

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film *Scream VI*, yang tayang di Indonesia pada tanggal 10 Maret 2023, menjadi subjek penelitian menarik dalam dunia sinema horor modern. (CNN Indonesia, 2022) film ini terinspirasi dari kisah nyata pembunuh berantai Danny Rolling, yang dijuluki "Gainesville Ripper." Pada tahun 1990, Rolling melakukan pembunuhan sadis terhadap lima mahasiswa di Gainesville, Florida. Kejahatan tersebut mengguncang masyarakat dan mengilhami terciptanya karakter *Ghostface*, pembunuh bertopeng yang terkenal dalam film *Scream*. Sutradara Wes Craven menggabungkan elemen-elemen dari peristiwa nyata ini dengan unsur horor klasik, menciptakan ketegangan psikologis yang kuat, dan menjadikan *Scream* sebagai salah satu film horor paling berpengaruh di era modern.

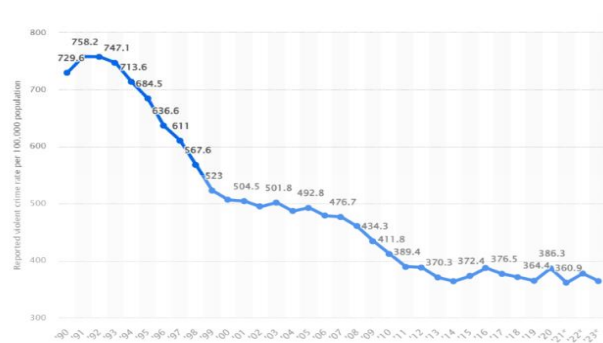
Film *Scream VI* meraih kesuksesan di *box office*. (Variety.com n.d.) Yang berhasil mendapatkan penjualan tiket \$100 juta. Film ini merupakan film horor pertama yang berseri *slasher* dan yang di dambakan sejak *scream 1* rilis pada tahun 1996. Paramount dan Spyglass merilis film keenam dari franchise ini ke bioskop pada bulan Maret, dan mencetak rekor baru dengan pendapatan sebesar \$44,5 juta. *Scream VI* juga berhasil meraup \$56,25 juta dari *box office* internasional, menjadikan total pendapatan globalnya mencapai \$156 juta. Meski begitu, film *Scream* pertama tetap menjadi yang paling sukses secara global dengan pendapatan \$173 juta, disusul oleh sekuelnya yang meraup \$172 juta. (Variety.com n.d.)

Film *Scream VI* (2023) memperoleh berbagai penghargaan dan nominasi bergengsi, yang menunjukkan kesuksesannya dalam dunia perfilman. (IMDb n.d.) Film ini memenangkan kategori *Best Movie* pada MTV Movie & TV Awards 2023 dan meraih penghargaan untuk Best Fight (Courteney Cox vs. *Ghostface*). Selain itu, *Scream VI* juga dinominasikan sebagai *The Drama Movie of the Year* di *People's Choice Awards* 2024 dan mendapat nominasi untuk Best Horror Movie di Critics'

Choice Super Awards 2024. Penghargaan dan nominasi ini mengindikasikan penghargaan terhadap kualitas produksi dan penampilan para aktor, termasuk Jenna Ortega yang mendapat nominasi untuk Best Actress in a Horror Movie.

Di Amerika, budaya kekerasan telah ada sejak kedatangan orang Eropa ke wilayah ini. Banyak orang Amerika melihat kekerasan sebagai solusi untuk berbagai masalah sosial dan pribadi, termasuk tindakan ekstrem seperti menembak orang asing secara acak. Meskipun Amerika bukan satu-satunya negara yang menghadapi masalah kekerasan senjata, hanya di Amerika terdapat batasan yang diatur dalam konstitusinya. Banyak negara lain memang memberikan hak kepemilikan senjata, tetapi Amerika Serikat tampaknya mengambil pendekatan yang lebih longgar. Negara ini memungkinkan hampir semua orang memiliki senjata, tanpa mempertimbangkan apakah mereka memiliki masalah kesehatan mental atau tidak (Daly 2018).

