



## **REPRESENTASI KEKERASAN DALAM FILM THE EQUALIZER 3 (Analisis Semiotika John Fiske)**

**Akbar Rizki Habibie**

Email : [Akbarrizkihbb@gmail.com](mailto:Akbarrizkihbb@gmail.com)

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

**Dian Hutami Rahmawati**

Email : [dian.hutami.ilkom@upnjatim.ac.id](mailto:dian.hutami.ilkom@upnjatim.ac.id)

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

### **Abstract**

This study aims to analyze the representation of violence in the film "The Equalizer 3" using the Fiske semiotic model approach. Violence in this film is not only displayed physically, but also through symbols, gestures, and ideologies contained behind the actions of the actors. The method used in this study is a descriptive qualitative analysis with three levels of Fiske's code, namely the level of reality, the level of representation, and the level of ideology. Through the level of reality, researchers identify various visual and gestural details that indicate violence, such as facial expressions, body movements, to voices and conversations. At the level of representation, violence displayed through cinematic conventions such as lighting, shooting angles and scene cuts that strengthen the dramatic effect of acts of violence. Then at the level of ideology, it was found that this film represents violence as a tool of moral justification for personal justice (vigilante justice), as well as instilling the ideology of fear, coercive power and masculine heroism. The results of the study show that The Equalizer 3 not only displays violence visual entertainment, but also as a form of ideological communication that conveys various messages about power, domination, and defense of oppressed groups. The film becomes a complex space of meaning production where violence is constructed, symbolized, and interpreted at various levels.

**Keyword:** Representation of Violence, John Fiske's Semiotics, The Equalizer 3, Reality, Representation, Ideology.

### **Abstrak.**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kekerasan pada film "The Equalizer 3" menggunakan pendekatan semiotika model John Fiske. Kekerasan pada film ini tidak hanya ditampilkan secara fisik, tetapi juga melalui simbol, gestur, dan ideologi yang terkandung di balik tindakan para aktornya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis kualitatif deskriptif dengan tiga level kode John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Melalui level realitas, peneliti mengidentifikasi berbagai detail visual dan gestural yang menandakan kekerasan, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, hingga suara dan percakapan. Pada level representasi, kekerasan ditampilkan lewat konvensi sinematik seperti pencahayaan, sudut pengambilan gambar dan pemotongan adegan yang memperkuat efek dramatis dari tindak kekerasan. Kemudian pada level ideologi, ditemukan bahwa film ini merepresentasikan kekerasan sebagai alat pembenaran moral untuk keadilan personal (vigilante justice), serta menanamkan ideologi ketakutan, kekuasaan koersif, dan heroisme maskulin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa The Equalizer 3 tidak hanya menampilkan kekerasan sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi ideologis yang menyampaikan berbagai pesan tentang kekuasaan, dominasi, dan pembelaan terhadap kelompok yang tertindas. Dengan demikian, film ini menjadi ruang produksi arti makna yang kompleks di mana kekerasan dikonstruksi, disimbolkan, dan dimaknai dalam berbagai tingkatan.

**Kata Kunci:** Representasi Kekerasan, Semiotika John Fiske, The Equalizer 3, Realitas, Representasi, Ideologi.

## PENDAHULUAN

Saat ini salah satu perkembangan di era kontemporer adalah industri perfilman. Banyak orang berusaha untuk menyaksikan berbagai macam film yang mereka inginkan. Ada bermacam-macam genre film lain, termasuk perciinta, horor, aksi dan bahkan *true story* (kisah nyata), yang tak kalah memukau saat disajikan untuk penonton dibioskop. Mereka rela menyisihkan sebagian uangnya untuk menghadiri pembukaan film terbaru dibioskop. Oleh sebab itu, fakta bahwa berbagai film memiliki jutaan penonton bukanlah hal yang mengejutkan. Keberadaan film juga adalah perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sehingga dapat menghasilkan prestasi dalam pencitraan sinematografi. Film juga dapat menjadi wadah alternatif untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penontonya (Alfathoni, 2020).

Film adalah karya seni yang menghasilkan gambar serta suara yang di dalamnya selalu terdapat pesan yang ingin disampaikan. Dalam proses pembuatan sebuah film banyak sekali orang-orang yang terlibat didalamnya, tentunya diperlukan kerja sama yang bagus antar para kru guna menciptakan sebuah karya yang diinginkan penulis dan sutradara. Maka penulis dan sutradara harus benar-benar membangun komunikasi yang baik dalam agar film yang akan dibuat menghasilkan film yang sesuai tujuannya. Penulis adalah orang yang memiliki ide pada cerita, sedangkan sutradara adalah bagian yang mengeksekusi pada cerita tersebut. Dengan bernegosiasi sutradara dan penulis juga bisa saling memberikan saran sekaligus masukan. Sebagai makhluk sosial dan makhluk komunikasi, kehidupan manusia diikuti oleh berbagai macam simbol, baik yang diciptakan oleh manusia itu sendiri ataupun yang bersifat alami.

Penulis pada film bisa menceritakan peristiwa misterius, kisah kriminal, romansa, dan seks lewat perfilman. Selain itu berbagai faktor tambahan membangun realitas sosial kita dibawah pengawasan kamera yang konstan. Maksudnya yaitu setiap adegan ataupun scene pada film, selalu menjelaskan dengan menganalisis kejadian yang terjadi didalam film secara berurutan. Film juga menjadi bagian dari alat komunikasi sekarang ini. Hal ini memiliki maksud agar sebuah film dapat berbicara kepada penontonya secara personal.

