

# ANALISIS KEKERASAN VERBAL DAN NON VERBAL DALAM SERIAL TELEVISI *THE UNCANNY COUNTER* EPISODE 1

Marcella Soraya Paulia, Fitria Yuliani

<sup>a</sup> Universitas Muhammadiyah Bengkulu

<sup>b</sup> [marcellasoraya28@gmail.com](mailto:marcellasoraya28@gmail.com)

<sup>c</sup> [fitria@umb.ac.id](mailto:fitria@umb.ac.id)

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p><b>Keywords</b> <i>Kekerasan, semiotika, The Uncanny Counter, analisis kualitatif, representasi.</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan mengkaji bentuk-bentuk kekerasan verbal dan nonverbal dalam episode pertama serial TV "The Strange Counter". Metodologi yang diterapkan melibatkan analisis isi kualitatif, dengan fokus pada identifikasi dan interpretasi manifestasi kekerasan dalam dialog dan penyajian visual serial tersebut. Temuan penelitian mengungkapkan beragam bentuk kekerasan verbal, termasuk penggunaan bahasa kasar, ancaman, dan penghinaan. Sementara itu, kekerasan nonverbal teridentifikasi melalui ekspresi wajah dan gestur tubuh yang mengkomunikasikan emosi negatif seperti amarah, kebencian, dan permusuhan. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa "The Uncanny Counter" memuat elemen kekerasan, baik verbal maupun nonverbal, yang berpotensi mempengaruhi pola pikir dan perilaku penontonnya, terutama kalangan anak-anak dan remaja. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menyelidiki dampak konten semacam ini terhadap audiensnya.</p>

## 1. Pendahuluan

Komunikasi adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Hubungan tersebut akan tercipta antar manusia jika manusia itu melakukan suatu komunikasi, baik komunikasi tersebut dilakukan secara *verbal* (berbicara) ataupun secara *nonverbal* (symbol, gambar, atau media komunikasi, lainnya). Komunikasi itu sendiri dari komunikasi interpersonal, komunikasi politik, hingga, komunikasi massa. Komunikasi masa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan media elektronik). Komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, jenis heterogen dan anonym melalui media cetak elektronik sehingga pesan dapat diterima secara serentak dan sesaat. Film merupakan media massa berbentuk audio visual yang sifatnya sangat kompleks. Film merupakan karya estetis dan alat informasi. Film bisa menjadi alat hiburan, alat propaganda, atau alat politik. Di satu sisi dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan pendidikan, dan di sisi lain juga dapat berperan dalam menyebarkan nilai-nilai budaya baru. Film adalah sebuah

karya seni yang menghasilkan gambar dan suara serta di dalamnya akan selalu ada pesan yang ingin disampaikan. Dalam proses pembuatannya banyak sekali orang-orang yang terlibat, tentunya perlu kerja sama yang baik antar para kru untuk mewujudkan suatu karya yang diinginkan penulis dan sutradara. Maka penulis dan sutradara harus benar-benar menjalin komunikasi yang lebih intim agar film yang akan dibuat menghasilkan film yang diimpikan. Penulis seseorang yang memiliki ide sekaligus cerita, sedangkan sutradaralah yang mengeksekusi cerita tersebut. Dengan bernegosiasi sutradara dan penulis juga dapat saling memberikan saran atau masukan (Dilematik et al., 2022)

Di dalam komunikasi akan selalu ada pesan yang disampaikan, baik secara verbal maupun non verbal. Film yang termasuk ke dalam ranahnya komunikasi massa juga memiliki pesan verbal dan non verbal yang ditampilkan. Pesan yang bersifat verbal akan lebih jelas, terdengar dan mudah dipahami ketimbang pesan non verbal yang lebih mengutamakan penglihatan kita untuk dapat memahami arti dari pesan non verbal itu sendiri (Sagita & Adim, 2022)

Film merupakan salah satu bentuk seni yang paling berkembang pada abad ini. Film kini telah menjadi bagian penting dari acara publik, karena pengaruhnya yang besar terhadap masyarakat. Film juga turut berperan dalam pembentukan budaya populer. (Kadir & Handayaningsih, 2020) Selain itu, dampak film terhadap kemanusiaan juga sangat dahsyat dan besar. jiwa. Hal ini dikarenakan penonton terpengaruh saat menonton film tersebut yang berlangsung cukup lama atau terus-menerus ditayangkan. Film adalah bagian penting dari komunikasi luas untuk menyampaikan pesan atau film juga menawarkan dampak kepada orang banyak untuk bertindak sesuatu dengan alasan bahwa film dapat menyegarkan pikiran dan dapat memberikan hiburan kepada orang banyak (Safira, 2022)

