tanpa mengubah realitas itu. Film sebagai sebuah industri telah berubah, tetapi sebagai medium untuk penafsiran sosial dan dampak budaya, film sudah semakin berkembang.¹⁴ Jika dilihat secara teliti, sejarah perkembangan film memang melalui beberapa alur yang sangat panjang hingga sampai di era saat ini. Tak hanya itu, hingga sampai saat ini masyarakat dapat dengan mudah mengakses film yang mereka sukai.

Jigsaw merupakan film dengan genre *thriller* yang dirilis pada tahun 2017.¹⁵ Genre *thriller* sendiri memiliki tujuan utama untuk memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan para penontonya. Alur yang terkandung didalamnya berisi tentang adegan permainan yang penuh dengan teka-teki dan adanya pemeran

¹⁵ Dikutip dari <https://sinopsisfilmbioskoperbaru.com/jigsaw-2017/>. Pada tanggal 26 Oktober 2018 pukul 20.00.

Dari sinilah letak kemenarikan dari film tersebut, unsur *twist* yang disajikan didalam film ini membuat penonton bertanya-tanya dan didalamnya tentu menyelipkan unsur kekerasan terhadap korban-korban yang dipilih secara acak tergantung dari latar belakangnya sebagai tersangka tindak kriminal. Mereka akan melalui tahap permainan dengan peraturan yang sudah terekam melalui *tape recorder*. Jika pemain tidak mematuhi atau bahkan tidak bisa menyelesaikan permainan sesuai dengan perintah dan batas tenggang waktu, maka otomatis nyawa mereka akan direnggut dengan alat-alat penyiksa yang sudah dibuat Oleh John Kramer sendiri.

a. Pengertian Representasi

Representasi adalah perbuatan mewakili, keadaan diwakili, apa yang

[illegible]

Sedangkan menurut Stuart Hall sendiri ada dua proses representasi. Pertama, representasi mental yaitu konsep tentang sesuatu yang ada di kepala kita masing-masing, representasi mental masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, bahasa yang berperan penting dalam proses konstruksi makna.¹⁹ Konsep abstrak yang ada dalam

¹⁹ Anggraini Lasmawati Pasaribu, *Representasi Perempuan Jawa PaDa Ronggeng Dalam Film Sang Penari* (Analisis Semiotika Charles S. Peirce), (Universitas Multimedia Nusantara, 2014)

kepala kita harus diterjemahkan dalam bahasa yang lazim, supaya kita dapat dengan mudah menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dari simbol-simbol tersebut.²⁰ Isi media bukan hanya pemberitaan tetapi juga iklan dan hal-hal lain diluar pemberitaan. Intinya bahwa sama dengan berita, iklan juga mempresentasikan orang-orang, kelompok atau gagasan tertentu.

Misalnya didalam film Jigsaw ini, sosok John Kramer didalam film tersebut direpresentasikan sebagai sosok yang adil, tegas, akan tetapi memiliki ideologi yang berbeda untuk mengatasi suatu masalah tersebut. Terlihat dari beberapa korban kekerasan yang dilakukan John Kramer terhadap para tindak kejahatan yang ada di film tersebut. Untuk mendapatkan representasi kekerasan didalam film tersebut, peneliti juga menggunakan model Charles Sander Peirce untuk lebih jelas dan lebih detail dalam merepresentasikan kekerasan.

b. Proses Dalam Representasi

John fiske merumuskan tiga proses yang terjadi dalam representasi:

1. Realitas dalam proses ini peristiwa atau ide dikonstruksikan sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa gambar ini umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan ekspresi dan lain-lain. Disini realitas selalu ditandakan dengan sesuatu yang lain.

²⁰ Indiwan Setiawan, *Semiotika Komunikasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013) hal 149

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang sistematis, maka peneliti menyusun tahapan penelitian yang lebih sistematis. Berikut tahapan tersebut:

Mencari topik yang menarik ialah langkah awal yang harus dilakukan dalam penelitian. Dalam hal ini, peneliti berusaha untuk mengeksplorasi topik yang dianggap menarik dan layak untuk diteliti. Topik yang bagus akan memunculkan judul yang baik pula.

Dalam tahap ini, peneliti merumuskan beberapa pertanyaan yang dipermasalahkan dalam topik yang akan diteliti.

Manfaat dirumuskan berdasarkan dua pandangan yaitu teoritis dan praktis. Manfaat teoritis diharapkan berguna bagi pengembangan studi media khususnya film. Sedangkan manfaat praktis penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

[illegible]

d. Menentukan metode penelitian

Mengingat penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan representasi kekerasan pada film Jigsaw, maka peneliti menggunakan analisis semiotik sebagai metode penelitiannya.

e. Klasifikasi data

Mengidentifikasi *scene*, dengan cara menetapkan adegan film Jigsaw yang mana saja yang akan diteliti. Peneliti menentukan *scene* mana saja yang mengandung unsur kekerasan.

- Menganalisis data
- Menarik kesimpulan
- Teknik Pengumpulan Data²⁸

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang menentukan keberhasilan suatu penelitian. Karena validitas nilai sebuah penelitian sangat ditentukan oleh data. Peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data penelitian yang berdasarkan pada pencarian data berupa DVD film, buku (*text book*), skripsi, jurnal, situs internet, dan lain sebagainya yang dianggap relevan dalam

²⁸ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008) hal 269-270

penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti *scene* yang mengandung unsur kekerasan saja.

5. Teknik Analisis Data

Peneliti dalam menganalisis penelitian ini menggunakan model Charles Sanders Peirce. Model triadik Peirce yang terdiri dari :

a. *Representamen*

Representamen atau biasa disebut sebagai tanda (*sign*) berupa tampilan visual dan verbal yang ada didalam film tersebut. Tanda atau *representament* diistilahkan sebagai benda atau objek yang berfungsi sebagai tanda.²⁹ Jadi bisa dikatakan tanda atau *representament* merupakan proses pertama untuk menafsirkan suatu *Interpretant* itu sendiri, sehingga bagi pembaca atau pengamat bisa memahami makna dari terbentuknya suatu peristiwa yang ada di film tersebut. Ruang lingkup *representament* juga terbagi menjadi tiga bagian lagi, yaitu *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*.

Qualisign merupakan tanda yang dipahami dari kualitasnya, tetapi bersifat spontan dan personal. Sebagai contoh, didalam film tersebut terdengar kata-kata kasar, keras, lemah, lembut, dan merdu. *Sinsign* merupakan tanda yang dikaitkan dengan pengalaman dan berhubungan dengan sebab akibat oleh *qualisign* itu sendiri. Sebagai contoh telah terjadi pembentakan yang dilakukan oleh salah satu

²⁹ Paul Cobey dan Litza Jansz, *Mengenal Semiotika For Beginners*, (Bandung: Mizan, 2002) hal 21

Simbol merupakan tanda yang mengacu pada objek tertentu diluar tanda itu sendiri dan bersifat konvensional. Jika dikaitkan dengan konteks film maka bisa diilustrasikan menjadi adegan seseorang yang tertembak pasti merintih kesakitan dan terdapat bekas luka yang diderita akibat penembakan tersebut. Bekas luka dan ekspresi merintih kesakitan merupakan simbol terluka.³²

Interpretant bisa diartikan sebagai sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas yang merupakan tanda sebagaimana diserap oleh benak kita, sebagai hasil penghadapan kita dengan tanda itu sendiri.³³ Sesuatu yang lain itu berasal dari tanda yang pertama dan pada gilirannya mengacu pada objek. Dengan demikian sebuah tanda(*representamen*) memiliki relasi triadik langsung dengan *interpretan* dan objeknya, proses inilah yang dinamakan signifikasi. Bisa diartikan secara singkat merupakan tafsir atau penafsiran dari adanya tanda yang pertama.