Menurut Baran (2012) film merupakan alat komunikasi audiovisual yang digunakan untuk menyebarkan ide kepada suatu kelompok yang berada di satu tempat. Film dipandang sebagai alat komunikasi massa yang kuat oleh penonton yang didekatinya. Film merupakan media audio visual yang bisa menyampaikan banyak sekali informasi dengan cepat. Menonton film membawa penontonya dalam perjalanan lewat ruang dan waktu yang dapat mengungkapkan kisah pribadi dan bahkan dapat menyentuh penontonya. Secara tidak langsung film dapat merepresentasikan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis film melalui film yang dibuatnya.

Selain sebagai sumber sarana hiburan, film juga bisa menjadi sumber inspirasi atau keyakinan diri bila diambil dari kejadian nyata (*based on true story*). Perhatian penuh juga merupakan bagian film. Kuncinya adalah ketika penonton memperhatikan sebuah film dan menikmati plot serta visual di setiap scenenya. Hal ini menandakan bahwa penonton mempunyai kepekaan emosi dan bisa memahami pesan film itu. Ketika penonton berkonsentrasi mengikuti jalan cerita ataupun alur film tersebut, mereka bisa saja belajar banyak pelajaran moral.

Semiotika adalah studi mengenai tanda-tanda serta simbol-simbol dan penggunaannya. Disiplin ini mencakup bagaimana makna dibentuk dan dipahami di dalam dunia komunikasi baik verbal maupun non-verbal. Pendiri semiotika termasuk Ferdinand de Saussure, yang mengembangkan konsep mengenai tanda sebagai kombinasi dari signifier (penanda) dan signified

(petanda), serta Charles Sanders Peirce yang memperkenalkan tiga elemen utama tanda representamen (bentuk tanda), interpretant (pemahaman tanda), dan object (objek yang diwakili oleh tanda). Dalam semiotika, tanda bisa dibagi menjadi ikon (tanda yang memiliki kemiripan langsung dengan objeknya), indeks (tanda yang memiliki hubungan kausal atau eksistensial dengan objeknya), dan simbol (tanda yang hubungannya dengan objek bersifat konvensional atau arbitrer). Teori dan konsep kunci pada semiotika mencakup denotasi (makna literal dari tanda) dan konotasi (makna tambahan atau asosiasi emosional), serta konsep langue (sistem bahasa sebagai struktur sosial) serta parole (penggunaan konkret bahasa oleh individu). Roland Barthes memperkenalkan konsep mitos dalam semiotika sebagai sistem makna yang membentuk persepsi dan budaya masyarakat. Aplikasi semiotika meliputi analisis teks, analisis media, dan studi budaya, yang bertujuan untuk memahami bagaimana tanda-tanda serta simbol-simbol membentuk sebuah makna dan pesan.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Kekerasan**

Kekerasan adalah tindakan yang dilakukan secara sengaja oleh individu atau kelompok terhadap individu atau kelompok lainnya yang menimbulkan penderitaan yang dialami oleh para korban korban kekerasan tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kekerasan merupakan perbuatan seseorang atau kelompok orang yang menyebabkan cedera atau hilangnya nyawa orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik dan barang orang lain. Kekerasan dibedakan menjadi kekerasan verbal dan kekerasan non-verbal. Kekerasan verbal adalah tindakan kekerasan yang tak menyentuh korbannya secara langsung. Kekerasan ini menyerang psikis korban melalui ucapan-ucapan yang bisa menyakiti ataupun menyinggung perasaan dari korban. Sedangkan kekerasan non-verbal merupakan tindakan kekerasan yang dilakukan dengan menyentuh ataupun melukai fisik dari korban.

Kekerasan sebagai penggunaan kekuatan fisik atau kekuasaan yang dilakukan secara sengaja terhadap diri sendiri, orang lain atau terhadap sekelompok orang maupun komunitas yang mengakibatkan dan berpotensi mengakibatkan cedera, kematian, kerugian psikologis, perkembangan yang terhambat ataupun deprivasi. Kekerasan sendiri terbagi menjadi 6 jenis, yaitu:

1. Kekerasan Verbal: Kekerasan terhadap perasaan dengan mengeluarkan kata-kata yang kasar tanpa menyentuh fisik, kata-kata yang memfitnah, kata-kata yang mengancam, menghina ataupun membesar-besarkan kesalahan.
2. Kekerasan NonVerbal: Dilakukan dengan menyentuh korban secara langsung dan mengakibatkan luka fisik pada korban. Beberapa contoh dari kekerasan non verbal merupakan memukul, menendang, mencubit, mendorong, dan berbagai bentuk menyakiti fisik lainnya.
3. Kekerasan Fisik: Tindakan yang melibatkan kontak fisik yang bertujuan menyakiti ataupun melukai orang lain.
4. Kekerasan Psikologis atau Emosional: Tindakan yang bertujuan menyakiti mental atau emosional seseorang. Seperti penghinaan, ancaman, ataupun manipulasi.
5. Kekerasan Seksual: Tindakan yang melibatkan pemaksaan atau paksaan dalam konteks seksual tanpa persetujuan.