Film memberikan penonton sebuah cerita yang mengandung komponen-komponen menyentuh perasaan manusia. Film visual dan dapat didengar serta dapat diperkenalkan kepada orang banyak sebagai hidangan yang dapat dinikmati menjadikan medium yang layak untuk mengelola komponen-komponen ini digabungkan ke dalam unit yang memikat. Komponen seks, kejahatan/kriminalitas, sentimen, kekejaman, prasangka, dan sejarah adalah komponen cerita yang dapat menyentuh perasaan manusia, menarik pengamat, membuat orang tertawa terbahak-bahak, menangis, membuat orang terkikik, terharu, meratap, senang, tegang, dan sebagainya. Film serial yang didapat juga tidak hanya dari dalam negeri, tetapi juga dari luar negeri. Salah satu contohnya yaitu film serial drama korea yang saat ini banyak digemari oleh masyarakat Indonesia seperti *Hometown Cha Cha Cha*, *Vincenzo*, *Hi Bye Mama*, sampai dengan *The Uncanny Counter*

Drama Korea merupakan produk kebudayaan Korea Selatan yang telah sukses di berbagai belahan dunia termasuk Asia. Hal itu disebut Hallyu yang secara harfiah berarti “gelombang Korea”. *Korea Pop Culture* atau *Hallyu* berdampak sangat positif bagi perekonomian Korea Selatan setelah terjajah oleh Jepang dan China. Selain itu *Hallyu* juga berdampak fantastis terhadap masuknya kebudayaan Korea Selatan di dunia termasuk Asia Tenggara(CNN INDONESIA, 2021)

Drama korea memiliki daya tarik tersendiri bagi para remaja khususnya remaja indonesia, bukan hanya menyajikan alur cerita yang menarik, tidak seperti kebanyakan sinetron indonesia yang menyajikan alur cerita yang tidak jelas dan bisa mencapai ratusan episode sehingga membuat para remaja indonesia sendiri bosan, berbeda dengan drama korea yang membuat alur cerita yang tidak bertele-tele dan hanya mempunyai episode yang standar yaitu enam belas episode.

Drama televisi *streaming* bukan hanya disediakan oleh stasiun televisi saja, tetapi ada beberapa situs internet yang menyediakan drama Korea untuk mempermudah para pecinta drama Korea menyaksikan drama kesukaannya dan banyak pula situs atau blog yang menyediakan drama Korea untuk dapat diunduh sehingga lebih mempermudah bagi pecinta drama Korea itu sendiri, adapun beberapa situs atau blog yang menyediakan drama Korea seperti kshowsubindo.net, dramafever.com, kdramaindo.com, dan masih banyak situs lainnya. Pecinta drama Korea juga lebih dipermudah menonton drama Korea favoritnya menggunakan *smartphone* dengan munculnya aplikasi Viu, Netflix, DisneyHotstar,Drakorindo+ dan Tribe

Kekerasan verbal seringkali berbentuk tindak tutur, dimana pelakunya menggunakan pola komunikasi yang mengandung kata-kata yang menghina atau menghina. Pelaku seringkali melakukan tindakan menyalahkan, memberi label, atau mengkambinghitamkan (Cook, 2018). Kekerasan verbal dalam masyarakat muncul dalam berbagai bentuk, termasuk penggunaan julukan yang bersifat diskriminatif. Julukan ini seringkali mengacu pada aspek fisik seseorang seperti warna kulit, ras, atau bentuk tubuh, serta aspek sosial budaya dan kelemahan personal. Selain itu, kekerasan verbal juga mencakup penggunaan makian dan ejekan. Sementara itu, kekerasan nonverbal umumnya melibatkan tindakan fisik yang menyebabkan cedera atau rasa sakit. Tindakan ini dapat berupa pukulan, tusukan, pelintiran anggota tubuh, cekikan, pembakaran, tendangan, serta penggunaan benda atau senjata sebagai alat ancaman. (Ståle Valvatne Einarsen, Helge Hoel, Dieter Zapf, 2020). Kekerasan yang terjadi pada saat ini dapat dijumpai dan dijadikan sebuah film atau drama, salah satunya serial film korea dengan judul *The Uncanny Counter*.

Pada penelitian terdahulu berjudul konsep kekerasan dalam drama korea *my name* (analisis semiotika model charles sanders peirce) oleh Mayneszha Alrendy Annikya tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kekerasan fisik dalam drama Korea *My*

*Name* dengan menggunakan metode penelitian kualitatif teori semiotika yang digunakan Charles Sanders Peirce. Hasil yang di dapat pada penelitian ini menunjukkan bahwa tanda merupakan sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia yang dilakukan oleh para pemeran dalam drama saat melakukan adegan kekerasan fisik.