³³ Alex, *Semiotika...*, hal 42

Berikut sistematika pembahasan penelitian yang berjudul Analisis Semiotika Representasi Kekerasan Dalam Film “*Jigsaw*” :

Pada bab ini mengungkap tentang simbol-simbol komunikasi non verbal yang melatarbelakangi sebuah penelitian dan batasan pembahasan penelitian yang meliputi: Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Hasil Penelitian Terdahulu, Definisi Konsep, Kerangka Pikir Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Pada Bab ini terdiri dari dua sub Bab yaitu kajian pustaka dan kajian teori. Kajian pustaka berisi pembahasan tentang karya tulis para ahli yang memberikan teori atau opini yang berkaitan dengan fokus penelitian. Kajian teori yang menjelaskan teori pendamping pola pikir penelitian

Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yakni deskripsi subyek penelitian dan deskripsi data penelitian

Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yang pertama mengupas tentang temuan penelitian dan yang kedua berisi tentang konfirmasi temuan dengan teori.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Unsur Kekerasan Pada Film Jigsaw

Didalam film Jigsaw yang berdurasi 97 menit ini banyak mengandung unsur kekerasan. Banyak sekali pertikaian asal mula kekerasan terjadi, didalam film Jigsaw alasan terbentuknya kekerasan ini atas ketidakadilan tindak hukum terhadap kejahatan yang terjadi dimana-mana. Sehingga membuat seseorang untuk mengambil solusi dengan menumpas kejahatan yang terjadi dengan cara kekerasan terhadap tersangka tindak kriminal. Kekerasan yang ada didalamnya berupa kekerasan fisik dan psikis.

Kekerasan fisik merupakan bentuk kekerasan yang meninggalkan trauma mendalam bagi si penderita korban kekerasan tersebut. Wujud kekerasan fisik juga dapat menimbulkan kehilangan kemampuan normal tubuh dan sampai kehilangan nyawa seseorang.³⁵ Hampir disetiap *scene* didalam film Jigsaw ini semuanya menonjolkan sisi kekerasan daripada sisi positif dari film tersebut. Pasalnya, dengan menganut genre *thriller*, maka otomatis kesan tragis dan menegangkan antara protagonist dan antagonis akan lebih ditonjolkan daripada sisi

³⁵ Johan Galtung, *Kekuasaan dan Kekerasan*, (Yogyakarta: Kanisius, 1992) hal 62

Berbeda dengan kekerasan fisik, bentuk kekerasan ini masih banyak yang belum mengetahui dan tidak mudah dikenali. Bahwasannya korban pelaku dari kekerasan psikis ini tidak meninggalkan bentuk fisik pada tubuh korban, melainkan mengarah pada situasi perasaan yang tidak aman dan nyaman serta menurunnya harga diri serta martabat korban.

2. Film Sebagai Media Komunikasi

³⁶ Johan, *Kekuasaan....*, hal 62

Film sendiri memang salah satu bentuk dari komunikasi massa, pasalnya film merupakan perpaduan antara satu gambar menjadi beberapa gambar yang di gabungkan menjadi satu dalam tiap *scene* atau adegan. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater serta seni musik.³⁷ Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens.

B. Kajian Teori

[illegible]

Teori ini muncul sebagai reformulasi teori Anomi yang sebelumnya dikemukakan pertama kali oleh Emile Durkheim dan dikembangkan lebih lanjut oleh Robert K. Merton. Pusat perhatian Durkheim pada masyarakat komersial Perancis yang modern di tempat tinggalnya yang telah berada dalam kondisi anomie yaitu keadaan yang menggambarkan sebuah masyarakat yang memiliki banyak norma dan nilai yang satu sama lain saling bertentangan.³⁹

³⁸ Made Darma Weda, *Kriminologi*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1996) hal 107

[illegible]

Ilustrasi terbaik dari konsep Durkheim tentang anomie adalah dalam satu diskusi tentang bunuh diri (*suicide*) yang terjadi di negaranya, Prancis dan bukan tentang kejahatan. Ketika Durkheim menganalisa data statistik ia mendapati bahwa angka bunuh diri meningkat selama perubahan ekonomi yang tiba-tiba (*sudden economic change*), baik perubahan. Itu depresi hebat ataupun kemakmuran yang tidak terduga. Perubahan yang cepat, ketika seseorang tiba-tiba terhempas kedalam salah satu cara atau jalan hidup yang tidak dikenal (*unfamiliar*). Aturan-aturan (*rules*) yang pernah membimbing tingkah laku tidak lagi dipegang.

Sedangkan, pemikiran Robert Merton mengenai anomie tentunya berbeda dengan konsepsi anomie dari Durkheim. Tipologi Merton tentang adaptasi pada Anomie dikenal sebagai teori ketegangan. Teori ini menganggap bahwa kejahatan muncul sebagai akibat apabila individu tidak dapat mencapai tujuan-tujuan mereka melalui saluran legal atau menarik diri dari pergaulan sosial karena kemarahannya.⁴¹

Robert Merton juga mengadopsi gagasan tentang anomie dalam karyanya. Ia mendefinisikannya sebagai kesenjangan antara tujuan-tujuan sosial bersama dan cara-cara yang sah untuk mencapai tujuan-tujuan

⁴¹ Benny Irawan, *Mekanisme Penerimaan Penghukuman dan Pembinaan oleh terpidana Penjara (analogi terhadap mekanisme penyesuaian diri pada teori anomie dan struktur social Robert K. Merton terhadap 2 orang Terpidana dan 2 Orang Bekas Terpidana)*, (Universitas Indonesia Fakultas Ilmu Sosial dan ilmu Politik Jurusan Kriminologi Program Pasca Sarjana: Depok, 2002) hal 15

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subyek, Obyek dan Wilayah Penelitian

Subyek yang diteliti didalam penelitian ini adalah film yang berjudul Jigsaw. Sementara deskripsi datanya ialah representasi kekerasan pada film Jigsaw. Sedangkan obyek penelitian yang dimaksud adalah analisis semiotika yang akan membahas per scene dari film tersebut. Selanjutnya, peneliti akan menganalisa data tersebut dengan analisis semiotika dengan menggunakan model Charles Sanders Peirce.

1. Profil Film Jigsaw

Film Jigsaw merupakan Jigsaw atau judul sebelumnya Saw: Legacy merupakan film bergenre horror asal Amerika yang telah terkenal dikalangan para pecinta film horror gore sejak film pertamanya, Saw yang dirilis tahun 2004 silam. Film besar ini telah memiliki 7 series film yang sudah tayang, dengan susunannya: Saw (2004), Saw II (2005), Saw III (2006), Saw IV (2007), Saw V (2008), Saw VI (2009), Saw 3D-The Final Chapter (2010) dan film yang ke VIII ini, Jigsaw (2017).

Jigsaw berbeda dari film sebelumnya, pada kesempatan kali ini film Saw 8 akan disutradarai oleh "The Spierig Brothers", Michael Spierig dan Peter Spierig (Next Movie: Winchester) yang telah sukses menggarap film Predestination, dirilis tahun 2014 lalu, membuat para penonton "Mind Blowing" dalam menonton karyanya.

Film yang pertama kali dibuat oleh James Wan (The Conjuring universe) dan Leigh Whannell (Insidious franchise) selaku penulis naskah cerita film ini akan diambil alih oleh Josh Stolberg (The Hangover Games) dan Pete Goldfinger (Clown, Piranha). Film Jigsaw ini nampaknya sukses membawa keuntungan senilai \$36,462,005 dolar.