6. Kekerasan Ekonomi: Pengendalian atau manipulasi akses seseorang terhadap sumber daya ekonomi atau finansial.

Penyebab terjadinya kekerasan itu sendiri, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Faktor Individu: Kondisi psikologis, pengalaman trauma atau gangguan mental.
2. Faktor Sosial: Norma sosial yang mendukung atau membenarkan kekerasan, diskriminasi atau ketidaksetaraan gender.
3. Faktor Ekonomi: Kemiskinan, pengangguran, atau kesenjangan ekonomi yang dapat memicu kekerasan sebagai cara untuk mengatasi frustrasi atau ketidakpuasan.
4. Faktor Politik: Rezim otoriter, konflik bersenjata, atau kekerasan negara terhadap warga sipil.

## 2. Representasi

Representasi merupakan bentuk konstruksi terhadap semua aspek realitas yang bisa berbentuk berupa kata-kata, tulisan, ataupun dalam bentuk gambar yang bergerak seperti film. Dalam perfilman tidak hanya mengkonstruksi suatu nilai budaya tertentu, tetapi juga melihat bagaimana nilai-nilai itu diproduksi dan bagaimana nilai itu dimaknai oleh penontonnya. Representasi bukan suatu proses statis, tapi adalah suatu proses dinamis yang terus berkembang seiring dengan kemampuan dan kebutuhan pengguna tanda, yaitu manusia yang terus berubah-ubah. Representasi juga merupakan sebuah bentuk konstruksi, karena berbagai macam pandangan baru yang menghasilkan pemaknaan baru. Pemaknaan tersebut juga merupakan hasil pertumbuhan konstruksi pemikiran manusia. Melalui representasi makna dapat diproduksi dan dikonstruksi (Wibowo, 2013:150). Representasi artinya menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna atau merepresentasikan dunia yang bermakna pada orang lain. Representasi dapat diartikan sebagai bagian penting dari proses di mana makna diproduksi dan saling dipertukarkan antar budaya. Representasi melibatkan penggunaan bahasa, tanda-tanda dan citra yang merepresentasikan ataupun mewakili sesuatu (Hall, 1997:15). Stuart Hall membagi sistem representasi ke dalam dua bagian, antara lain:

1. Representasi Mental  
Representasi mental yaitu konsep-konsep yang ada di dalam kepala terhadap objek yang kita lihat atau rasakan menggunakan indra. Sebagai contoh konsep tentang peperangan, konsep tentang kematian, konsep tentang pertemanan dan sebagainya.
2. Representasi Bahasa  
Representasi bahasa masih berkaitan dengan representasi mental. Pada representasi bahasa, konsep-konsep yang ada di dalam kepala diterjemahkan melalui bahasa sehingga kita bisa menghubungkan antara konsep yang kita pahami dengan bahasa yang nantinya akan mengkonstruksi sebuah arti makna.

## 3. Film sebagai Media Komunikasi Massa

Berdasarkan Undang-Undang No. 8 Tahun 1992, film ialah karya seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi massa audio-visual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam menggunakan pita seluloid, pita video, piringan video, atau teknologi dalam berbagai bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, elektronik, dan sebagainya, dengan atau tanpa suara yang kemudian dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik atau lainnya (Republik Indonesia, 1992).

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa dan juga salah satu produk komunikasi. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009, film dapat didefinisikan sebagai karya seni budaya dan yang termasuk pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa menggunakan suara dan bisa dipertunjukkan (UU No. 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman [JDIH BPK RII, 2009])

Film dikatakan sebagai media komunikasi massa karena film memakai saluran dan media untuk menyampaikan informasi kepada publik. selanjutnya dapat memberikan dampak tertentu dikarenakan jumlah audiens yang banyak, anonim, dan terdiri dari berbagai sifat serta perilaku (Vera, 2014). Film berhasil menjadi media komunikasi massa yang ampuh karena berupa audio visual dan kemampuannya dalam menyampaikan banyak cerita dalam waktu yang singkat. Penonton film dapat menembus ruang dan waktu hingga terpengaruh oleh film yang ditonton (Wikonanda, 2017).

Televisi dan film menjadi media berupa audio visual dann disiarkan secara broadcasting (E. I. Irawan & Laelasari, 2011). Film memiliki pengaruh yang kuat karena jika dibandingkan dengan media massa lain (televisi, koran, radio, dan lain sebagainya), film mampu menahan penontonnya untuk menonton lebih intens. Jika media komunikasi massa modern seperti surat kabar, radio, dan televisi ditujukan untuk umum. Maka film merupakan media komunikasi massa yang ditujukan untuk gedung di bioskop (Novianti, 2019).

Pesan yang disampaikan tergantung dari tujuan film itu sendiri. Pada umumnya film memuat pesan informasi, hiburan, pendidikan, dan sosialisasi. Teori Social Learning Theory yang dikemukakan oleh Albert Bandura merupakan teori yang menyatakan media massa sebagai agen sosialisasi utama selain keluarga, sekolah, dan teman (Murtiastuti, 2020). Maka selain sebagai media komunikasi massa, film dapat menjadi media sosialisasi.