Tujuan utama penelitian ini adalah mengidentifikasi dan menganalisis berbagai bentuk kekerasan, baik verbal maupun nonverbal, yang terdapat dalam sebuah drama. Penelitian ini juga berupaya mengungkap makna di balik representasi kekerasan tersebut.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian kekerasan verbal dan nonverbal. Fokus penelitian adalah film *The Uncanny Counter* dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika..

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Film

Film merupakan salah satu bentuk media massa audio visual yang sudah dikenal oleh masyarakat. Khalayak menonton film tentunya adalah untuk mendapatkan hiburan sesuai bekerja, beraktivitas atau hanya sekedar untuk mengisi waktu luang. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informative maupun edukatif, bahkan persuasif (Ardiyanto, 2017: 145). Produk - produk budaya seperti film sudah barang tentu tidak diproduksi secara massal, hanya dibutuhkan beberapa copy film untuk menjangkau khalayak. Akan tetapi, pengenalan teknik-teknik produksi massal dalam pembuatan film, metode metode lini pembuatan, produk-produk yang didefinisikan secara jelas, pembagian kerja khusus, pengendalian keuangan secara ketat dan sebagainya, maupun hiburan massal yang disajikan dibioskop, mengandung pengertian bahwa film bisa dipandang sebagai halnya produk komersial lainnya. Film atau *motion pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip - prinsip fotografi dan proyektor. Kemudian dari proses tersebut, muncul lah sebuah gambar gerak yang membentuk cerita dan menarik untuk ditonton.

### 2.2 Kekerasan

Menurut KBBI, kekerasan adalah perbuatan seseorang atau kelompok orang yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain. Sedangkan kata kekerasan dalam bahasa Indonesia adalah serangan fisik belaka. Apabila pengertian violence sama dengan kekerasan, maka dari itu kekerasan di sini merujuk pada kekerasan fisik maupun kekerasan psikologis. Secara etimologis, kekerasan merupakan terjemahan dari kata *violence* yang artinya kekuasaan atau berkuasa. Kata *violence*, berasal dari bahasa Latin yaitu *violentia* yang berarti

*force* (kekerasan). Secara terminologi, kekerasan (*violence*) didefinisikan sebagai perilaku pihak yang terlibat konflik yang bisa melukai lawan konflik untuk memenangkan konflik.

Definisi kekerasan menurut para ahli ialah, menurut Colombijn, kekerasan merupakan perilaku yang melibatkan kekuatan fisik dan dimaksudkan untuk menyakiti, merusak, atau melenyapkan seseorang atau sesuatu. Selain itu Black, juga mengutarakan kekerasan adalah pemakaian kekuatan yang tidak adil dan tidak dapat dibenarkan. Kemudian menurut Soerjono Soekanto, kekerasan (*violence*) adalah penggunaan kekuatan fisik secara paksa terhadap orang atau benda. Adapun kekerasan sosial yakni kekerasan yang dilakukan terhadap orang dan barang karena orang dan barang tersebut termasuk dalam kategori sosial tertentu

Kekerasan menurut Haryatmoko (2017:121-122) kekerasan dianggap sebagai salah satu formula dalam dunia tontonan yang bertujuan untuk menarik minat para khayalak. Sedangkan menurut Weiner, Zahn dan Sagi, kekerasan merupakan sebuah ancaman, usaha atau penggunaan kekuatan fisik oleh satu orang atau lebih yang dapat menyebabkan kerusakan fisik atau non-fisik pada seseorang atau banyak orang. Kekerasan banyak terdapat di media massa, akan tetapi bila analisis lebih dalam, muatan kekerasan dalam media lebih banyak berada di media audio-visual. Kekerasan dalam media merupakan sintesa antara selera kekerasan yang dibalut seni. Kekerasan fisik adalah 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.

Kekerasan di televisi berpengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari dan cenderung diikuti dalam keseharian penonton. Beberapa bentuk-bentuk kekerasan (Mulyana et al., 2019), sebagai berikut :

1. Kekerasan fisik adalah kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban dengan cara memukul, menampar, mencekik, menendang, melempar barang ke tubuh, menginjak, melukai dengan tangan kosong atau alat, menganiaya, menyiksa dan membunuh. Contoh : Menampar, meninju, memukul, mencekik, melempar, menyikut, menjambak, membanting, menginjak, menunjang, menendang, melukai dan membunuh.
2. Kekerasan psikologis adalah kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap mental korban dengan cara berteriak-teriak, menyumpah, mengancam, merendahkan, mengatur, melecehkan, menguntit dan memata-matai dan tindakan lain yang menimbulkan rasa takut. Contoh: mengancam, membentak, mengatur, menyuruh dan menghina.