FBI Amerika Serikat mencatat jumlah kejahatan kekerasan yang dilaporkan per 100.000 penduduk setiap tahunnya. (Statista.com n.d.) Data ini menunjukkan bahwa tingkat kejahatan kekerasan mencapai puncaknya pada tahun 1991 dengan 758,20 kasus per 100.000 penduduk, lalu terus menurun hingga titik terendah pada tahun 2014, yaitu 363,6 kasus. Pada tahun 2023, ada sekitar 1,22 juta kejahatan kekerasan yang dilaporkan di seluruh Amerika Serikat. Jumlah ini jauh lebih kecil dibandingkan dengan 6,41 juta laporan kejahatan properti pada tahun yang sama. Dari berbagai jenis kejahatan kekerasan pada tahun 2023, penyerangan berat adalah yang paling sering terjadi, sedangkan kasus pembunuhan adalah yang paling jarang dilaporkan.



Gambar 1.1 Data Kekerasan Remaja Di Amerika Serikat Dari Tahun 1990-2023

Sumber : Statista

Salah satu peristiwa kekerasan yang paling terkenal yang sering dikaitkan dengan pengaruh media adalah penembakan yang terjadi di Columbine High School, Colorado, Amerika Serikat, pada 20 April 1999. Dalam peristiwa tersebut, dua remaja, Eric Harris dan Dylan Klebold, melakukan aksi penembakan yang menewaskan 12 siswa dan 1 guru serta menyebabkan banyak korban luka, sebelum akhirnya kedua pelaku mengakhiri hidup mereka dengan bunuh diri (Britannica 2025)

Media termasuk film dan permainan video, sering kali disebut-sebut sebagai faktor yang memengaruhi perilaku kedua pelaku. Kedua remaja ini diketahui memiliki ketertarikan terhadap film-film yang mengandung elemen kekerasan seperti *Natural Born Killers* dan *The Matrix*, serta video game *Doom*, yang dianggap berkontribusi pada pembentukan minat mereka terhadap kekerasan. Namun, para ahli dalam bidang psikologi dan kriminologi menekankan bahwa meskipun media dapat mempengaruhi individu, faktor-faktor lain seperti gangguan mental, masalah dalam keluarga, serta kondisi sosial yang dialami oleh pelaku juga turut berperan dalam kejadian tersebut. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan secara holistik berbagai faktor yang memengaruhi tindakan kekerasan remaja, bukan hanya menyalahkan media semata.

Franchise *Scream* (1996–2023) adalah seri horor terkenal yang mengangkat tema teror pembunuhan oleh *Ghostface*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kekerasan dalam film ini

mempengaruhi persepsi remaja dan membentuk sikap moral terhadap kekerasan, serta mengeksplorasi bagaimana media, khususnya film horor, dapat berfungsi untuk memahami dampak sosial kekerasan.

Scream (1996) Film pertama memperkenalkan Sidney Prescott, yang menjadi target pembunuhan *Ghostface*. Motif pembunuhan terungkap sebagai balas dendam terhadap keluarga Sidney. Film ini menggabungkan elemen horor klasik dengan humor meta, di mana karakter-karakternya menyadari aturan dalam film horor.

Scream 2 (1997) Beberapa tahun setelah kejadian pertama, Sidney melanjutkan studi di universitas dan kembali diteror oleh *Ghostface*, yang kali ini berusaha melanjutkan pembunuhan sebagai bagian dari "sekuel". Film ini mengeksplorasi dampak trauma dan kehidupan Sidney yang terganggu oleh ketenaran.

Scream 3 (2000) Cerita berlanjut ke Hollywood, di mana film *Stab 3* adaptasi fiksi dari kejadian sebelumnya menjadi latar pembunuhan baru. Motif pembunuhan kali ini terkait dengan rahasia keluarga Sidney yang terungkap, menggali dinamika keluarga dan konsekuensi jangka panjang dari tindakan masa lalu.

Scream 4 (2011) Sidney kembali ke Woodsboro untuk mempromosikan bukunya, namun *Ghostface* muncul kembali dengan pola pembunuhan yang menggunakan media sosial. Film ini mengeksplorasi bagaimana generasi baru melihat horor dan ketenaran di dunia digital.