#### 4. Unsur-Unsur Film

Film dapat terbentuk akibat adanya kesinambungan antar unsur-unsur pembentuknya. Unsur tersebut dapat dibedakan menjadi dua, yaitu unsurnaratif dan unsur sinematik. Unsur naratif merupakan bahan atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara untuk mengolah bahan tersebut. Kedua unsur ini saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembentukan suatu film. Dalam unsur naratif dan sinematik, terdapat beberapa elemen yang menjadikan film tampak hidup (Syafiq, 2019). Diantaranya adalah:

##### 1. Unsur Naratif

Unsur naratif merupakan unsur pembentuk film yang berkaitan dengan aspek cerita dan tema film. Oleh sebab itu, suatu film tidak akan bisa lepas dari unsur naratif. Unsur ini meliputi ruang atau lokasi, waktu, tokoh atau pelaku cerita, konflik dan permasalahan, dan tujuan.

- a) Ruang: Suatu cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Pada umumnya, film terjadi pada suatu tempat atau lokasi yang mempunyai dimensi ruang yang jelas dan selalu menunjukkan lokasi dan wilayah yang tegas.
- b) Waktu: Waktu merupakan unsur naratif yang meliputi urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi. Urutan waktu menjadi sangat penting dikarenakan menjadi pola jalannya cerita film. Pola tersebut berfungsi untuk menentukan durasi serta frekuensi suatu scene.

- c) Tokoh: Tokoh atau pelaku cerita terdiri dari karakter utama dan pendukung. Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik atau sebagai pendukung karakter utama dalam menyelesaikan masalah.
- d) Konflik: Konflik merupakan permasalahan yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Konflik pada umumnya dipicu oleh tokoh antagonis. Namun, konflik dapat berupa konflik batin yang muncul dari dalam tokoh utamanya.
- e) Tujuan: merupakan harapan yang ingin dicapai tokoh utama. Harapan yang ingin dicapai dapat berupa tujuan fisik ataupun nonfisik. Tujuan fisik merupakan tujuan yang bersifat nyata, sementara tujuan nonfisik adalah tujuan yang bersifat abstrak dan tidak nyata.

## 2. Unsur sinematik

Unsur sinematik didefinisikan sebagai unsur pembentuk film yang berfungsi untuk membantu ide cerita menjadi sebuah film. Unsur ini meliputi aspek teknis dalam sebuah pembuatan film (Makky, 2017). Terdapat beberapa elemen pendukung unsur sinematik, diantaranya adalah:

- a) *Mise en scene*: Meliputi segala hal yang ada di depan kamera dan akan ditangkap oleh kamera pada sebuah proses pembuatan film. Singkatnya, *mise en scene* merupakan segala hal yang tertangkap kamera dan ada dalam frame.
- b) *Setting* adalah sesuatu yang terlihat di depan kamera termasuk semua properti yang masuk dalam frame. Properti yang dimaksud ialah sesuatu yang tidak bergerak seperti pintu, meja, kursi, lampu, pohon, dan lain sebagainya.
- c) Kostum dan *Makeup* merupakan segala hal yang dikenakan tokoh termasuk asesoris yang digunakan. Jika *makeup* atau tata rias meliputi riasan yang digunakan pemain. Maka kostum meliputi pakaian, perhiasan, topi, jam tangan, kacamata, epatu, dan lain sebagainya.
- d) *Lighting* adalah tata pencahayaan atau teknik yang digunakan untuk menghasilkan cahaya. Cahaya dibutuhkan agar film yang dihasilkan menjadi enak untuk dinikmati. Selain itu tata cahaya juga dapat berfungsi untuk membangun suasana yang diinginkan dalam sebuah scene.
- e) *Aktng* adalah pergerakan tokoh serta ekspresi yang ditampilkan. Pergerakan tokoh pada film merupakan suatu hal yang diatur oleh sutradara. Sutradara bertugas mengarahkan aktng pemain agar pesan yang ingin disampaikan bisa tersalurkan dengan baik.
- f) *Sinematografi*: Perlakuan terhadap kamera dengan filmnya serta hubungan antara kamera dan obyek yang akan diambil. Secara umum, *sinematografi* dibagi menjadi tiga aspek. Diantaranya adalah kamera dan film, framing, dan durasi pada gambar.
- g) *Suara*: Segala hal dalam film yang mampu ditangkap melalui indera pendengaran. Melalui dialog, efek suara, musik, dan sebagainya
- h) *Editing*: Proses penyuntingan yang dilakukan untuk menyatukan dan memberi efek pada sebuah shot pada gambar ke shot gambar lainnya. Hal ini digunakan agar beberapa gambar tersebut bisa menjadi satu kesatuan yang utuh.

## 5. Film dan Representasi Realita Sosial

Film dianggap sebagai cerminan dari kehidupan dan representasi dari realitas kehidupan masyarakat. Dengan begitu, film dapat menyentuh berbagai segi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (UU No. 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman [JDIH BPK RI], 2009).

Film merupakan rangkaian dari gambar yang bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal sebagai movie atau video (Javandalasta, 2011). Film juga termasuk bagian dari komunikasi yang merupakan bagian terpenting dari sebuah sistem yang digunakan oleh individu maupun kelompok yang berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan (Ibrahim, 2011). Sebagai sarana alternatif dalam penyampaian pesan kepada publik, film memiliki seni audio visual dan kemampuan menangkap realita sosial. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa film merupakan media berbentuk audio visual berisi potongan gambar yang dikemas menjadi kesatuan yang utuh dan menangkap realita sosial yang kemudian dikomunikasikan ke penonton tanpa batas (Alfathoni & Manesah, 2020).