3. Kekerasan seksual meliputi tindakan yang mengarah ajakan atau desakan seperti menyentuh, meraba, mencium dan atau melakukan tindakan-tindakan lain yang tidak dikehendaki korban, memaksa korban menonton produk pornografi, gurauan-gurauan seksual yang tidak dikehendaki korban, ucapan-ucapan yang merendahkan dengan mengarah pada aspek jenis kelamin atau seks korban, melakukan hubungan seks tanpa persetujuan korban, memaksa melakukan aktivitas-aktivitas seksual yang tidak disukai, dan pornografi.
4. Kekerasan finansial meliputi tindakan seperti mengambil, mencuri uang seseorang korban, tidak memberikan atau menahan kebutuhan finansial seseorang, dan mengendalikan dan mengawasi pengeluaran uang sekecil-kecilnya.
5. Kekerasan spiritual berwujud memaksa seseorang untuk meyakini hal-hal yang tidak diyakininya, memaksa seseorang mempraktikkan ritual dan keyakinan tertentu, dan merendahkan keyakinan dan kepercayaan seseorang.
6. Kekerasan fungsional merupakan pembatasan peran sosial. Melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan keinginan, memaksa kehadiran tanpa dikehendaki dan lain-lain

### 2.3 Representasi

Representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, melalui kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya, Fiske (2004:287). Menurut John Fiske (1997:5) representasi merupakan sejumlah tindakan yang berhubungan dengan teknik kamera, pencahayaan, proses editing, musik dan suara tertentu yang mengolah simbol-simbol dan kode-kode konvensional ke dalam representasi dari realitas dan gagasan yang akan dinyatakannya. Masih menurut Fiske, dalam sebuah praktek representasi asumsi yang berlaku adalah bahwa isi media tidak merupakan murni realitas karena itu representasi lebih dapat dipandang sebagai cara bagaimana mereka membentuk versi realitas dengan cara-cara tertentu bergantung pada posisi sosial dan kepentingannya. Pendapat Fiske mengenai representasi ini berlaku dalam sebuah proses kerja media secara umum dan sudah mulai menyinggung mengenai kaitan antara representasi dengan realitas bentuk yang diciptakan oleh suatu tanda media.

Berbeda dengan Karen, Stuart Hall mengatakan bahwa representasi mengalami dua proses. Pertama, representasi mental yang merupakan sesuatu yang bersifat abstrak yang ada di kepala manusia, dan yang kedua adalah proses bahasa yang berkaitan dengan konstruksi sebuah makna. Sesuatu yang abstrak yang terdapat pada kepala manusia tersebut diterjemahkan dalam bahasa sehingga dapat menghubungkan antara konsep terhadap sesuatu hal dengan tanda dan simbol tertentu (Hall, 1997:15).

Semakin berkembangnya teknologi, manusia memiliki cara baru dalam melakukan representasi diri yaitu dengan memanfaatkan internet khususnya media sosial untuk melakukan representasi diri atau *selfrepresentation*. Representasi diri ini digunakan untuk membentuk *online identity* atau identitas online. Terdapat banyak platform yang dapat dijadikan sebagai medium untuk individu melakukan representasi diri. “*In many online environments, people seek to individualize themselves as different from the other participants. Different kinds of sites and media provide different cues that can facilitate this*” (Baym, 2010:108).

#### 2.4 Semiotika John Fiske

Penelitian ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh seorang ahli Semiotika bernama John Fiske. Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna. (Fiske, 2018). Sebuah tanda adalah sesuatu yang bersifat fisik, dapat diterima oleh indera kita, mengacu pada sesuatu di luar dirinya dan bergantung pada pengenalan dari para pengguna bahwa itu adalah tanda.