Scream 5 (2022) Dikenal sebagai *requel* (*reboot* dan *sekuel*), film ini memperkenalkan karakter baru sambil melibatkan tokoh lama seperti Sidney dan Gale. *Ghostface* kali ini berusaha "mengembalikan warisan" melalui pembunuhan, dan fokus cerita ada pada hubungan antar generasi baru dan lama.

Scream 6 (2023) Film terbaru ini beralih ke New York, di mana *Ghostface* mengancam baik karakter lama maupun baru dalam setting perkotaan. Perpindahan latar ini menambah kedalaman pada cerita, memperluas ancaman di luar Woodsboro. Motif pembunuh kali ini terkait dengan hubungan antar-karakter, dendam keluarga, serta warisan kekerasan yang telah terjadi sebelumnya.

Penelitian ini berasumsi bahwa dengan menganalisis film *Scream VI* dan dampaknya terhadap penonton, terutama remaja, dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana penggambaran kekerasan dalam media mempengaruhi sikap dan perilaku kekerasan dalam masyarakat. Berdasarkan teori pengaruh media terhadap perilaku, diharapkan penelitian ini dapat membuktikan bahwa meskipun *Scream VI* mengandung kekerasan, film ini berpotensi sebagai alat untuk mengurangi tingkat kekerasan di masyarakat, dengan menyajikan kekerasan dalam perspektif yang lebih kritis dan reflektif. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya fokus pada dampak negatif media, tetapi juga menggali potensi positifnya dalam menyampaikan pesan moral dan peringatan terkait kekerasan, yang dapat berkontribusi pada pencegahan kekerasan di kalangan remaja dan masyarakat secara umum.

Penelitian terhadap *Scream VI* dalam konteks Amerika Serikat, meskipun latar sosialnya berbeda dengan Indonesia, memiliki relevansi yang signifikan karena adanya hubungan erat melalui pengaruh globalisasi dan media internasional. Film-film Hollywood, termasuk *Scream VI*, telah menjadi konsumsi global, yang juga menjangkau remaja di Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana film ini berpotensi mempengaruhi perilaku remaja di Indonesia.

Analisis terhadap film dengan latar budaya Amerika memberikan perspektif yang lebih luas tentang bagaimana media membentuk perilaku remaja di negara maju. Hasil analisis tersebut dapat digunakan untuk membandingkan dampaknya dengan situasi di Indonesia, khususnya dalam konteks globalisasi budaya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi fenomena kekerasan remaja di Amerika Serikat, tetapi juga memberikan wawasan tentang potensi pengaruh serupa di Indonesia, yang dapat menjadi inspirasi dalam memahami dampak media secara global.

Dalam penelitian ini, teori yang digunakan adalah semiotika, semiotika adalah sebuah disiplin ilmu atau metode analisis yang mengkaji tanda-tanda dalam konteks skenario, gambar, teks, dan adegan dalam film, yang kemudian bisa diberi makna. Memaknai di sini berarti bahwa objek-objek tersebut tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, melainkan juga berperan dalam membentuk sistem tanda yang terstruktur yang digunakan dalam film.

Pendekatan semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Roland Barthes. Dalam analisis film *Scream VI*, peneliti mengidentifikasi hubungan antara kekerasan, balas dendam, dan trauma. Kekerasan ditampilkan melalui adegan pembunuhan dan senjata, menunjukkan dampak fisik dan emosional yang menciptakan ketegangan. Balas dendam menjadi motivasi utama, dengan karakter yang mengalami trauma merespons dengan kekerasan, menggambarkan bahwa pencarian keadilan sering kali berujung pada penderitaan tambahan. Trauma diungkapkan melalui kilasan masa lalu dan dialog, menunjukkan dampak pengalaman traumatis terhadap identitas karakter.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah meneliti mengenai pemaknaan bagaimana representasi kekerasan pada film *scream VI* dengan menggunakan analisis semiotika roland barthes.

