



Ultra Violence Dalam Film Django Unchained

Skripsi

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan

Pendidikan Strata 1

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Penyusun

Nama : Dini Tiara Islami

NIM : 14030110141008

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2014

ULTRA VIOLENCE DALAM FILM DJANGO UNCHAINED

Abstrak

Kekerasan merupakan aspek yang tidak pernah lepas ditampilkan dalam media. Film merupakan media massa yang menampilkan kekerasan dengan vulgar. Kekerasan yang berlebihan ini disebut dengan *ultra violence* dimana kekerasan divisualisasikan dengan sekeji mungkin.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana teks, dalam hal ini film mendesain kekerasan menjadi suatu hiburan yang kemudian layak dipertontonkan. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika *The Codes of Television* John Fiske, yang meneliti film dengan tiga tahap penelitian. Secara teknis film dilihat melalui level realitas dan representasi, kemudian pada level terakhir dilihat ideologi yang terdapat dalam film.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kekerasan yang ditampilkan dalam film merupakan bentuk hiperrealitas. Kekerasan yang ditampilkan bukan murni hasil representasi realitas namun merupakan buatan pembuat film yang sama sekali tidak dapat dihubungkan dengan kekerasan pada realitas. Selain itu, pada film ini menunjukkan naturalisasi atas tindakan kekerasan. Kekerasan dianggap sebagai bentuk balas dendam terhadap kaum yang menindas. Pihak yang tertindas berhak “menghukum” pihak yang menindas dengan kekerasan. Secara keseluruhan, kekerasan yang terdapat dalam film ini dibentuk menjadi industri budaya yang sengaja dibuat menjadi objek hiburan.

Kata kunci : Kekerasan, Hiperrealitas, Industri Budaya

Perumusan Masalah

Tindak kekerasan dan kekejaman dibuat sedemikian rupa dan penuh dengan adegan sadis yang berdarah-darah. Kekerasan atau kekejaman pada kenyataannya dianggap sebagai hal yang tidak wajar dan dijauhi oleh khalayak, namun di media, kekerasan digunakan dan digambarkan seakan kekerasan adalah hal yang wajar terjadi dan dipertontonkan dalam film. Kekerasan dijadikan sebagai objek hiburan dan ditayangkan dengan sedetil mungkin dalam film.

Django Unchained, sebagai salah satu film dengan latar belakang masa perbudakan di Amerika menggunakan kekerasan dan kekejaman terhadap budak dalam beberapa adegan. Tarantino ingin menampilkan secara nyata bagaimana kekejaman yang dialami oleh para budak pada masa itu.

Tindak kekerasan seharusnya menjadi hal yang memprihatinkan, bentuk kekejaman yang dilakukan oleh manusia tidak sepatutnya dijadikan bahan tontonan ataupun hiburan. Kekerasan yang ditampilkan dalam film mengubah konteks kekerasan. Kekerasan yang sewajarnya dipandang sebagai bentuk ketidakmanusiawian dibuat menjadi barang dagangan yang dengan bebas dapat dikonsumsi dan dinikmati oleh penonton film. Berdasarkan pembahasan diatas, masalah yang akan diteliti adalah bagaimana logika kekerasan sebagai hiburan dibentuk dalam film *Django Unchained* ?

Kerangka Teori

Teori yang menjelaskan tentang bagaimana bentuk kekerasan dalam media visual dikemukakan oleh Henry A. Giroux, dia membagi kekerasan dalam tiga jenis, yaitu *ritualistic violence*, *symbolic violence* dan *hyper real violence* (Giroux, 1996:63).

Kemudian, perspektif pembuat film akan kekerasan yang mengandung estetika berkaitan dengan konsep Noel Nell yang membaginya kedalam tiga bentuk kekerasan-estetik yaitu : Pertama, horror-agresif menunjuk pada selera publik atau seniman akan kekejaman, lebih-lebih yang menyeramkan atau tidak waras karena melampaui reaksi akal sehat. Kedua, horror-transgresif berupaya menampilkan kekerasan dalam konfigurasi seni baru dengan sentuhan menonjol pada apa yang belum dieksplorasi, yang terlarang atau tabu. Ketiga, gambar-simbol melibatkan penonton untuk melampaui tatanan riil yang kontekstual. Sebetulnya konteks tersebut

ditandai oleh kekerasan tetapi kemudian diganti dengan tatanan yang lebih manusiawi dan dapat ditolerir sehingga menjadi indah (Haryatmoko, 2007:122-123).