John Fiske mengungkapkan sebuah teori *The Codes of Television*, yang menyatakan peristiwa dinyatakan telah diencode oleh kode-kode sosial. Pada teori *The Codes of Television*, John Fiske merumuskan tiga level proses pengkodean:

1. Level Realitas : penampilan (*appearance*), pakaian (*dress*), tata rias (*make up*), lingkungan (*environment*), perilaku (*behavior*), bicara (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*), dan lain-lain.
2. Level Representasi : narasi (*narrative*), konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi (*action*), latar (*setting*) dan percakapan (*dialog*).
3. Level Ideologi : Individualisme, liberalism, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya.
  - 1) Individualisme memiliki arti lebih mementingkan kebebasan pribadi artinya lebih mementingkan diri sendiri dibandingkan mementingkan orang lain. Dalam film, Individualisme termasuk suatu hal yang diperdalam oleh seorang pemain film yang karakternya memiliki kecenderungan pendiam dan penyendiri.
  - 2) Liberalisme adalah ideologi dengan unsur-unsur kebebasan, moral, sosial yang menekankan kemerdekaan manusia dan kepentingan bertanggung jawab serta kebebasan sendiri. Dalam film, liberalisme dilakukan oleh orang atau

pemain film yang mendapatkan peran sebagai pribadi suka akan kebebasan dan tidak suka diatur.

- 3) Sosialisme adalah rasa perhatian, simpati dan empati antar individu kepada individu lainnya tanpa memandang status. Dalam film, Sosialisme terdapat pada beberapa karakter film yang berjiwa sosial agar mendapatkan hasil yang maksimal pada film yang dimainkan.
- 4) Patriarki adalah ideologi yang menempatkan laki-laki dalam posisi yang lebih tinggi dari perempuan, oleh sebab itu terdapat nilai-nilai maskulinitas yang dianggap sebagai simbol kekuasaan. Dalam film, "Patriarki" menjadi salah satu point di dalamnya, seperti seorang ayah yang memimpin dan mendidik anak-anak mereka agar sukses di dunia pendidikan dan karir
- 5) Ras adalah pengelompokan orang di bumi berdasarkan karakteristik umum yang mereka miliki. Tentunya "Ras" menjadi suatu hal yang ada di dalam film, beberapa jenis film memiliki keterkaitan dengan ras yang menuju kepada isi film tersebut.
- 6) Kelas adalah pembedaan penduduk atau masyarakat ke dalam kelas-kelas secara bertingkat. "Kelas" menjadi hal yang cukup banyak digunakan dalam film, beberapa film memiliki karakter yang berkelas tinggi (berwibawa) dan memiliki karakter yang berkelas rendah dari beberapa faktor.
- 7) Materialisme adalah pandangan hidup yang mencari segala sesuatu kehidupan manusia di dalam alam kebendaan semata. Dalam film, Materialisme adalah suatu hal yang banyak menjadi bumbu dari isi cerita dalam sebuah film soal kekayaan, benda penting yang saling diperebutkan dll.
- 8) Kapitalisme adalah sistem organisasi ekonomi yang ditandai oleh hak milik individu atas berbagai alat produksi dan distribusi yang gunanya untuk mendapatkan untung dalam kondisi bisnis yang sangat kompetitif. Di dalam film, Kapitalisme menjadi satu faktor untuk mendukung isi dari cerita di dalam film yang diproduksi, Kapitalisme pula yang menjadikan beberapa film sebagai awal dari klimaks sebuah film.

Pusat terkonsentrasi ini adalah logonya. Ilmu yang mempelajari tentang simbol-simbol dan cara kerja simbol-simbol tersebut disebut dengan semiotika atau semiotika, dan kajian ini akan memberikan fokus lain pada penelitian ini.

Berbeda dengan tokoh-tokoh semiotika yang lain, Fiske sangat mementingkan hal-hal mendasar pada gejala-gejala sosial seperti halnya budaya, keberadaan sosial dan kepopuleran budaya yang sangat mempengaruhi masyarakat dalam memaknai makna yang di-encodingkan. Menurut John Fiske, ada tiga bidang studi utama dalam semiotika yaitu:

- 1) Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri dari atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara-cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara-cara tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
- 2) Sistem atau kode yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode yang dikembangkan, guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau mengeksploitas saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
- 3) Kebudayaan dan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. (Fiske, 2017:60)

John Fiske berpendapat bahwa realitas adalah produk pokok yang dibuat oleh manusia. Dari ungkapan tersebut diketahui bahwa Fiske berpandangan apa yang ditampilkan di layar kaca, seperti film yang merupakan realitas sosial.

### **3. Metodologi**

#### **3.1 Pendekatan penelitian (Heading 2)**

Penelitian ini menerapkan metode analisis semiotik untuk memahami fenomena yang diteliti. Pendekatan kualitatif digunakan, berfokus pada interpretasi makna melalui kata-kata dan bahasa dari berbagai sumber dokumentasi, termasuk yang berkaitan dengan tujuan penelitian dan aspek pekerjaan yang ditinjau.