1.3 Tujuan Masalah

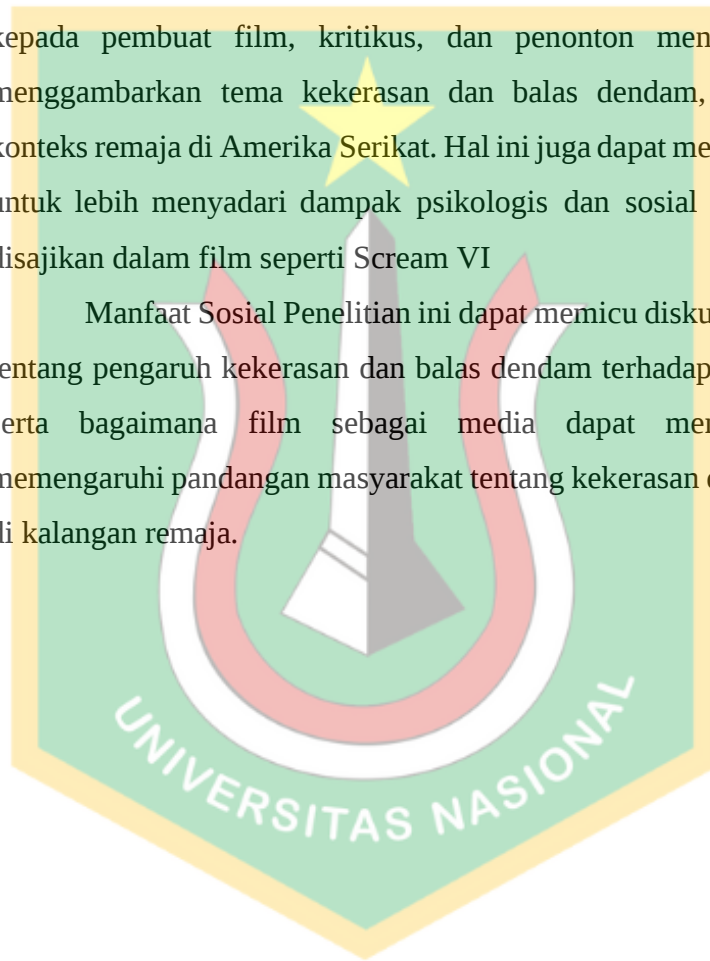
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan representasi kekerasan pada film *scream VI* dengan menggunakan analisis semiotika roland barthes.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis Penelitian ini dapat menambah wawasan dalam kajian semiotika, khususnya dalam penerapan teori Roland Barthes untuk menganalisis representasi kekerasan dalam film. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan studi film dan media dengan pendekatan semiotika.

Manfaat Praktis Penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada pembuat film, kritikus, dan penonton mengenai cara film menggambarkan tema kekerasan dan balas dendam, terutama dalam konteks remaja di Amerika Serikat. Hal ini juga dapat membantu penonton untuk lebih menyadari dampak psikologis dan sosial dari narasi yang disajikan dalam film seperti *Scream VI*.

Manfaat Sosial Penelitian ini dapat memicu diskusi yang lebih luas tentang pengaruh kekerasan dan balas dendam terhadap perilaku remaja, serta bagaimana film sebagai media dapat mencerminkan dan memengaruhi pandangan masyarakat tentang kekerasan dan konflik sosial di kalangan remaja.



1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai laporan ini, materi yang disajikan dalam penelitian ini disusun dalam beberapa sub bagian dengan penyajian yang sistematis sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Mengandung latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Memuat tinjauan literatur yang relevan, termasuk penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema balas dendam dan kekerasan, serta kajian mengenai pendekatan semiotika Roland Barthes.

3. BAB III METODELOGI PENELITIAN

Menjelaskan pendekatan penelitian yang diterapkan, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta lokasi dan jadwal penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyajikan analisis mendalam mengenai representasi balas dendam dan kekerasan dalam film *Scream VI*. Bab ini juga akan membahas simbol-simbol yang muncul, makna yang terkandung, dan dampak sosial dari tema-tema yang diangkat.

5. BAB V PENUTUP

Bagian ini menyajikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian, serta merangkum temuan dan pemahaman peneliti terhadap permasalahan yang dibahas dalam konteks film *Scream VI*.