Selain itu, film dapat membentuk konstruksi di masyarakat dan merekam realitas yang ada, kemudian memproyeksikannya ke layar (Daramita, 2020). Proses penggambaran yang dilakukan menggunakan media terkait suatu hal di kehidupan disebut dengan representasi. Dalam konteks ini, film dapat dianggap sebagai media yang melakukan penggambaran tersebut.

Representasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Manusia akan terus memaknai sesuatu yang ada di dalam kehidupannya. Dan setiap makna yang dihasilkan akan berpengaruh bagi kehidupan manusia. Pengertian dari representasi itu sendiri adalah perwakilan, gambaran, atau penggambaran (Daramita, 2020).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, representasi adalah perbuatan mewakili; keadaan diwakili; apa yang mewakili; perwakilan (KBBI Daring, 2016) Representasi disebut juga sebagai bentuk konkret penanda yang berkonsep abstrak. Penggunaan tanda guna menunjukkan sesuatu yang diserap, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik juga merupakan pengertian dari representasi. Stuart Hall menjelaskan bahwa pemahaman utama terkait teori representasi ialah penggunaan bahasa untuk menyampaikan sesuatu yang bermakna kepada orang lain (Arawindha et al., 2020). Dengan maksud bahwa representasi merupakan hal terpenting dalam proses produksi makna dan pertukaran antara anggota kelompok dalam suatu budaya. Singkatnya, representasi adalah proses memaknai menggunakan bahasa.

## 6. Netflix

Netflix adalah penyedia layanan streaming berlangganan dan video-on-demand online yang menyediakan macam-macam tv series, dokumenter, serta film yang meliputi ragam genre dan bahasa. Layanan streaming ini dibentuk pada tahun 1997 di Amerika dan sekarang telah tersebar lebih dari 190 negara. Netflix menyediakan layanan yang memungkinkan penggunaannya menonton tayangan kesukaan di mana pun, kapan pun dan hampir dapat diakses melalui perangkat apapun seperti smartphone, smart TV, tablet, PC, dan laptop. Netflix ibarat toko penyewaan DVD lewat jaringan internet. Selain itu pelanggan dapat melakukan streaming tanpa adanya iklan. Pada awalnya Netflix hanya menyiarkan konten yang telah diproduksi oleh televisi dan bioskop. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, Netflix memulai memproduksi konten asli mereka untuk disiarkan melalui platformnya secara online untuk memenuhi permintaan konsumennya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Seperti yang dijelaskan oleh (Moleong, 2016) bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki maksud dan tujuan guna memahami suatu fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata kata dan bahasa, pada

suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Penelitian kualitatif tidak menggunakan statistik, tetapi melalui pengumpulan data analisis yang kemudian diinterpretasikan. Biasanya berhubungan dengan masalah sosial dan manusia yang bersifat interdisipliner (Anggito, 2018).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Gambaran Umum Film “THE EQUALIZER 3”

The Equalizer 3 adalah film aksi yang menceritakan tentang Robert McCall (Denzel Washington) yang berusaha menemukan kedamaian setelah bertahun-tahun menjadi pembunuh bayaran. Namun, ia kembali terlibat dalam pertarungan melawan mafia setelah menemukan teman-temannya terancam.

Berikut adalah gambaran umum film The Equalizer 3:

1. Robert McCall adalah mantan agen DIA yang pensiun dan beralih menjadi pemburu keadilan.
2. McCall pindah ke Italia bagian selatan untuk memulai kehidupan baru dan berdamai dengan masa lalunya.
3. McCall menjalin persahabatan dengan penduduk lokal, tetapi menemukan bahwa teman-temannya berada di bawah kendali mafia.
4. McCall memutuskan untuk melawan mafia demi melindungi teman-temannya.
5. McCall harus kembali menggunakan keterampilan mematakannya untuk membela yang tertindas.
6. McCall diuji dengan dilema moralnya sendiri, yaitu antara keadilan dan balas dendam.

### 2. Sinopsis film “THE EQUALIZER 3”

Film ini melanjutkan kisah hidup Robert McCall (Denzel Washington), mantan agen DIA yang telah pensiun dan beralih menjadi seorang The Equalizer. Ia menerima julukan itu dikarenakan gemar membantu orang-orang yang kurang beruntung agar mendapat keadilan. Ia menjadi pemburu keadilan dengan menumpas para penjahat di Boston, tempat tinggalnya. Pekerjaan tak formal itu membantu McCall berdamai dengan masa lalunya sebagai agen intelijen yang mengerikan. Ia berhasil menemukan pelipur lara dengan membela keadilan bagi kaum tertindas.

Namun saat ini, McCall memutuskan untuk pergi ke Italia bagian selatan dan menjalani kehidupan yang baru. Kehidupan itu semula berjalan damai dan tenang. Ia menjalin hubungan dengan Kawan-kawan barunya di negara itu, seperti tetangga hingga kenalan lainnya. Masa lalu McCall sebagai agen intelijen dan pemburu keadilan di Boston juga tertutup rapat di tempat baru tersebut. Ia hanya dikenal sebagai pria tua yang telah pensiun dari pekerjaannya untuk kehidupan serba santai.