#### **3.2 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan tahap krusial dalam proses penelitian, mengingat tujuan utamanya adalah memperoleh informasi yang relevan. Pemahaman mendalam tentang metode pengumpulan data sangat penting agar peneliti dapat memperoleh data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan. (Sugiyono, 2018)

Observasi dipilih sebagai teknik utama dalam penelitian ini. Metode ini melibatkan pengamatan cermat dan objektif terhadap subjek penelitian untuk mendapatkan informasi yang akurat dan tepat. Dalam konteks ini, peneliti menganalisis drama Korea berjudul "*The Uncanny Counter*" sebagai objek studinya.

#### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini memusatkan pada penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik analisis semiotik John Fiske yang berdasarkan pada level realitas, level representasi dan level ideologi.

Dalam penelitian yang dilakukan, penulis mengumpulkan data dan menganalisis dengan melalui teori semiotika John Fiske, yaitu melalui tahap – tahap sebagai berikut : Penulis menonton film *The Uncanny Counter*. Melakukan pengamatan terhadap bentuk – bentuk kekerasan verbal dan non verbal didalam scene pada film *The Uncanny Counter*. Mengklasifikasikan data dengan meng-capture scene yang menggambarkan kekerasan pada film *The Uncanny Counter*. Menginterpretasikan scene tersebut berdasarkan elemen John Fiske yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Menarik kesimpulan dan hasil analisis interpretasi

### 3. Teori

Secara etimologis, kata semiotika berasal dari bahasa Yunani Semeion yang yang berarti tanda. Logo sendiri diartikan sebagai sesuatu yang didasarkan pada ikon sosial yang telah ada sebelumnya yang dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Simbol pada mulanya diartikan sebagai sesuatu yang menunjukkan adanya sesuatu yang lain. Misalnya asap menandakan adanya api, sirene mobil yang keras meraung-raung menandai adanya kebakaran di sudut kota. (Wibowo, 2013)

Semiotika menjadi salah satu kajian yang bahkan menjadi tradisi dalam teori komunikasi “Tradisi semiotika terdiri atas sekumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan, dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri”. Semiotika bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator mengonstruksi pesan.

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial, memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan yang memiliki unit dasar dengan „tanda“. Maka dari itu, semiotika mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Ahli semiotika, Umberto Eco menyebut tanda sebagai suatu kebohongan“ dan dalam Tanda ada sesuatu yang tersembunyi di baliknya dan bukan merupakan tanda itu sendiri

Pada penelitian ini penulis menggunakan analisis semiotika John Fiske yang merupakan satu dari banyak bagian kelompok metode analisis semiotika, untuk meneliti tentang film bisa menggunakan kode-kode televisi (*The Codes of Television*). Menurut John Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi tersebut saling berhubungan sehingga membentuk sebuah makna. Kode-kode televisi tersebut terbagi dalam tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan unsur kekerasan dalam drama Korea *The Uncanny Counter* episode 1.

#### 4. Temuan dan Pembahasan

Film hadir sebagai bentuk kreasi budaya, yang banyak di antaranya memberikan gambaran yang hidup dan pelajaran penting kepada pemirsa. Film juga merupakan media komunikasi yang sangat efektif. Dengan kualitas audio dan visual yang dihidirkannya, film merupakan media yang sangat ampuh untuk memahami pola pikir kognitif masyarakat (Ryan Diputra, 2021). Sayangnya tidak semua film membawa dampak baik bagi para pemirsanya, contohnya film Drama *The Uncanny Counter* Episode 1 ini yang banyak menuai kontroversi. Terlebih lagi memang sudah dijelaskan bahwa genre dari drama tersebut ialah balas dendam, ketegangan, misteri dan kejahatan. Adegan-adegan yang berupa balas dendam dan kejahatan tentulah berkesinambungan yang ditakutkan menghasilkan kekerasan bukan hanya pada film tetapi juga pada realitas sosial ketika kita kerap disusupi tayangan-tayangan mengenai kekerasan. Tidak hanya bawa kesenangan, kekerasan tampaknya mempunyai kandungan ukuran estetis yang mendalam, sehingga hingga batasan tertentu diklasifikasikan selaku seni. Ciri estetika kekerasan mengasyikkan pemirsa yang sudah menyaksikannya dengan mata kepala sendiri. Fitur estetika ini hendak terus menjadi menarik kala pelakon kekerasan kesimpulannya menang. Cocok hasil pengamatan yang sudah dicoba, hingga periset menemukan kalau ada sebagian scene dalam film Drama Korea *The Uncanny Counter* Episode 1 yang merepresentasikan kekerasan ialah kekerasan verbal serta nonverbal. Perihal ini dipertegas melalui sebagian adegan yang diperankan dan diskusi yang diucapkan oleh para pemainnya.