2. Pembagian peran dan karakter

Merupakan karakter utama film jigsaw ini dibuat. Ia merupakan salah satu tokoh utama didalam film ini. Terlihat bagaimana ia membuat dan merencanakan suatu permainan yang

[illegible]

menumpahkan banyak darah. Karakter ini memiliki sifat yang tegas, keras kepala, adil dan mempunyai rasa kemanusiaan yang tinggi. Meskipun semua yang dilakukannya merupakan kebenaran, akan tetapi cara menyelesaikan permasalahan tersebut salah. Karakter ini diperankan oleh Tobin Bell.

b. Ryan

Merupakan salah satu pemain yang keras kepala dan egois. Ia memiliki banyak latar belakang kejahatan dan pembunuhan terhadap teman sma nya. Tokoh ini diperankan oleh Paul Braunstein.

c. Mitch

Merupakan salah satu pemain yang ikut bermain didalam game kematian tersebut. Ia ikut bermain atas alasan pembunuhan salah satu saudara John Kramer melalui transaksi jual beli sepeda motor tersebut. Karakter ini diperankan oleh Mandela Van Peebles.

d. Anna

Ia merupakan salah satu pemeran dengan karakter yang baik dan peduli terhadap rekannya. Meskipun latar belakang ia merupakan salah satu tersangka pembunuhan terhadap suami dan anak. Tetapi disisi lain, ia bisa dinilai sebagai orang yang baik. Tokoh ini diperankan oleh Laura Vandervoort.

e. Carly

Tokoh ini merupakan salah satu pemeran tokoh yang bisa
dibilang egois dan tidak peduli akan sekitarnya. Terlihat bagaimana

ketika ia berjuang demi memperjuangkan nyawanya sendiri. Tokoh ini diperankan oleh Brittany Allen

f. Halloran

Merupakan tokoh detektif yang berperan untuk menyelidiki kasus kematian dan pembunuhan yang dilakukan oleh jigsaw. Tokoh ini memiliki sifat tegas, keras kepala dan berkhianat. Tokoh ini diperankan oleh Callum Keith Rennie.

g. Keith

Tokoh ini merupakan rekan kerja detektif Halloran. Ia bertugas mencari tahu kasus pembunuhan yang disebabkan oleh jigsaw tersebut. Tokoh ini memiliki merupakan protagonist dan diperankan oleh Cle Bennet.

h. Logan

Merupakan seorang dokter yang bertugas menyelidiki jasad korban yang telah terbunuh ketika mengikuti game kematian dari jigsaw dan penerus atau pencipta game ini dibuat setelah jigsaw meninggal beberapa tahun yang lalu. Tokoh ini diperankan oleh Matt Passmore.

i. Eleanor

Merupakan asisten dokter yang mendukung atas tindakan dan perlakuan Logan terhadap permainan yang dibuatnya. Tokoh ini diperankan oleh Hannah Emily Anderson.

3. Sinopsis Film Jigsaw

Berawal ketika edgar membawa *remote control* dan berlari dengan ketakutan diatas gedung. Detektif Halloran dan Keith berusaha menenangkan edgar, namun dia tetap keras kepala untuk menekan tombol tersebut. Alhasil, ia ditembak oleh detektif Halloran dan Keith beserta polisi. Dilain tempat bersamaan ditekannya tombol tersebut, otomatis permainan yang diikuti oleh Anna, Carly, Mitch, dan Ryan dimulai. Keempat pemain tersebut kaget ketika waktu tersebut dimulai sedangkan masing-masing leher mereka diikat dengan rantai dan kepala mereka ditutup dengan ember.

Permainan pertama dimulai dengan pengakuan yang selama hidupnya melakukan kejahatan. Keempat pemain tersebut memulai satu persatu untuk berbicara sejujurnya terhadap dosa atau kejahatan yang dialaminya. Ditengah kegaduhan para pemain, Mitch mengambil pemutar suara yang berada didekat boneka dan memainkannya. Saat itu juga nama Carly disebutkan didalam perekam suara tersebut dan melakukan beberapa suntikan yang menyebabkan ia harus membayar kematian orang lain yang diakibatkan karena ulahnya.

Hingga di tengah-tengah *scene* film ini diputar terlihat kejanggalan yang terjadi. Detektif Halloran dan Keith menanyakan siapa dalang dibalik pembuat permainan ini. Mereka berdua beranggapan bahwa ini merupakan ulah jigsaw, sedangkan 10 tahun sebelumnya ia sudah meninggal dunia. Di awal film, cerita yang disajikan memang

Ryan memiliki ide untuk segera mendobrak salah satu pintu yang bertuliskan “ *no exit* “, hal buruk pun terjadi, kaki kanan Ryan terjatuh didalam lubang kayu dan dijerat oleh kawat yang diikat dengan rapat. Mitch dan Anna berteriak secara histeris akan hal yang diderita oleh Ryan. Di tempat lain, Logan dan Eleanor mulai memeriksa mayat edgar yang mati terbunuh dan ditemukan didalam kuburan John Kramer atau *Jigsaw*. Dibagian sayatan leher edgar, ditemukan *flashdisk* yang berisikan rekaman dari John Kramer bahwa permainan masih berlanjut dan tersisa tiga orang pemain.

Jigsaw. Dibagian sayatan leher edgar, ditemukan *flashdisk* berisikan rekaman dari John Kramer bahwa permainan masih berlanjut dan tersisa tiga orang pemain.

Secara langsung, mereka semua bingung termasuk kedua detektif Keith dan Halloran yang mendengarkan pesan suara tersebut. Tidak ada jalan terakhir selain saling menuduh satu sama lain dan di lanjutkan permainan tersebut masih berlanjut. Di pertengahan film ini, per

b. Suara

Merupakan bagian pelengkap akan adanya tampilan visual yang biasanya sering kita dengarkan. Jika tidak adanya audio, maka maksud dari video yang di bicarakan tidak akan tersampaikan dan tidak akan menarik meskipun dibawah film tersebut terdapat *subtitle*. Jika, dilihat secara seksama maka keduanya saling berhubungan dan berkaitan agar film yang dihasilkan sempurna serta penonton banyak yang menyukainya.

Didalam penelitian ini, suara juga membantu peneliti untuk menganalisis bentuk kekerasan yang terjadi di dalam film Jigsaw ini. Hal ini, tentunya menjadi tolak ukur peneliti untuk lebih teliti ketika menganalisis film tersebut.

B. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan penemuan data yang telah dilakukan peneliti terhadap film diatas, peneliti akan menjelaskan data terkait representasi kekerasan didalam film jigsaw tersebut. Karena didalam penelitian ini tujuan rumusan masalah ini untuk mengetahui representasi kekerasan pada film jigsaw, maka peneliti akan memberikan data berupa gambar yang didalamnya merupakan potongan *scene* yang hanya mengandung unsur kekerasan saja. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap film jigsaw, telah ditemukan 11 *scene* yang didalamnya telah mengandung unsur kekerasan. Untuk lebih jelasnya, berikut beberapa kumpulan *scene* yang mengandung unsur kekerasan:

1. Scene 2

Tabel 3.1 Penyajian Data

Adegan 1	
	
Detektif Halloran Memberikan Saran Terhadap Detektif Keith Untuk Menembak Edgar, Jika Menekan Remote Tersebut	
Adegan 2	
	
Detektif Halloran Bertanya Kepada Edgar Atas Situasi Dan Keadaan Yang Terjadi Dengan Tegas	
Adegan 3	
	
Salah Satu Tangan Edgar Ditembak Oleh Kedua Detektif Dan Polisi Yang Menyergapnya Diatas Gedung	
Shot	Long Shot dan Medium close up
Time	00.02.27 – 00.03.30
Set	Diatas Gedung

3. Scene 6

Tabel 3.3 Penyajian Data

Adegan 1	
	
Salah Satu Korban Yang Gagal Menyelesaikan Misi Dari Permainan Kematian Jigsaw	
Adegan 2	
	
Adanya Otopsi Dan Pengidentifikasian Bahwa Korban Tersebut Berasal Dari Permainan Jigsaw	
Shot	Medium Shot
Time	00.11.54 – 00.13.03
Set	Ruang Otopsi Rumah Sakit
Dialog	Eleanor : Nampaknya ada yang belajar dari John Kramer. Seorang Peniru ? Halloran : Kuharap tidak, Kramer sudah 10 tahun tewas. Logan : (Mengambil flashdisk dileher korban dan memutarnya dilaptop) Jigsaw : Permainannya sudah dimulai, dan mereka takkan berhenti hingga dosa-dosanya terbalaskan. Biar

Adegan 3	
	
Carly Meninggal Dengan Keadaan Mengenaskan Dan Anggota Badan Yang Meleleh Akibat Suntikan Asam Hidrofluorat	
Shot	Medium Shot
Time	00.17.05 – 00.13.03
Set	Rumah Kosong
Dialog	Mitch : (Mengambil <i>tape recorder</i> dan memutarinya). Jigsaw : Aku sangat yakin kalian menyalahkanku mengenai darah yang telah tumpah. Tetapi jika kalian terus menuduhku, aku bisa jamin darah takkan berhenti bertumpah dan semua akan kena hukuman. Kita mulai satu persatu mulai dari yang bukan hanya pembohong tetapi juga perampok. Saat kau dapat kesempatan untuk memperbaiki kesalahanmu, kau memilih diam. Kini saatnya kau bisa mati tanpa obat yang tepat. Salah satu jarum suntik didepanmu berisi penangkalnya. Salah satunya adalah penangkal dan sisanya berisi asam yang akan membuatmu mati mengenaskan. Suntikkan obatnya dan rantai kalian akan lepas. Kesalahan dalam memutuskan, bisa menyebabkan kalian semua mati.