Meski demikian, ketentraman itu ternyata tidak bertahan lama setelah McCall mendapati Kawan-kawan barunya ternyata ada di bawah kendali mafia lokal. Mafia yang berasal dari kelompok penjahat daerah Sisilia itu memburu Kawan-kawan McCall dikarenakan masalah yang melibatkan mereka. Hal itu memancing nurani McCall kembali menunjukkan identitasnya sebagai The Equalizer. Ia akhirnya memutuskan untuk turun tangan menghadapi kawanan mafia

sendirian. Semua upaya itu dilakukan demi menyelamatkan nyawa semua kawan baru McCall di Italia.

The Equalizer 3 dipastikan menjadi film terakhir dari saga Equalizer yang sudah berjalan sejak 2014. Hal itu juga telah dikonfirmasi Denzel Washington yang mengatakan akan pensiun menjadi Robert McCall setelah film ketiga.

### 3. Representasi kekerasan pada film “THE EQUALIZER 3”

#### a) Kekerasan psikologis

Kekerasan psikologis dalam The Equalizer 3 direpresentasikan melalui adegan-adegan yang menggambarkan ancaman, tekanan emosional, intimidasi, dan teror tanpa kontak fisik langsung. Representasi ini memperlihatkan bagaimana karakter menggunakan bahasa, gestur, atau simbol untuk menimbulkan ketakutan dan tekanan mental pada korban.

Contoh utama kekerasan psikologis ditampilkan dalam scene 3, 9, dan 11 (01.36 – 04.38), ketika bandar narkoba menemukan anak buahnya tewas dan melihat pisau berdarah tertancap di meja. Ekspresi ketakutan, gestur gelisah, serta lingkungan yang mencekam memperkuat tekanan emosional yang dialami tokoh. Begitu pula dalam scene 35–39 (07.01 – 07.35), McCall duduk tenang di bawah todongan senjata, namun justru mengancam balik musuhnya dengan tenang dan kalkulatif menimbulkan tekanan psikologis yang luar biasa bagi lawannya.

Kamera menggunakan low angle untuk memberi kesan ancaman dari pisau berdarah, serta close-up untuk menekankan ekspresi takut dan gelisah. Low key lighting memperkuat suasana mencekam, sedangkan musik latar yang dramatis menciptakan suasana tegang yang menekan secara emosional. Dialog yang digunakan juga membangun suasana intimidatif, seperti ancaman McCall: “Sembilan detik, itu adalah waktu mu untuk merubah takdirmu.”

Representasi kekerasan psikologis mencerminkan ideologi dominasi kekuasaan melalui ancaman. McCall tidak hanya mengandalkan kekuatan fisik, tetapi juga kendali mental terhadap lawannya. Ini memperlihatkan bagaimana kekuasaan dan kekerasan tidak selalu bersifat fisik, tetapi dapat dimanifestasikan secara simbolik dan emosional. Di sisi lain, ideologi individualisme heroik tetap terasa kuat, karena tekanan psikologis yang ia ciptakan bertujuan untuk melindungi yang lemah dan memperingatkan yang jahat.

Dengan demikian, kekerasan psikologis dalam film ini menjadi alat penting dalam membangun *Coercive power*. *Coercive power* adalah bentuk kekuasaan yang diperoleh atau dipertahankan dengan cara menggunakan ancaman, hukuman, atau kekerasan untuk memaksa orang lain melakukan sesuatu yang mungkin tidak ingin mereka lakukan secara sukarela (John R.P. 1959). Istilah ini menghasilkan ketaatan karena rasa takut, bukan karena rasa hormat atau persetujuan. Dalam scene yang telah disebutkan tadi McCall berusaha memancing keluar bandar narkoba agar menemui McCall dan mengambil kunci untuk mengambil kembali uang teman McCall yang dicuri oleh bandar narkoba tersebut.

#### b) Kekerasan Fisik

Kekerasan fisik dalam film The Equalizer 3 direpresentasikan secara eksplisit melalui adegan-adegan aksi yang menampilkan tindakan pemukulan, penembakan, dan pembunuhan secara langsung oleh karakter utama, Robert McCall. Bentuk kekerasan ini tergambar dalam

adegan yang melibatkan kontak fisik langsung dengan korban, seperti pemukulan dan penembakan yang berakibat luka serius hingga kematian.

Kekerasan fisik direpresentasikan melalui gestur tubuh yang agresif, ekspresi wajah penuh amarah atau tanpa emosi, luka fisik pada tubuh korban, darah yang mengalir, serta reaksi ketakutan dari karakter lain. Contoh paling jelas adalah pada scene 44–48 (07.01 – 07.45), di mana McCall menembak mati anak buah mafia dan menyebabkan korban tergeletak bersimbah darah. Ekspresi korban yang kesakitan dan tubuh yang terguncang menunjukkan efek langsung dari tindakan kekerasan fisik.