Drama *The Uncanny Counter* adalah drama yang menceritakan tentang orang – orang yang dipilih untuk menjadi orang istimewa yang memiliki kekuatan supranatural yang sangat besar. Kekuatan supranatural itu digunakan untuk menangkap roh jahat. Para pemain yang memiliki kekuatan super ini dinamakan Counter. Drama ini merupakan adaptasi webtoon yang terbit pada 2018 yang berjudul *Kyeongirowoon Somoon* karya Jang Yi Yang yang di sutradarai oleh Yoo Seon Dong. Sosok Counter ini bekerja sama melawan dan menangkap roh jahat. Setiap Counter memiliki keistimewaan dan kekuatan yang berbeda – beda seperti menyembuhkan sakit, menghilangkan ingatan, dan kekuatan fisik dua kali lipat lebih kuat. Counter adalah seorang manusia di ambang kematian yang diberi kekuatan imigran spiritual, seorang pria yang disusupi oleh roh baik yang tidak hanya memulihkan kondisinya secara instan tetapi juga memberinya kekuatan yang luar biasa. Namun kekuatan tersebut harus digunakan untuk memburu roh-roh jahat yang melarikan diri dari akhirat dan ingin menaiki tubuh manusia dengan keinginan jahat untuk hidup di bumi kembali.. Profesi mereka bersifat sangat rahasia dan tidak boleh ada yang mengetahuinya selain mereka. Dengan kekuatan yang mereka miliki tidak boleh digunakan sembarangan. Sosok Counter berjumlah lima orang yaitu Jo Byung Ku sebagai So Mun, Yoo Jon Sang sebagai Ga Mo

Tak, Kim Se Joeng sebagai Do Ha Na, Yum Hye Ran sebagai Chu Mae Ok, Sung Ji-ru sebagai Jang Cheol-joong. Adapun pemeran sebagai roh jahat Lee Hong-nae.



Gambar 1. Kim Woong Min dan Cheon Jung

Pada gambar 1, level realitas terlihat dua orang dalam *Screencapture* diatas mengenakan seragam sekolah dan sedang berada di perpustakaan, salah satu sedang memegang kerah baju lainnya. Ekspresi wajah yang di tunjukkan oleh Woong Min terlihat cemas atau takut. Level representasi yang terlihat pada gambar 1 interaksi fisik yang terdapat dalam gambar dilihat dari pegangan pada kerah menunjukkan adanya kekerasan atau intimidasi, Woong Min yang terlihat terdesak dan tidak berdaya menunjukkan ekspresi cemas atau takut dan bahasa tubuh yang tertahan menunjukkan bahwa Woong Min dalam situasi tertekan. Woong Min menunjukkan ekspresi ketakutan dengan menghindari kontak mata dari Cheon – jung, wajah Woong min terlihat pucat yang mana ciri – ciri ini mengindikasikan bahwa seseorang sedang mengalami bahwa seseorang sedang mengalami intimidasi atau *bullying*. Kekerasan yang dialami oleh Kim Woong-min merupakan kekerasan verbal dan kekerasan psikis. Kekerasan psikologis adalah perilaku yang menimbulkan ketakutan, hilangnya kepercayaan diri, ketidakmampuan, perasaan tidak berdaya dan/atau tekanan psikologis yang parah. " (Pasal 7 UU No.23 tahun 2004). Konflik pada gambar ini adalah Cheon Jung merasa kesal karena Kim Woong Min tidak mau memberikan penginapan milih orang tua Kim Woong Min. Teknik pengambilan gambar menggunakan *close up* berfokus pada ekspresi wajah ini menekankan intensitas ketegangan dalam adegan film. pada level ideologi, tindakan memegang kerah dan ekspresi ketakutan menunjukkan adanya hubungan kekuasaan dan dominasi antara kedua karakter. Kekuasaan dan dominasi dapat dilihat dari Cheon Jung yang mengintimidasi Kim Woong Min maka dari itu ideologi pada gambar ini adalah ideologi patriarki.



