

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Komunikasi hadir dalam setiap aspek kehidupan karena sifatnya yang menyeluruh dan tak terpisahkan. Demikian pula dengan manusia, yang tidak pernah bisa lepas dari aktivitas komunikasi. Tujuan utama dari komunikasi adalah menyampaikan informasi atau pesan kepada orang lain guna memengaruhi cara pandang serta sikap penerimanya. Dalam proses komunikasi, tentu terdapat media yang menjadi perantara penyampaian pesan. Salah satu media tersebut adalah film. Film merupakan bagian dari media massa yang memiliki kemampuan untuk menyebarkan pesan secara luas dan serentak kepada beragam audiens, baik dari segi etnis, agama, usia, dan sebagainya. Banyak penelitian telah mengeksplorasi bagaimana film memengaruhi masyarakat menggunakan pendekatan linier. Film memiliki peran penting dalam membentuk masyarakat melalui pesan yang dikandungnya. Kritik ini didasarkan pada keyakinan bahwa film merupakan cerminan dari kondisi sosial masyarakat saat pembuatannya. Film menjadi media yang mencatat perubahan sosial dan perkembangan masyarakat secara terus-menerus (Irawanto, 1999). Graeme Turner dalam (Irawanto, 1999) menentang pandangan yang menganggap film sebagai ungkapan masyarakat. Menurut Turner, film dilihat sebagai bentuk representasi atas agalitas masyarakat yang memiliki ciri khas tersendiri berbeda dengan makna film semata-mata merupakan gambaran atas realitas. Sebagai gambaran atas realitas, film hanya "memindah" menyajikan realitas ke dalam film tanpa modifikasi. Di sisi lain, sebagai cerminan realitas, film berperan dalam membentuk dan "menghadirkan kembali" realitas berdasarkan ideologi, konvensi, dan norma kebudayaan mereka.

Kekerasan adalah tindakan menyiksa, merugikan, atau tidak wajar yang melanggar norma dan juga dapat membahayakan kondisi fisik serta psikologis seseorang. Secara umum, kekerasan merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok yang dapat menyebabkan luka, kematian, atau kerusakan fisik pada orang lain. Sementara itu, World Health Organization (2018) menyatakan bahwa kekerasan terhadap anak meliputi segala bentuk perlakuan yang tidak layak—baik dalam bentuk fisik, emosional, seksual, penelantaran, maupun eksploitasi—yang dapat mengancam kesehatan, perkembangan, atau harga diri anak, khususnya dalam konteks hubungan yang mengandung unsur tanggung jawab terhadap anak tersebut.

Fontana (1971) dalam (Adnyana, 2005) Kekerasan terhadap anak didefinisikan secara lebih luas dengan mencakup kondisi seperti malnutrisi dan penelantaran sebagai tahap awal dari sindrom perlakuan yang tidak semestinya. Sementara itu, bentuk kekerasan fisik dianggap sebagai tahap akhir yang paling parah dalam spektrum perlakuan buruk yang berasal dari tindakan orang tua atau perawat kepada anak. Kekerasan terhadap anak tidak hanya terbatas pada kekerasan fisik seperti pemukulan, pembunuhan, atau pemerkosaan, tetapi juga mencakup kekerasan non-fisik, seperti kekerasan dalam bentuk ekonomi, psikologis, maupun kekerasan yang berkaitan dengan agama.

Kekerasan terhadap anak mencakup segala bentuk tindakan yang menyebabkan cedera atau kerugian secara fisik, mental, maupun seksual (Nadia, 2004), termasuk penghinaan. Bentuk-bentuknya meliputi tindakan lalai dan perlakuan yang tidak pantas, eksploitasi termasuk eksploitasi seksual, serta perdagangan anak. Sementara itu, child abuse merujuk pada segala bentuk

kekerasan yang dialami anak oleh pihak yang memiliki peran dan kewajiban atas perlindungannya atau mempunyai otoritas yang ditujukan kepada anak tersebut, seperti orang tua, kerabat dekat, maupun guru—yang sejatinya merupakan sosok yang dapat dipercaya. Sedangkan (Nadia, 2004) tindakan kekerasan terhadap anak diartikan sebagai wujud penyiksaan yang dapat terjadi secara fisik maupun psikologis. Penganiayaan fisik mencakup tindakan kasar yang membahayakan anak, serta berbagai bentuk kekerasan fisik lainnya. Sementara itu, penganiayaan secara psikis mencakup tindakan yang meremehkan atau merendahkan harga diri anak. Alva juga menambahkan bahwa pelaku kekerasan terhadap anak sering kali adalah orang tua atau pengasuh, yang seharusnya berperan sebagai pembimbing dalam proses tumbuh kembang anak.

Menurut National Society for the Prevention of Cruelty to Children (NSPCC), kasus kekerasan terhadap anak di Inggris mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya. Dalam lima tahun terakhir hingga tahun 2023, terjadi lonjakan sebesar 106% dalam tindak kekerasan dan penelantaran anak di Inggris. Berdasarkan analisis data dari permintaan Kebebasan Informasi yang diperoleh dari kepolisian Inggris, tercatat sebanyak 29.405 kasus antara April 2022 hingga Maret 2023, naik dari 14.263 kasus yang tercatat pada periode April 2017 hingga Maret 2018.