	Anna :Oke, periksa bekas suntikan ditubuh kalian. Ryan :(Melihat Carly) Kau hanya perlu pilih salah satu jarum, Pirang. Mitch :Dengar, kita semua bisa bebas kalau kau pilih penangkalnya. Carly :Tidak, bagaimana kalau itu asam ? Ryan :Ayolah, Pilih! Pilih!
Audio	Suara panik para pemain dan Suara Jigsaw Dari <i>Tape Recorder</i> .

5. Scene 12

Tabel 3.5 Penyajian Data

Adegan 1	
	
Salah Satu Korban Wanita Yang Meninggal Dalam Keadaan Meleleh Dan Diidentifikasi Didalam Rumah Sakit	
Shot	<i>Close Up Shot</i>
Visual	Otopsi dari korban yang gagal ketika mengikuti permainan Jigsaw.
Time	00.30.34 – 00.31.00
Set	Ruang Otopsi Rumah Sakit
Dialog	Logan :Ini asam hidrofluorat. Lihat, disini ada bekas suntikan.Asam mengalir ke jantung yang kemudian hangus Halloran :Bagaimana kau tahu ini akibat asam hidrofluorat ? Logan :Aku sering lihat di Fallujah. Lagipula bukan untuk disuntikkan. Eleanor :Potongan puzzle. Jigsaw sialan!

Audio	Suara Dokter Menjelaskan Kepada Polisi.
-------	---

6. Scene 17

Tabel 3.6 Penyajian Data

Adegan 1

Mitch dan Anna Yang Terjebak Didalam Ruang Dalam Keadaan Terkubur Setengah Badan Dan Bersamaan Banyak Benda Tajam Yang Terlempar Dari Atas
Adegan 2

Salah Satu Kaki Kanan Ryan Terjebak dan Tidak Bisa Menolong Anna dan Mitch
Adegan 3

Ryan Melakukan Pengorbanan Kaki Kanannya Dengan Merelakan Dipotong Agar Dapat Menyelamatkan Anna dan Mitch

	keseluruhannya kan ? 600 dolar untuk sepeda motor yang kau sebut dalam kondisi prima, meski kau tahu remnya rusak. Kau ambil 600 dolar miliknya, sebagai gantinya kau berikan dia kematian. Dia adalah keponakanku dan dia tak pernah melukai siapapun. Perangkat yang kau lihat ini punya sumber daya unik. Mesinnya sama dengan motor yang kau jual pada ponakanku. Tapi kujamin kalau remnya berfungsi dengan baik. Mitch : Sial. Dengar, kau benar kawan! Jigsaw : Hindari bahaya di sekitarmu, tekan remnya dan mesinnya akan berhenti. Hidup atau mati Mitch, pilihannya ada padamu.
Audio	Suara <i>Tape Recorder</i> Jigsaw Dan Suara Mesin Sepeda Motor.

8. Scene 27

Tabel 3.8 Penyajian Data

Adegan 1	
	
Edgar Ditemukan Meninggal Didalam Peti Milik John Kramer Yang Sebelumnya Meninggal 10 Tahun Lalu	
Shot	<i>Medium Shot</i>
Time	00.52.02 – 01.31.57
Set	Ruang Otopsi Rumah Sakit
Dialog	Keith : Kami sedang menggali ulang makam Kramer sekarang. Halloran : Dengan Wartawan ?

9. Scene 33

Tabel 3.9 Penyajian Data

Adegan 1



Anna Yang Tidak Sadarkan Diri Ketika Dirantai Oleh John Kramer Didalam Ruangan Bersama Ryan

Adegan 2



Ini ujian terakhir.

John Kramer Berbicara Kepada Anna dan Ryan Atas Ujian Mereka Yang Terakhir

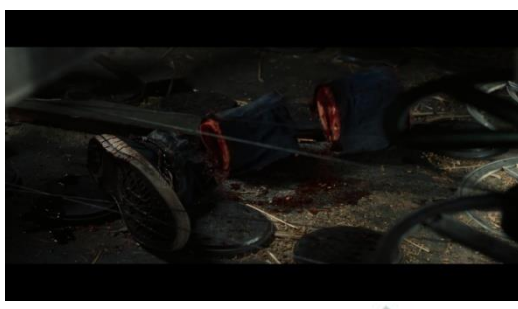
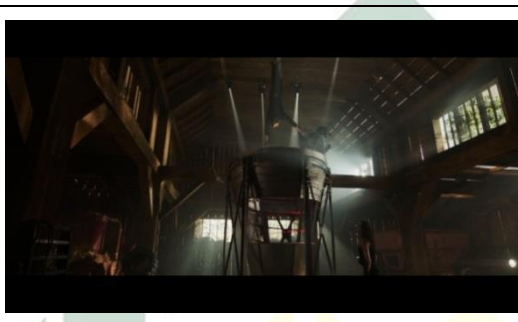
	Ryan : Aku melakukannya. Oke, aku melakukannya. Kulakukan, tapi itu sudah lama sekali. Aku ingin hidup. Aku ingin hidup. Jigsaw : Aku juga Ryan. Kita semua begitu. Tapi banyak hal terjadi. Kalau bukan karena kecerobohan yang dilakukan pegawai rumah sakitku. Kankerku bisa dibuktikan lebih awal. Hanya karena kesalahan di penanaman X-ray. Kesusahan yang kualami bisa dihindari. Dan kau Anna. Anna : Aku tidak salah apa-apa John. Kau mengenalku! Jangan lakukan ini kepadaku. Jigsaw : Kami dulunya bertetangga, Annadan aku. Sesi kemoterapi pertamaku begitu berat. Anna dan suaminya Matthew begitu baik, begitu mendukungku. Aku bersyukur soal itu. Anna : Mengapa kau melakukan ini kepadaku ? Jigsaw : Saat itu adalah masa-masa terbaikmu kan Anna ? Tapi suamimu yang malang, Matthew. Aku tahu kalian tak begitu akur. Tapi tanggungan akan kematian anakmu. Benar-benar beban hidup yang besar kan ? Andai dia tidak tertidur malam itu, kemudian ia takkan berguling dan menindih anakmu. Benar itu yang terjadi, kan Anna ? (Plot masa lalu) Ryan : Kau mau apakan kami ? Jigsaw : Aku ? Aku tidak akan melakukan apa-apa. Kau hanya perlu memikul tanggung jawabmu. Atas siapa dirimu.
Audio	Suara Seseorang Yang Sedang Membicarakan Masa Lalu Kedua Pemain.

	Halloran : Logan, Logan, Logan dengar aku bisa membantumu. Aku bisa melakukan sesuatu Logan : Bisakah kau mengembalikan istriku ? Ucapanku tak penting lagi kan ? Aku membuat permainan yang seolah dijalankan Jigsaw. Beberapa akan berpikir itu ulah Jigsaw, beberapa mengira itu ulahmu. Tapi tak ada yang mendugaku, karena Eleanor akan menyelamatkan alibiku. 10 tahun lalu, aku pulang dari perang dengan kehancuran, Jigsaw mengembalikan hidupku kembali. Kini aku bicara mewakili orang yang hidupnya hancur karenamu. Pembunuh, pemerkosa. Korban mereka hadir di mejaku karenamu Halloran : Tidak Tidak Tidak...
Audio	Suara Para Pemain, Jigsaw Pada Masa Lalu.

Tabel 3.12 Penyajian Data

Jumlah	Kekerasan Fisik	Kekerasan Psikis
1		 Kalau dia ingin menekannya, tembak saja.
2	 Tolong aku!	 Siapa lagi yang di sana?/ Edgar! Katakan apa yang terjadi!