**Gambar 2.** Cheon Jung dan Woong Min

Pada level realitas terlihat seorang pria mengenakan seragam sekolah menerima tamparan dengan pasrah. Pria lain yang memakai jaket berwarna hijau sedang menampar pria yang berseragam. Adegan terjadi di dalam perpustakaan. Level representasi terlihat pada Pada aspek kamera sudut pengambilan, *shot* gambar diambil dengan *medium shot*. Konflik pada gambar ini adalah kekerasan fisik yang dialami oleh Kim Woong Min yang dilakukan oleh temannya Shin Hyeok Wo karena Kim Woong Min menolak permintaan Shin Hyeok Wo. Terlihat adegan penamparan yang dilakukan oleh Cheon Jung tersebut pengambilan gambarnya dari pinggang hingga atas kepala yang bertujuan untuk melihat adegan penamparan tersebut lebih jelas. Perilaku yang ditunjukkan oleh pria yang memakai jaket hijau menunjukkan tindakan yang agresif. Menampar seseorang adalah bentuk dari kekerasan fisik. Kekerasan fisik merupakan tindakan yang dapat menyebabkan rasa sakit atau cedera fisik terhadap seseorang. (Rahmad Wiwid Noor, 2016). Level ideologi pada adegan menunjukkan kekerasan fisik dan intimidasi yang bisa mencerminkan dinamika kekuasaan dan bullying di lingkungan sekolah. Maka dari itu, level ideologi menggunakan ideologi patriarki.

## 5. Penutup

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa "The Uncanny Counter" tidak hanya menyajikan kekerasan sebagai elemen dramatis, tetapi juga mengajak penonton untuk merenungkan makna di balik tindakan kekerasan tersebut. Dengan demikian, drama ini berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan pesan moral dan sosial yang relevan dengan kondisi masyarakat saat ini. Pada penelitian ini telah berhasil mengungkap dan menganalisis unsur kekerasan yang terdapat dalam drama Korea "The Uncanny Counter" episode 1 dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika yang dikembangkan oleh John Fiske. Penelitian ini menunjukkan bahwa kekerasan dalam drama tidak hanya berfungsi sebagai elemen hiburan, tetapi juga memiliki makna yang lebih dalam yang dapat mempengaruhi persepsi

dan sikap penonton terhadap isu-isu sosial dan moral. Melalui analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa terdapat dua jenis kekerasan yang ditampilkan dalam drama ini, yaitu kekerasan verbal dan kekerasan nonverbal. Analisis dilakukan pada tiga level semiotika: level realitas, level representasi, dan level ideologi. Melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang representasi kekerasan dalam "The Uncanny Counter," diharapkan penonton dapat lebih kritis dan reflektif dalam menyikapi konten media yang mereka konsumsi, serta menyadari bahwa setiap representasi memiliki potensi untuk mempengaruhi cara pandang dan tindakan mereka dalam kehidupan sehari-hari

## References

- CNN INDONESIA. (2021). *The Uncanny Counter Tamat, Rating Tertinggi dalam Sejarah OCN*.  
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20210125094356-220-597912/the-uncanny-counter-tamat-rating-tertinggi-dalam-sejarah-ocn>
- Cook, L. W. H. (2018). Bullying and Harassment in the Workplace. In *Disability in American Life: An Encyclopedia of Concepts, Policies, and Controversies: Volume 1: A-L: Volume 2: M-Z* (Vol. 1). <https://doi.org/10.1017/s1472669604001719>
- Dilematik, T., Jayanti, R., & Hasanudin, C. (2022). Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Representasi Kepribadian Tokoh Tariq pada Film Penyalin Cahaya. *Jurnal Jubah Raja*, 1(November 2022), 24–32.
- Kadir, A., & Handayaningsih, A. (2020). Kekerasan Anak dalam Keluarga. *Wacana*, 12(2), 133–145. <https://doi.org/10.13057/wacana.v12i2.172>
- Mulyana, A., Alamsyah, F. F., & Nugraha, Y. A. (2019). Representasi Kekerasan Dalam Film “the Raid: Redemption.” *Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*, 3(2), 145–155. <https://doi.org/10.33751/jpsik.v3i2.1298>
- Ryan Diputra, Y. N. (2021). *ANALISIS SEMIOTIKA DAN PESAN MORAL PADA FILM IMPERFECT 2019 KARYA ERNEST PRAKASA*. 4(1), 6.
- Safira, R. (2022). Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Film Drama Korea The Penthouse: War In Life I. *Communication & Social Media*, 2(1), 7–13. <https://doi.org/10.57251/csm.v2i1.465>
- Sagita, N. A. S., & Adim, A. K. (2022). Motif Subscribers Menonton Channel Youtube Nessie Judge. *EProceedings ...*, 9(3), 1611–1618. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/18044%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/18044/17673>
- Ståle Valvatne Einarsen, Helge Hoel, Dieter Zapf, C. L. C. (2020). *Bullying and Harassment in the Workplace: Theory, Research and Practice (3rd ed.)* (3rd Editio). Boca Raton. <https://doi.org/10.1201/9780429462528>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta, 2018.