Representasi visual dan teknik sinematik digunakan untuk memperkuat intensitas kekerasan fisik. Kamera menggunakan teknik close-up untuk menyorot luka tembak atau ekspresi kematian, high angle shot untuk memperlihatkan korban yang terjatuh, serta low key lighting untuk menciptakan suasana tegang dan mencekam. Scoring dramatis juga berfungsi membangun ketegangan sebelum dan sesudah aksi kekerasan berlangsung, menciptakan atmosfer bahwa tindakan kekerasan adalah titik klimaks yang disorot secara emosional.

Tindakan kekerasan fisik yang dilakukan oleh McCall tidak ditampilkan sebagai kebrutalan semata, tetapi sebagai bentuk pembalasan atau keadilan alternatif (*vigilante justice*). Film menampilkan McCall sebagai pahlawan tunggal yang membela kaum lemah dan menumpas ketidakadilan dengan kekuatan sendiri. Ideologi yang muncul di sini adalah moral absolutisme dan individualisme heroik, di mana tindakan kekerasan dibenarkan karena dilakukan terhadap pihak yang dianggap “jahat” atau merugikan masyarakat.

Dengan demikian, representasi kekerasan fisik dalam *The Equalizer 3* bukan hanya untuk memenuhi elemen hiburan dalam genre aksi, tetapi juga mengandung lapisan makna yang lebih dalam mengenai sifat *Vigilante Justice*. *Vigilante Justice* adalah istilah yang merujuk pada seseorang yang mengambil tindakan hukum atau pembalasan secara pribadi, di luar sistem hukum yang sah, dengan dalih menegakkan keadilan (Johnston, L. 1996). Orang ini sering kali bertindak karena merasa bahwa hukum resmi tidak mampu atau tidak cukup adil dalam menangani kejahatan atau ketidakadilan.

### c. Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal dalam “*The Equalizer 3*” direpresentasikan lewat pemakaian bahasa yang menghina, mengancam, ataupun merendahkan lawan bicaranya. Tindakan ini sama sekali tidak melibatkan kontak fisik, tetapi menimbulkan luka batin dan tekanan emosional melalui kalimat atau kata-kata yang menyakitkan dan mengintimidasi.

Salah satu bentuk kekerasan verbal diperlihatkan pada scene 180–186 (28.45 – 29.20), saat Marco berkata kepada Angelo “Minggu depan, jangan buat aku marah.” Kata-kata tersebut bernada ancaman dan secara jelas menunjukkan adanya tekanan emosional terhadap karakter Angelo. Ungkapan ini bisa dikategorikan sebagai kekerasan verbal karena mengandung unsur dominasi, intimidasi, dan juga pembungkaman melalui ucapan.

Selain itu, pada scene 349–351 (1.14.00 – 1.14.35), Chief Barella menyebut Vincent Quarta sebagai “orang barbar” dan mengatakan bahwa ia akan selalu menjadi “barbar”. Kata-kata ini adalah bentuk penghinaan secara langsung yang menyerang personal dan harga diri Vincent

Quarta. Dialog itu memperlihatkan bagaimana ucapan digunakan sebagai alat kekuasaan dan kontrol sosial.

Kamera menggunakan medium closeup dan eye level shot guna memperjelas ekspresi wajah saat berkata kasar atau ancaman yang diucapkan. Lighting dalam adegan ini redup untuk memperkuat suasana emosional yang tegang. Musik pengiring dibuat minimal, agar penonton dapat lebih fokus terhadap makna dari kata-kata yang dikeluarkan.

Representasi kekerasan verbal dalam film ini mencerminkan ideologi dominasi kelas dan superioritas moral. Tokoh Chief Barella (kepala polisi) menggunakan kata-kata atau ucapan untuk menjatuhkan martabat karakter lain ataupun mengukuhkan posisi kekuasaan mereka. Sementara itu, Vincent Quarta (kepala mafia) kadang juga menggunakan kata-kata yang tegas atau sarkas sebagai bentuk perlawanan moral terhadap pelaku kekerasan. Dengan demikian, kekerasan verbal pada film ini tidak hanya menggambarkan konflik antar individu, tapi juga menyuarakan ketegangan ideologis antara dominasi dan keadilan.

Dengan demikian, representasi kekerasan verbal dalam *The Equalizer 3* mengandung arti makna yang lebih dalam tentang *Rule by fear*. *Rule by fear* adalah bentuk kekuasaan atau pemerintahan yang menundukkan orang lain dengan cara menebar rasa takut, baik lewat ancaman, intimidasi, kekerasan, maupun hukuman. Dalam konteks ini ketakutan menjadi alat utama guna mengendalikan individu ataupun kelompok, bukan melalui legitimasi hukum, kepercayaan, ataupun persetujuan social (Hannah Arendt, 1951). Kekuasaan ditegakkan bukan dengan keadilan, tetapi dengan memperlihatkan konsekuensi yang menakutkan apabila ada yang melawan, terlihat saat Chief Barella berdiri dan mengatakan “kau tau siapa aku?” yang dimana kita tau bahwa Chief Barella adalah kepala polisi Italia, dan kemudian ia mengatakan Vincent Quarta sebagai manusia *BarBar*. Hal ini mengandung dominasi psikologis dimana Vincent Quarta dipaksa patuh bukan karena setuju tetapi karena takut.