3		
4		
5		
6		

11		
12		
13		
14		

15		
16		
17		
18		

ANALISIS DATA

Karena, situasi yang tergambarkan benar-benar tegang terlihat dari ekspresi Kedua detektif yang sedang memberikan pertanyaan atas tindakan Edgar yang berdiri sambil memegang remot jarak jauh. Salah satu dialog juga membicarakan beberapa percakapan yang isinya mengancam Edgar dengan menembak salah satu tangan Edgar. Ini merupakan salah satu bentuk kekerasan fisik yang dilakukan Polisi dan kedua detektif dalam menyelesaikan kasusnya. Karena polisi seharusnya menyelesaikan kasus tanpa didasari kekerasan fisik. Kasus seperti ini memang membutuhkan rencana yang matang agar penyelesaian tersebut bersih tanpa adanya pihak yang dirugikan, meskipun korban tersebut seorang tersangka tindak pidana.

[illegible]

Berdasarkan objek, tanda terbagi menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ikon dari potongan *scene* diatas ditunjukkan dengan potongan 3 adegan yang saling berurutan hingga menimbulkan suatu kekerasan fisik yang dialami oleh Edgar. Salah satu tangan Edgar tertembak dan hancur, hal ini mengindekskan bahwa sebelumnya telah terjadi baku tembak yang dilakukan oleh kedua detektif dan sekelompok polisi terhadap Edgar. Simbol yang terlihat didalam scene 1 adalah gambar adegan 3 yang salah satu tangan Edgar telah hancur akibat tertembak secara beruntun oleh polisi dan kedua detektif dalam menangani kasus tersebut didalam film Jigsaw. Berdasarkan Interpretant, tanda terbagi menjadi *rheme*, *dicent*, dan *argument*. Dari potongan adegan diatas, rheme yang terlihat adalah Edgar yang tertembak disalah satu tangannya dengan luka yang serius hingga membuat salah satu tangannya hancur berkeping-keping terlihat dari gambar adegan 3 pada potongan scene

2. Scene 3

Sehingga muncul interpretasi bahwa kelima orang tersebut berada didalam permainan kematian Jigsaw, tanpa sepengetahuan mereka kapan dan dimana mereka berlima bisa berada didalam kondisi tersebut.

Simbol yang terdapat pada *scene* 3 ini ditunjukkan oleh adegan pertama dan kedua yang masing-masing mewakili proses terbentuknya simbol kekerasan, meskipun didalam film tersebut tidak diperlihatkan siapa sebenarnya pelaku penyiksaan itu. Seperti diadegan 1 terlihat kelima korban pemain yang masing-masing dilehernya terikat rantai dan diatas kepalanya tertutup ember. Adegan kedua juga terlihat korban pemain yang gagal menyelesaikan permainan di game sebelumnya yang berakhir tragis terlihat dari tergantungnya mayat diatas dengan posisi rantai masih mengikat leher dan kepala tertutup ember dengan berlumuran darah disekujur tubuhnya.

siapa sebenarnya pelaku penyiksaan itu. Seperti diadegan kelima korban pemain yang masing-masing dilehernya terikat diatas kepalanya tertutup ember. Adegan kedua juga terlihat pemain yang gagal menyelesaikan permainan di game sebelum berakhir tragis terlihat dari tergantungnya mayat diatas dengan rantai masih mengikat leher dan kepala tertutup ember berlumuran darah disekujur tubuhnya.

Berdasarkan interpretant, tanda terbagi menjadi *rhetoric* dan *argument*. Dari potongan scene diatas, *rheme* yang terlihat serangkaian adegan yang masing-masing gambar tersebut untuk menceritakan proses terbentuknya suatu bentuk kekerasan.

memperlakukan korbannya dengan siksaan siksaan untuk membuatnya selamat dari penderitaan.

3. Scene 6

Jika dilihat dari potongan *scene* 6 yang diambil dari beberapa adegan, terlihat pengambilan gambar yang diambil yaitu *Medium Shot* dengan berfokus kepada objek mulai separuh dada hingga atas kepala. Jika dikaitkan dengan model analisis Charles Sanders Pierce menggunakan teori segitiga makna : tanda, objek, dan interpretan yaitu menganalisis persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda tersebut digunakan orang pada waktu berkomunikasi. Tanda dari potongan *scene* 6 ini adalah adanya adegan 1 dan 2 yang mewakili akan adanya bentuk dari kekerasan, Terlihat dengan jelas bekas yang ditinggalkan oleh pelaku kepada korban.

Objek dari potongan *scene* 6 yaitu bentuk semula manusia dengan kondisi anggota badan yang lengkap, karena permainan kematian dari Jigsaw mengakibatkan sebagian kepala terpotong dan meninggalkan bekas sayatan di bagian leher korban. Sehingga muncul interpretasi bahwa korban keempat pemain lainnya yang masih mengikuti permainan didalam film tersebut pasti mengalami nasib yang sama seperti korban pertama ini. Bentuk kekerasan yang dilakukan oleh tersangka adalah kekerasan fisik yang membuat para penonton untuk histeris didalam menyaksikan film tersebut dan akan membuat trauma.

Berdasarkan Interpretant, tanda terbagi menjadi *rheme*, *dicent*, dan *argument*. *Rheme* yang terbentuk adalah bentuk adegan pertama dan kedua yang masing-masing memperlihatkan luka fisik yang benar-benar

4. Scene 9

Jika dikaitkan dengan model analisis Charles menggunakan teori segitiga makna : tanda, objek, dan menganalisis persoalan bagaimana makna muncul da ketika tanda tersebut digunakan orang pada waktu Tanda dari potongan *scene* 9 ini adalah 3 gambar poton masing-masing gambar itu menjelaskan tentang ko terbentuknya suatu kekerasan. Sedangkan objeknya

Seperti pada bagian triadik segitiga Charles Sanders Peirce diatas, (Representamen, Objek, dan Interpretant) dibagi menjadi beberapa bagian. Berdasarkan representamen, tanda terbagi menjadi *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. *Qualisign* didalam scene 9 ini adalah gambar adegan 2 dan 3 yang memperlihatkan Carly. *Sinsign*nya adalah telah terjadi kekerasan yang dilakukan oleh Ryan terhadap Carly hingga merenggut nyawa Carly dengan tragis. Sedangkan *Legisign*nya adalah keempat pemain tersebut harus berjuang untuk kelangsungan hidup mereka, meskipun luka yang mereka alami menyakitkan.

Berdasarkan objek, tanda terbagi menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ikon ditunjukkan dengan adegan pada gambar 1, 2 dan 3 diatas yang masing-masing memiliki bentuk perlakuan kekerasan. Hal ini mengindekskan bahwa sebelumnya, keempat pemain tersebut sudah mendapatkan luka setelah menyelesaikan permainan kematian sebelumnya hingga satu persatu pemain meninggal. Sedangkan simbol yang terdapat pada *scene* 9 ditunjukkan dengan kematian Carly setelah disuntikkan cairan asam oleh Ryan. Ini merupakan simbol kekerasan yang terjadi kepada perempuan.

Berdasarkan Interpretant, tanda terbagi menjadi *rheme*, *dicent*, dan *argument*. *Rheme* pada *scene* diatas adalah gambar adegan yang berisi dengan penyiksaan dan berakhir dengan kematian. Ini termasuk

5. Scene 12

Tanda dari potongan *scene* 12 adalah tampilan adegan 1 yang diambil dari *scene* 9 dan menunjukkan korban meninggal dari perlakuan kekerasan fisik. Sedangkan objek dari potongan *scene* diatas adalah jasad seorang wanita yang mengalami luka korosif dan meninggalkan bekas tanda didalam lidahnya. Sehingga muncul interpretasi bahwa jasad wanita tersebut merupakan bagian dari pemain yang mengikuti

Seperti pada bagian triadik segitiga Charles Sanders Peirce diatas, (Representamen, Objek, dan Interpretant) dibagi menjadi beberapa bagian. Berdasarkan representamen, tanda terbagi menjadi *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. *Qualisign* didalam scene 12 diatas adalah jasad seorang wanita yang mengenaskan dengan luka korosif akibat cairan asam dibagian leher serta meninggalkan bekas tanda didalam lidah. *Sinsignnya* adalah telah terjadi kekerasan fisik terhadap wanita tersebut. Sedangkan *legisingnya* adalah kematian wanita tersebut merupakan ulah Jigsaw.