Penelitian ini juga menggunakan teori mitos Roland Barthes, menurutnya mitos menyajikan suatu kepercayaan yang mendasar dan terpendam dalam ketidaksadaran representator. Mekanisme kerja mitos dalam suatu ideologi ini disebut oleh Barthes sebagai naturalisasi. Mitos menggambarkan dunia seolah-olah alamiah dan memang begitu adanya. Bahwa suatu yang tak wajar menjadi wajar (Chandler, 2007:145).

Pembahasan

Level *reality* dan *representation* mendesain kekerasan pada film ini menjadi suatu hal yang kemudian dapat dinikmati. Dengan aspek-aspek teknis pada level *representation*, kekerasan direpresentasikan dengan teknik pengambilan gambar, *editing*, dan suara sehingga realitas mengenai kekerasan menjadi layak dipertontonkan.

Secara keseluruhan kekerasan diedit dengan *shot-reverse-shot*, yaitu *shot* yang saling berhubungan namun terpisah dan digabung dengan pemotongan langsung atau *straight cut*. Hal ini memperlihatkan tahap kekerasan aksi penembakan dari adegan mengeluarkan pistol, kemudian berjalan ke gambar mulut pistol, tubuh yang terkena peluru dan cipratan darah, dan keadaan korban penembakan yang tersungkur dan bersimbah darah dan terkadang diselingi dengan pengambilan ekspresi orang-orang di sekeliling tempat kejadian. Pengambilan gambar terhadap korban yang bagian tubuhnya hancur oleh tembakan peluru dan pengambilan gambar penggunaan pistol merupakan bentuk visualisasi kekerasan dalam film ini. Tidak hanya berfokus pada bagaimana pelaku kekerasan melakukan kekerasan, namun juga diperlihatkan bagaimana tubuh manusia dengan brutal hancur oleh tindak kekerasan yang dilakukan.

Selain menggunakan pengeditan sederhana, penggunaan *zoom* baik *zoom in* dan *zoom out* juga sering digunakan. *Zoom* biasanya digunakan untuk memperlihatkan mulut pistol sebelum menembakkan peluru. Menggunakan kecepatan tinggi, disebut dengan *crack zoom* untuk memperlihatkan ketegangan dan dramatisasi penembakan. Selain *zoom*, *slow motion* juga digunakan dalam adegan kekerasan, memperlihatkan adegan yang pada kenyataannya berlangsung sangat cepat namun dibuat sedemikian rupa menjadi lambat dan menampilkan detil dari adegan yang sedang berlangsung seperti dalam *scene* 18,19, 32, 33, 44, dan 45.

Dari aspek suara, dialog dan efek suara melengkapi gambaran kekerasan yang kemudian memberikan makna dan juga mendukung emosi dalam adegan kekerasan. Efek suara berperan sama kuatnya dengan sebuah gambar. Kekerasan seperti penembakan dan perkelahian dalam film ini menggunakan efek suara yang sesuai dengan adegan atau fakta dalam film. Penembakan selalu diiringi oleh suara peluru yang menghantam daging dan suara daging yang terkoyak.

Dalam film ini dialog tidak berperan untuk membangun ketegangan. Dialog pada adegan kekerasan berperan seperti efek suara, hanya sebagai pelengkap. Kekerasan tidak dibangun dengan ketegangan yang kemudian berakhir pada tindak kekerasan. Hanya beberapa *scene* yang dibangun dengan dialog yang menegangkan sebelum akhirnya kekerasan terjadi.

Bentuk kekerasan yang hadir dalam film ini merupakan suatu bentuk yang disebut oleh Jean Baudrillard sebagai *hyperreality* atau hiperrealitas. Hiperrealitas adalah bentuk representasi yang tidak berdasarkan sesuatu yang ada pada kenyataannya atau tidak ada asalnya (Baudrillard, 1994: 1). Hiperrealitas merupakan simulasi yang lebih nyata dari yang nyata, dalam dunia hiperrealitas tidak ada cara mendapatkan sesuatu dari sumbernya. Contohnya kekerasan atau *violence* yang kemudian dianggap lebih kejam dari kekerasan itu sendiri, disebut dengan *hyper violence* atau *ultra violence* atau yang disebut oleh Henry A. Giroux sebagai *hyperreal violence* yang ditandai dengan penggunaan efek dengan teknologi yang berlebihan, dialog-dialog kasar, narasi yang dramatis, parodi, dan penampilan kegagahan.