Beragam bentuk kekerasan, seperti kekerasan verbal, non-verbal, fisik, psikologis, dan moral, kerap ditampilkan melalui media massa seperti film dan acara televisi, dengan tujuan untuk menarik perhatian penonton serta meningkatkan rating tayangan (Rushton, 2010). Sebagai contoh kekerasan yang terkandung dalam Film *It Chapter Two* yang disutradarai oleh Andy Muschietti. Banyak kekerasan

pada film ini baik kekerasan fisik maupun non fisik. Pada Film It Chapter Two ini, Penggunaan perbedaan warna dalam menggambarkan adegan masa lalu dan masa kini, serta penyajian tema balas dendam yang kompleks dan memikat, dilakukan dengan tujuan utama untuk meningkatkan keuntungan finansial media. Dengan cara ini, jumlah penonton pun diharapkan meningkat, sehingga memberikan dampak positif bagi pendapatan media tersebut. Berbagai bentuk kekerasan dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan juga sering kali ditampilkan melalui media. Beberapa contoh nyata dari fenomena kekerasan di masyarakat antara lain adalah tindakan memfitnah, menghina, mengucapkan kata-kata yang menyakitkan, melakukan manipulasi, serta menyebarkan informasi yang tidak benar (Rushton, 2010).

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kualitatif dan metode semiotika untuk menganalisis fenomena kekerasan anak yang digambarkan dalam film IT Chapter Two. Dengan menggunakan pendekatan semiotika, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai tanda yang muncul dalam drama tersebut serta menganalisis bagaimana makna terbentuk melalui hubungan antara tanda dan apa yang diwakilinya (Kurniawan, 2001). Pendekatan kualitatif memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menguraikan suatu fenomena secara rinci dan menggali makna yang terkandung di dalamnya secara mendalam, tanpa harus membuat generalisasi terhadap temuan yang diperoleh (Anggito, 2018).

Dalam budaya populer Inggris, badut memiliki sejarah panjang sebagai sosok hiburan yang muncul dalam sirkus, acara anak-anak, hingga pertunjukan panggung tradisional seperti Punch and Judy Show. Sosok badut awalnya dipandang sebagai simbol kegembiraan dan kepolosan, terutama pada pertunjukan pantomim yang

menjadi bagian dari budaya teater Inggris sejak abad ke-19. Salah satu karakter badut paling dikenal di Inggris adalah Coco the Clown, yang populer di pertengahan abad ke-20 dan diasosiasikan dengan hiburan keluarga. Namun, seiring waktu, citra badut mulai mengalami dekonstruksi melalui media populer, terutama dalam film horor seperti IT Chapter Two. Sosok badut tidak lagi eksklusif sebagai tokoh jenaka, tetapi juga digambarkan sebagai figur ambivalen yang menyimpan ancaman. Perubahan ini mencerminkan ketegangan dalam masyarakat Inggris antara nostalgia masa kecil dengan kesadaran akan trauma dan bahaya tersembunyi di balik simbol-simbol yang selama ini dianggap aman. Dengan demikian, badut dalam budaya populer Inggris kini bukan hanya representasi kegembiraan, tetapi juga simbol kompleksitas emosional dan ketakutan sosial yang lebih dalam.

Semakin berkembangnya zaman, membuat film seperti terlihat nyata. Dalam perkembangannya, film sangat mempengaruhi pikiran penonton yang membuat masyarakat seperti ikut bermain di dalam film tersebut, tentunya hal ini dikarenakan pembuatan film yang profesional dan teknik editan yang semakin canggih sehingga penonton yang menikmati film tidak sadar bahwa didalam film tersebut hanyalah bagian dari editan film. Pembuatan film tak lepas dari pembuatan naskah cerita yang kreatif dan menarik, karena hasil editan yang canggih dalam sebuah film saja tidak akan menarik jika mempunyai alur cerita yang kurang menarik. Pada zaman yang modern ini banyak film-film yang mempunyai teknik editan yang sangat canggih dengan efek-efek visualnya dan jalan cerita yang sangat menarik seperti film IT Chapter Two karya Stephen King yang bergenre Horror.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji film IT Chapter Two, karena di dalamnya terkandung pesan implisit, khususnya terkait isu

kekerasan terhadap anak. Pesan ini diharapkan dapat tersampaikan kepada masyarakat, terutama kepada para pelaku maupun korban kekerasan sanak yang hingga kini belum berani mengungkapkan suara mereka. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menginterpretasikan tanda-tanda atau simbol-simbol dalam film yang berkaitan erat dengan unsur budaya dan mitos. Pemaknaan terhadap pesan dalam film dilakukan melalui analisis semiotika Barthes hingga pada tingkat mitos, karena terdapat keterkaitan yang kompleks dengan aspek sosial dan budaya. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menganalisis film ini dengan pendekatan semiotika Roland Barthes dalam mengkaji representasi nilai kekerasan terhadap anak dalam film IT Chapter Two karya Stephen King.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian Latar Belakang diatas, maka perumusan masalah yang dapat diangkat oleh penulis sebagai berikut :

Bagaimana scene atau adegan yang mempresentasikan nilai-nilai kekerasan pada anak dalam film IT : Chapter Two?

## **1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah “Bagaimana Film IT : Chapter Two menampilkan Nilai-Nilai, makna dan tanda-tanda kekerasan pada anak yang terepresentasi dari Scene/adegan film tersebut.

### **2. Manfaat Penelitian**

Adapun yang akan menjadi manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Akademis : Penelitian ini memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam analisis semiotika Roland Barthes. Temuan dari film *IT Chapter Two* dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan peneliti dalam memahami makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam media film.
- b. Manfaat Praktis : Secara praktis, penelitian ini membantu masyarakat memahami bahwa film dapat menyampaikan pesan sosial, seperti isu kekerasan anak dan trauma masa kecil. Bagi pembuat film, hasil penelitian ini bisa menjadi masukan untuk menciptakan karya yang bermakna secara sosial.