Berdasarkan objek, tanda terbagi menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ikon ditunjukkan dengan adegan pada gambar 1 yang menggambarkan kondisi jasad wanita yang telah diotopsi oleh Logan untuk diidentifikasi. Hal ini mengindekskan bahwa sebelumnya telah terjadi kekerasan yang mengakibatkan wanita tersebut meninggal dengan mengenaskan. Simbol yang terdapat pada *scene* diatas ditunjukkan dengan bekas luka yang ditinggalkan dileher korban dan didalam lidah bahwa ini merupakan bentuk dari kekerasan.

[illegible]

6. Scene 17

[illegible]

waktu berkomunikasi. Tanda dari potongan *scene* diatas adalah potongan keempat adegan yang masing-masing menggambarkan bentuk kekerasan. Sedangkan objeknya adalah ketiga pemain yang semula baik-baik saja, menjadi berjuang untuk menyelamatkan hidup mereka meskipun harus mengorbankan salah satu anggota badan mereka. Sehingga muncul interpretasi bahwa pada adegan pertama hingga keempat masing-masing berjuang untuk menyelamatkan nyawa mereka. Pada adegan pertama terlihat Mitch dan Anna sedang terjebak didalam ruangan yang dipenuhi pasir dan benda tajam, sedangkan adegan kedua sampai keempat menjelaskan tentang kondisi Ryan yang salah satu kakinya terjepit oleh kawat yang terikat sangat erat hingga menimbulkan patah pada kaki Ryan.

Seperti pada bagian triadik segitiga Charles Sanders Peirce diatas, (Representamen, Objek, dan Interpretant) dibagi menjadi beberapa bagian. Berdasarkan representamen, tanda terbagi menjadi *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. *Qualisign* didalam *scene* 17 adalah serangkaian adegan yang berisi tentang unsur kekerasan. *Sinsignnya* adalah didalam *scene* tersebut telah terjadi adegan kekerasan atau penganiayaan terhadap ketiga pemain didalamnya. Sedangkan *legisignnya* adalah ketiga pemain ini berjuang demi kelangsungan hidup mereka dan keluar dari jebakan permainan kematian Jigsaw.

Berdasarkan objek, tanda terbagi menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ikon didalam *scene* diatas ditunjukkan dengan adegan berdarah

Berdasarkan Interpretant, tanda terbagi menjadi *rheme*, *dicent*, dan *argument*. *Rheme* pada *scene* diatas adalah gambar adegan pertama sampai keempat yang masing-masing memperlihatkan unsur darah dan penuh luka pada tiap pemain. Sedangkan *dicentnya* adalah kekerasan yang dilakukan oleh Jigsaw atau John Kramer terhadap Ryan, Mitch dan Anna. Kemudian, *argument* menunjukkan bahwa *scene* atau adegan yang ditampilkan diatas, mengandung unsur kekerasan yang dapat mengakibatkan penonton merasa histeris dan trauma jika menonton film tersebut. Bahkan jika ada beberapa orang merasa sependapat dengan tujuan adegan ini dilakukan, maka akan mengakibatkan kekerasan di dunia nyata.

[illegible]

Tanda dari potongan *scene* diatas adalah potongan adegan dan diselingi dengan dialog perbincangan pada *scene* tersebut. Sedangkan *object* nya adalah isi dari masing-masing potongan adegan tersebut memperlihatkan ketiga pemain yang berada disuatu ruangan dan terjebak hingga harus mengorbankan anggota badannya untuk selamat. Sehingga muncul interpretasi bahwa didalam *scene* tersebut mengandung unsur kekerasan dan didalam adegan tersebut, Ryan, Mitch dan Anna harus berjuang mati-matian meskipun harus mengeluarkan darah yang banyak untuk bisa selamat dari setiap permainan yang telah diberikan Jigsaw. Konteks ini, tentunya menuai dan mengarah kedalam

Seperti pada bagian triadik segitiga Charles Sanders Peirce diatas, (Representamen, Objek, dan Interpretant) dibagi menjadi beberapa bagian. Berdasarkan representamen, tanda terbagi menjadi *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. *Qualisign* didalam *scene* 25 adalah dua potongan gambar yang, adegan pertama Nampak Mitch sedang digantung dan Anna membantunya sedangkan adegan kedua terlihat mayat yang sedang digantung dengan kondisi badan tersayat-sayat.. *Sinsign* diatas adalah telah terjadi adegan kekerasan yang berjalan pada film *Jigsaw*, tepatnya pada menit 00.49.07 – 00.51.55. Kemudian, *Legisign*nya adalah adegan kekerasan yang ditampilkan didalam film tersebut benar-benar memvisualisasikan layaknya peristiwa sesungguhnya dan benar-benar nyata.

Sinsign diatas adalah telah terjadi adegan kekerasan yang ber film Jigsaw, tepatnya pada menit 00.49.07 – 00.51.55. *Legisign*nya adalah adegan kekerasan yang ditampilkan di tersebut benar-benar memvisualisasikan layaknya sesungguhnya dan benar-benar nyata.

Berdasarkan objek, tanda terbagi menjadi ikon, in simbol. Ikon didalam *scene* 25 diatas, adanya du

Berdasarkan Interpretant, tanda terbagi menjadi *rheme*, *dicent*, dan *argument*. *Rheme* pada *scene* diatas adalah gambar adegan pertama dan kedua yang menunjukkan Mitch yang sedang digantung dan jenazah yang tercabik-cabik. Sedangkan *dicentnya* adalah telah terjadinya kekerasan yang dilakukan oleh seseorang terhadap Mitch dan jenazah tersebut. Kemudian, *argument* menunjukkan bahwa sipembuat film benar-benar menampilkan adegan kekerasan pada *scene* tersebut dengan jelas dan tidak ada unsur sensor sama sekali, sedangkan bagi sebagian orang yang melihat pasti ada rasa histeris jika kejadian tersebut benar-benar ada.

Jika dilihat dari scene diatas, pengambilan gambar yang diambil adalah *medium shot*. Terlihat dari objek yang diperbesar, si pembuat film ingin memperjelas tanda yang ada pada pipi Edgar. Pencahayaan dari potongan adegan tersebut sedikit lebih gelap, hal ini menandakan adanya kematian yang telah dibongkar kembali. Jika dikaitkan dengan model analisis Charles Sanders Pierce menggunakan teori segitiga makna : tanda, objek, dan interpretan yaitu menganalisis persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda, ketika tanda tersebut digunakan orang pada waktu berkomunikasi.

Seperti pada bagian triadik segitiga Charles Sanders Peirce diatas, (Representamen, Objek, dan Interpretant) dibagi menjadi beberapa bagian. Berdasarkan representamen, tanda terbagi menjadi *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. *Qualisign* didalam *scene 27* adalah gambar adegan jasad Edgar yang berada didalam peti dengan bekas luka dibagian pipi serta berlumuran darah disekitar leher. *Sinsignya* adalah telah terjadi bentuk penganiayaan serta kekerasan terhadap Edgar yang berjalan pada durasi waktu 00.52.02 – 01.31.57.

[illegible]

bekas luka tembak. Didalam scene tersebut, detektif Halloran dan Keith menyadari bahwa suspek tersangka tersebut pasti ulah tangan kanan dari Jigsaw. Berdasarkan objek, tanda terbagi menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ikon didalam *scene* 27 diatas adalah adanya bekas luka sayatan pada bagian pipi, leher, serta bekas luka perban pada bagian dada Edgar. Hal ini mengindekskan bahwa sebelumnya telah terjadi adegan kekerasan dan penembakan yang terjadi pada Edgar. Sehingga muncul suatu simbol yang ditunjukkan dengan tertutupnya mata Edgar dan berada didalam peti kematian, yang bisa dikatakan Edgar didalam *scene* tersebut telah meninggal dengan meninggalkan bekas luka yang banyak.