Hyperreal violence merupakan *pastiche*, yang merupakan bentuk imitasi dari sesuatu hal yang ganjil atau unik. Menurut Jameson, *pastiche* berbeda dengan parodi. *Pastiche* bersifat netral dan tidak mengandung motif seperti parodi yang menyindir. *Pastiche* dianggap sebagai parody kosong yang meniru segala hal yang dianggap menarik (Jameson, 1991: 17-18).

Simulasi membunuh makna secara absolut (Baudrillard dalam Ritzer, 2009: 163). Makna dibalik tindak kekerasan hilang ketika disimulasikan. Kekerasan tidak lagi menjadi hal yang sepatutnya dianggap tidak wajar dan manusiawi, dengan simulasi dalam film, kekerasan dianggap sebagai hiburan yang layak ditonton dan mendapatkan kepuasan darinya. Dalam hal ini kekerasan sudah menjadi sekedar produk yang dijual untuk mendapat keuntungan.

Kekerasan yang berlebihan ini merupakan bentuk dari industri budaya. Industri budaya membentuk selera massa dan membentuk kesadaran palsu, sehingga masyarakat membutuhkan

hal-hal yang diciptakan oleh industri budaya yang sesungguhnya tidak dibutuhkan oleh mereka. Menurut Adorno dan Horkheimer (1979), produk hasil industri budaya merupakan produk yang bersifat homogen dan dapat diprediksi (Storey, 2009: 62).

Industri budaya melahirkan keseragaman dan kedangkalan. Kekerasan yang hadir pada film ini merupakan bentuk pengulangan yang terus dilakukan. Kekerasan menjadi suatu yang dangkal dan tidak memiliki arti yang mendalam. Kekerasan ditampilkan di dalam film semata-mata dijadikan sebagai barang yang dikonsumsi tanpa memikirkan aspek moral. Khalayak tidak mendapatkan pesan mengenai kekerasan yang sesungguhnya karena kekerasan sudah didesain sedemikian rupa sehingga kekerasan yang ditonton tidak lagi meninggalkan kesan mendalam.

Khalayak kini mampu menyaksikan adegan kekerasan dan malah dengan disadari mencari kesenangan dari kekerasan yang disajikan dalam film. Hal ini merupakan keberhasilan dari industri budaya, menjadikan kekerasan sebagai komoditas yang kemudian menjadi kebutuhan palsu yang perlu ditampilkan dalam film-film sejenis *Django Unchained*.

Django Unchained sebagai bentuk produk industri budaya menghadirkan kekerasan sebagai hiburan dengan memodifikasinya. Industri budaya menjanjikan konsumennya sebuah hiburan dan kesenangan yang bisa didapatkan pada waktu luang. Industri budaya dengan mendalam menciptakan suatu hiburan, tanpa disadari, hiburan yang dinikmati oleh khalayak merupakan bagian dari sistem kapitalisme industri budaya (Adorno dan Horkheimer, 1989: 137).

Pada akhirnya, kekerasan yang digunakan dalam film ini semata-mata hanya sebuah tontonan yang tidak memiliki makna yang mendalam. Kekerasan yang telah dimodifikasi atau dibuat-buat demi meraih keuntungan semata.

Kesimpulan

Kekerasan pada film merupakan bentuk dari *hyperreality* dimana kekerasan bukan merupakan refleksi dari realita namun datang dari imajinasi pembuat film. *Hyper real violence* adalah kekerasan dangkal yang dibuat hanya untuk kesenangan dan atas perspektif pembuat film mengenai kekerasan estetik yang merupakan kekerasan yang sangat keji.

Mitos menaturalkan kekerasan yang ditampilkan dalam film, membuatnya seakan-akan seperti itu adanya kekerasan pada realitas. Industri budaya membuat hal ini kemudian dibuat berkali-kali dan dijadikan komoditi untuk mencari keuntungan yang tidak disadari oleh masyarakat.

Daftar Pustaka

Adorno, Theodor W. dan Max Horkheimer. 1977. *Dialectic of Enlightenment*. New York : Herder and Herder Inc.

Baudrillard, Jean. 1994. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press

Chandler, Daniel. 2007. *Semiotics: The Basics 2nd ed*. New York : Routledge

Giroux, Henry A. 1996. *Fugitive Cultures : Race, Violence, and Youth*. New York : Taylor & Francis Group.

Haryatmoko. 2007. *Etika Komunikasi*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius

Jameson, Fredric. 1991. *Postmodernism, or The Cultrue Logic of Late Capitalism*. Duke University Press

Ritzer, George. 2009. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Storey, John. 2009. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction 5th Edition*. Pearson Longman