Berdasarkan Interpretant, tanda terbagi menjadi *rheme*, *dicent*, dan *argument*. *Rheme* pada *scene* diatas adalah potongan adegan beserta dengan dialog, audio, dan waktu yang terjadi pada waktu adegan tersebut berlangsung. *Dicentnya* adalah bentuk kekerasan yang dilakukan kepada Edgar hingga merenggut nyawa Edgar dengan kondisi yang memprihatinkan. Sehingga muncul argument bahwa didalam adegan ini, seseorang telah membunuh Edgar dengan bentuk kekerasan yang menyebabkan Edgar kehilangan nyawanya dan meninggalkan suatu simbol dibagian pipi untuk membuat suatu tanda bahwa hal ini pasti ulah dari Jigsaw, sedangkan Jigsaw telah meninggal beberapa tahun yang lalu.

9. Scene 33

Jika dilihat dari potongan *scene* diatas, terlihat tiga adegan yang masing-masing adegan tersebut berbeda pengambilan gambar dan pengambilan cahaya beserta maknanya. Pada adegan pertama, dapat dilihat bahwa Anna sedang berada didalam kondisi duduk dengan keadaan kaki kiri dirantai. Ini dapat kita lihat bahwa kekerasan yang dilakukan yaitu memperlakukan wanita tidak pada tempatnya. Pengambilan cahaya yang digunakan juga sedikit lebih cerah yang menandakan bahwa Anna masih hidup akan tetapi tersiksa didalam ruangan tersebut bersama kedua orang lainnya.

Adegan kedua terlihat percakapan antara John Kramer, Anna dan Ryan yang didalamnya kita dapat melihat secara langsung bahwa John Kramer mengatakan, "ini ujian terakhir" bagi Anna dan Ryan. Pada adegan tiga juga terlihat John Kramer yang menjelaskan, mengapa Anna dan Ryan bisa berada didalam permainan ini dan menghadapi berbagai ujicoba yang bisa merenggut nyawa mereka. Dari dialog yang disajikan diatas, John Kramer mulai mengingatkan kesalahan Ryan dan Anna pada masa lalu yang membuat nyawa orang lain melayang dikarenakan ulah mereka sendiri.

Dari sini kita dapat mengetahui, bahwa tujuan John Kramer memberikan ujian bagi Anna dan Ryan adalah untuk mempertanggung jawabkan perbuatan mereka yang sudah merugikan orang lain dengan ujian yang sifatnya mengarah kedalam unsur kekerasan. Terlihat dari

Tanda yang terkandung didalamnya adalah tersusunnya tiga adegan beserta dengan dialog, keterangan waktu dan audio dimana *scene* tersebut berlangsung. Sedangkan *objectnya* adalah didalam *scene* tersebut masing-masing gambar adegan yang diambil, menggambarkan tiga orang yang berada didalam ruangan dan dua diantaranya duduk dengan posisi kaki terikat rantai. Sehingga muncul interpretasi bahwa adegan diatas memiliki unsur kekerasan yang dapat diindikasikan dengan gambar adegan pertama hingga ketiga.

[illegible]

Seperti pada bagian triadik segitiga Charles Sanders Peirce diatas, (Representamen, Objek, dan Interpretant) dibagi menjadi beberapa bagian. Berdasarkan representamen, tanda terbagi menjadi *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. *Qualisign* didalam *scene* 33 adalah adanya tiga gambar adegan yang berada didalam satu tabel lengkap dengan penjelasan visual dan dialog yang terjadi pada waktu 01.00.00 - 01.04.14. *Sinsignnya* adalah telah ditemukannya bentuk kekerasan didalam *scene* 33 yang mengandung unsur kekerasan. Sedangkan *Legisingnya* adalah adegan yang dilakukan didalam film tersebut memang mengandung unsur kekerasan yang membuat para penonton histeris dan menimbulkan efek trauma jika ada hal yang pernah dialami didalam film tersebut di dunia nyata.

Berdasarkan objek, tanda terbagi menjadi ikon, in

simbol. Ikon diatas ditunjukkan dengan adanya gambar adegan

yang memperlihatkan Anna sedang duduk lemas dengan ke

terikat rantai dan tubuh penuh dengan luka. Adegan k

menunjukkan John Kramer yang sedang berdiri ditengah-ter

dan Ryan yang sedang dalam keadaan luka-luka dan kaki ter

Hal ini mengindekskan bahwa didalam *scene* 33 ini menganc

kekerasan yang terjadi antara Ryan dan Anna. Simbol di

ditunjukkan dengan adanya kondisi tubuh Ryan yang memilik

Berdasarkan Interpretant, tanda terbagi menjadi *rheme*, *dicent*, dan *argument*. *Rheme* pada *scene* diatas adalah adanya potongan serangkaian tiga adegan yang mengandung unsur kekerasan dan lengkap dengan tabel berisi dialog, waktu dan visual. *Dicentnya* adalah kekerasan yang dilakukan oleh John Kramer terhadap Anna dan Ryan melalui permainan kematian. Sehingga dapat ditemukan argument bahwa John Kramer melakukan kekerasan didalam adegan tersebut atas alasan perlakuan Anna dan Ryan dimasa lalu yang menyebabkan kekacauan hingga merenggut nyawa orang lain. Jadi perlakuan kekerasan didalam adegan tersebut didasari atas alasan keadilan yang dilakukan oleh John Kramer terhadap kelima pemain diatas, termasuk Ryan dan Anna.

Berdasarkan adanya penyajian data tabel dari *scene* 41 diatas, dapat dijelaskan bahwa ditemukannya empat adegan yang menunjukkan adegan kekerasan. Teknik pengambilan gambar yang diambil menggunakan *medium shot* dan *Long Shot* yang berfokus kepada objek dan lingkungan sekitar yang diambil. Pencahayaan didalam *scene* ini sedikit lebih gelap, yang bisa diartikan dengan suasana tegang dan berada didalam ke putusaan antara Anna dan Ryan. Adegan diatas menunjukkan Anna yang berusaha menembak Ryan dengan tujuan ingin

terbebas dari permainan Jigsaw. John Kramer mengatakan kepada Anna bahwasanya salah satu kunci ia terbebas adalah dengan menembakkan senapan kesalah satu pemain.

Jika dikaitkan dengan model analisis Charles Sanders Pierce menggunakan teori segitiga makna : tanda, objek, dan interpretan yaitu menganalisis persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda, ketika tanda tersebut digunakan orang pada waktu berkomunikasi. Tanda yang terkandung didalamnya adalah adanya penyajian data tabel yang berisi empat adegan beserta penjelasan visual dan dialog, dan keterangan tehnik pengambilan gambar yang diambil serta durasi terjadinya kekerasan pada *scene* tersebut berlangsung. Objectnya adalah Ryan dan Anna yang semula baik-baik saja, namun keadaan berubah ketika John Kramer berbicara bahwa kunci untuk terbebas adalah untuk menembakkan senapan kesalah satu pemain. Sehingga muncul interpretasi bahwa adegan diatas memang mengandung unsur kekerasan yang dilakukan Anna terhadap Ryan dengan menodongkan senapan kearah Ryan untuk selamat.

Seperti pada bagian triadik segitiga Charles Sanders Peirce diatas, (Representamen, Objek, dan Interpretant) dibagi menjadi beberapa bagian. Berdasarkan representamen, tanda terbagi menjadi *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. *Qualisign* didalam *scene* 41 adalah adanya keempat gambar adegan disertai dengan tabel penjelasan dialog dan waktu adegan tersebut berlangsung. *Sinsignnya* adalah telah terjadi

Berdasarkan objek, tanda terbagi menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ikon diatas ditunjukkan dengan adegan pertama yang memperlihatkan Anna sedang menodongkan senapan kearah Ryan dan adegan keempat yang memperlihatkan kondisi Anna yang sedang tergeletak dengan bekas luka tembak dan banyak darah disekujur tubuhnya. Hal ini mengindekskan bahwa selama keempat adegan berlangsung, telah terjadi adegan kekerasan yang dilakukan Anna dan Ryan hingga salah satu pemain tewas. Simbol yang terdapat didalam *scene* ini ditunjukkan dengan adegan empat yang menunjukkan Anna sedang tergeletak tak bernyawa dengan keadaan tubuh tertembak senapan dengan berlumuran darah disekujur tubuhnya.

[illegible]

11. Scene 45

Jika dilihat dari penyajian *scene* diatas dapat dilihat adanya empat adegan yang menunjukkan adegan kekerasan. Teknik pengambilan gambar yang diambil adalah *medium shot* yang lebih berfokus kepada objek yang dibicarakan. Terlihat pencahayaan yang sedikit lebih gelap dan redup yang menandakan bahwa situasi tersebut tegang dan penuh kontroversial antara Logan dan Halloran. Jika dikaitkan dengan model analisis Charles Sanders Pierce menggunakan teori segitiga makna : tanda, objek, dan interpretan yaitu menganalisis persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda, ketika tanda tersebut digunakan orang pada waktu berkomunikasi. Tanda yang terkandung didalamnya adalah penyajian data tabel yang berisi empat adegan beserta penjelasan visual dan dialog yang diambil, serta durasi terjadinya kekerasan pada *scene* tersebut berlangsung.

[illegible]

Seperti pada bagian triadik segitiga Charles Sanders Peirce diatas, (Representamen, Objek, dan Interpretant) dibagi menjadi beberapa bagian. Berdasarkan representamen, tanda terbagi menjadi *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. *Qualisign* didalam scene 45 diatas adalah adanya gambar adegan yang memperlihatkan Halloran meninggal dengan kondisi mengenaskan pada adegan keempat. *Sinsign*nya adalah telah terjadinya adegan kekerasan yang dilakukan Logan terhadap Halloran didalam tempat permainan yang telah digunakan oleh Jigsaw pada beberapa tahun yang lalu. Sedangkan *legisingnya* adalah keempat adegan diatas merupakan adegan yang mengandung unsur kekerasan.

[illegible]

Berdasarkan Interpretant, tanda terbagi menjadi *rheme*, *dicent*, dan *argument*. *Rheme* pada *scene* diatas adalah gambar keempat adegan yang menunjukkan proses terjadinya kekerasan. *Dicentnya* adalah kekerasan yang dilakukan Logan terhadap Halloran dengan menggunakan bantuan sinar laser yang diikatkan pada besi yang dikalungkan dibagian leher. Kemudian *argument* menunjukkan bahwa pada adegan diatas dianggap sebagai penutup dari adegan kekerasan yang sekaligus menjelaskan alasan kenapa unsur kekerasan didalam film tersebut ditonjolkan.

Setelah menemukan representasi kekerasan pada film Jigsaw. Selanjutnya peneliti akan mengonfirmasi hasil penelitian tersebut dengan teori anomie yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Teori anomie sendiri merupakan teori yang berasumsi bahwa kejahatan muncul sebagai akibat apabila individu tidak dapat mencapai tujuan-tujuan mereka melalui saluran legal atau menarik diri dari pergaulan sosial karena kemarahannya. Bisa dikatakan teori ini merupakan bentuk dari adanya suatu tujuan-tujuan

Jika hasil analisis dari film Jigsaw diatas dikonfirmasi dengan teori anomie, maka sebelas *scene* yang telah dipilah peneliti di bab sebelumnya akan menunjukkan unsur kekerasan dan alasan pelaku melakukan kekerasan tersebut. Terlihat dari dialog pada *scene* 45 yang menjelaskan bahwa Loganlah yang merencanakan dan membuat permainan kematian yang serupa dengan John Kramer karena alasan pribadi. Logan mengatakan bahwa, ia membuat jebakan ini memang untuk membalas kematian istrinya akibat kasus pembunuhan yang dilakukan Edgar. Halloran selaku detektif mendapatkan siksaan yang pedih dari Logan, lantaran ia membebaskan Edgar yang merupakan pembunuh istri Logan.

[illegible]

Kekerasan di era sekarang ini memang terlihat marak banyak dilakukan, bahkan dibawah usiaupun banyak sekali tindakan kekerasan baik disengaja maupun tidak disengaja. Pasalnya, perlakuan kekerasan ini dilandasi oleh sebatas amarah dan perilaku ingin balas dendam. Akan tetapi, semakin pesatnya dunia teknologi dan *gadget* justru sebagian orang yang kurang mengetahui dampak negatif dari hal tersebut akan membawa di penggunaanya kedalam hal-hal yang merugikan diri sendiri dan orang lain. Sebagai contoh anak-anak dibawah usia yang suka menonton film *smackdown* yang ditayangkan di luar negeri yang didalamnya berisi pertengkaran antar sesama untuk mendapatkan suatu tujuan. Dari sini, mereka yang telah melihat program televisi tersebut akan diterapkan dengan teman sebayanya.

[illegible]

mewujudkan hasrat yang tidak sempat terpenuhi. Dalam hal tertentu, seharusnya respon pemerintah dalam menangani kasus seperti ini memang harus ditanggapi dengan serius. Banyak sekali korban kekerasan yang merasa dirugikan dan bahkan berakhir dengan meninggal. Mereka yang pernah mendapatkan tindak kekerasan akan menyebabkan trauma yang mendalam dan mendapatkan luka fisik yang serius hingga meninggal. Hal ini tentu menyebabkan angka kematian yang serius per tahun di setiap negara jika tidak adanya penanganan serius terkait masalah tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa didalam film Jigsaw mengandung unsur kekerasan fisik yang disajikan melalui sebelas scene lengkap dengan tabel setiap adegan dan dialog. Didalam penelitian ini juga disimpulkan adanya bentuk Tanda, Objek, dan Interpretant dari model Charles Sanders Peirce. Tanda yang terkandung didalamnya terlihat sosok John Kramer yang melakukan tindakan kekerasan untuk memperjuangkan keadilan yang sudah tidak adil didalamnya, Objek didalamnya juga terlihat tersangka kasus kriminal yang disiksa dan disegap oleh John Kramer untuk mempertanggungjawabkan kejahatan selama hidupnya. Sehingga memunculkan Interpretasi bahwa didalam film tersebut memang terjadi unsur kekerasan fisik yang dilakukan oleh John Kramer terhadap tersangka tindak kriminal.

1. Bagi masyarakat, saya harap untuk tidak memperagakan setiap adegan kekerasan yang terlihat didalam film Jigsaw tersebut dirumah atau dimanapun. Karena pada dasarnya, kekerasan tersebut merupakan perilaku yang tidak manusiawi. Didalam negara kita yang sudah merdeka dan sudah menerapkan makna kebebasan, maka biarkanlah hukum yang bertindak tegas atas kejahatan yang sudah ada di negara ini.

Referensi Jurnal :

- Abdullah, N. 2010. Kekerasan terhadap anak 'bom waktu' masa depan. *Jurnal Magistra*, 22(73), 65-73.
- Benny, I. 2002. Mekanisme Penerimaan Penghukuman dan Pembinaan oleh terpidana Penjara (analogi terhadap mekanisme penyesuaian diri pada teori Anomie). *Jurnal UI*, 15.
- Fitriana, Y., Pratiwi, K., & Sutanto, A.V. 2015. Faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku orangtua dalam melakukan kekerasan verbal terhadap anak usia pra-sekolah. *Jurnal Psikologi Undip*, 14(1), 81-93.
- Hastuti, T. 2006. Evaluasi terhadap pelaksanaan komunikasi pemasaran sosial non-government organization (ngo) untuk isu-isu anti kekerasan terhadap perempuan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2 (3).
- Noviani, I. 2008. Fenomena kekerasan di lingkungan Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan*, 13(3), 1-10.
- Praditya, L.D., Wimbarti, S., & Helmi, A.F. 1999. Pengaruh tayangan adegan kekerasan yang nyata terhadap agresivitas. *Jurnal Psikologi*, 1(1), 51-63.
- Putri, A.M., & Agus, S. 2012. Persepsi orang tua tentang kekerasan verbal pada anak. *Jurnal Keperawatan Diponegoro*, 22-29(1).
- Putri, A.M., & Santoso, A. 2012. Persepsi orang tua tentang kekerasan verbal pada anak. *Jurnal Nursing Studies*, 1(1), 22-29.
- Ramadani, M., & Fitri, Y. 2015. Kekerasan dalam rumah tangga (kdr) sebagai salah satu isu kesehatan masyarakat secara global. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*, 9(2), 85.
- Utami, P.N. 2018. Pencegahan kekerasan terhadap anak dalam perspektif hak atas rasa aman di nusa tenggara barat. *Jurnal Ham*, 9(1).