#### d. Kekerasan Non verbal

Kekerasan non verbal dalam *The Equalizer 3* ditampilkan melalui tindakan atau lambang visual yang secara langsung menyentuh ataupun melukai fisik korban tanpa penggunaan kata-kata. Representasi ini muncul didalam adegan yang memperlihatkan gestur agresif, intimidasi fisik, ataupun tindakan yang menimbulkan rasa takut dan rasa sakit secara langsung.

Contoh dari kekerasan non verbal yang signifikan terjadi pada scene 66 (09.30–10.00), dimana Robert McCall menodongkan pistol ke arah seorang anak sambil mengucapkan, “Diam di mobil, Nak.” Meski terdapat ucapan, kekerasan yang paling mencolok adalah ancaman visual berupa senjata api yang diarahkan langsung ke anak itu. Gestur McCall yang serius dan dominan menimbulkan rasa takut dan tekanan yang luar biasa.

Ekspresi wajah anak yang terlihat kaku dan ketakutan serta gerakan tubuhnya yang membeku, menunjukkan bahwa intimidasi non verbal dari McCall berhasil membungkam dan mendominasi korban. Kekerasan ini juga muncul dalam adegan lain ketika McCall secara diam-diam menyelip lalu menyerang musuh tanpa banyak bicara semata-mata melalui aksi yang tiba-tiba seperti pemukulan, penodongan, atau pembunuhan cepat.

Kamera dominan menggunakan teknik closeup untuk menyorot ekspresi korban dan senjata yang digunakan sebagai alat ancaman. Low key lighting tetap menjadi ciri khas untuk

menegaskan ketegangan dan kekelaman suasana. Musik latar menambah intensitas dan editing cepat digunakan pada momen aksi fisik yang tak disertai dialog.

Kekerasan non verbal dalam film ini menunjukkan ideologi protektif yang bercampur dengan kontrol dominatif. McCall kerap kali melakukan tindakan agresif non verbal sebagai bentuk proteksi terhadap pihak yang lemah, terutama ketika hukum tidak bertindak. Di sisi lain, representasi ini juga menunjukkan bahwa dalam dunia penuh kekacauan, komunikasi non verbal seperti tatapan tajam, gestur tangan, atau gerakan senjata menjadi alat yang efektif untuk menegaskan kekuasaan.

Dengan demikian, film ini menggambarkan bahwa kekerasan non verbal bisa menjadi bentuk *Gestural violence*. *Gestural Violence* adalah bentuk kekerasan non-verbal yang disampaikan melalui gerakan tubuh, tangan, wajah, atau postur, yang secara simbolis dan psikologis menimbulkan ancaman, ketakutan, atau dominasi terhadap orang lain (Pierre Bourdieu, 1991). Meskipun tidak melibatkan kontak fisik langsung, *gestural violence* memiliki dampak psikologis yang kuat, karena ia menyampaikan maksud agresif atau intimidasi secara jelas bahkan tanpa satu kata pun diucapkan. Hal ini terlihat jelas saat McCall menodongkan pistol pada seorang anak agar mengurungkan niatnya bergerak untuk turun dari mobil.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan pada film *The Equalizer 3* menggunakan analisis semiotika model John Fiske, bisa disimpulkan bahwa film ini merepresentasikan kekerasan melalui tiga level makna, yaitu level realitas, level representasi, dan juga level ideologi. Ketiga level ini saling berkaitan dan juga saling melengkapi untuk membentuk arti makna kekerasan yang ditunjukkan didalam narasi film.

Pada level realitas kekerasan ditunjukkan lewat penampilan atau fisik, ekspresi wajah, gesture tubuh, dan situasi lingkungan yang menunjukkan ketegangan, ancaman, ataupun konflik. Adegan adegan seperti penodongan senjata, pemukulan, penembakkan, hingga penyiksaan secara simbolik lewat benda benda seperti pisau atau narkoba, menjadi bentuk dari kekerasan fisik dan psikologis yang sangat kuat digambarkan. Dalam hal ini karakter Robert McCall sebagai protagonis digambarkan tidak hanya lewat tindakan kasarnya, tapi juga melalui sikap yang dingin, ekspresi tanpa adanya emosi, dan bahasa tubuh yang tegas dan juga mengintimidasi.

Pada level representasi penggunaan teknik sinematografi seperti angle kamera, pencahayaan, latar musik, dan editing, digunakan secara maksimal guna memperkuat suasana tegang dan dramatis. Misal penggunaan low key lighting dan low angle shot menciptakan kesan superioritas dan juga dominasi karakter Robert McCall terhadap para musuhnya. Latar musik yang mencekam juga turut memperkuat emosi penonton dalam menginterpretasikan kekerasan sebagai bagian dari perlawanan terhadap ketidakadilan. Representasi teknis ini mendukung narasi bahwa kekerasan didalam film bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga sebagai simbol perjuangan dan pembalasan atas tindak kejahatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aida, I. A. (2018). *Pengertian Dan Karakteristik Komunikasi Massa* (p.21). [https://repository.unikom.ac.id/55624/1/Pengertiandankarakteristik\\_komunikasi\\_massa\\_intan\\_IK1.doc](https://repository.unikom.ac.id/55624/1/Pengertiandankarakteristik_komunikasi_massa_intan_IK1.doc)
- Alamsya, F. F. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media. Bandung. *Al-I‘lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(2), 92–99. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jail/article/view/2540>
- Andrew, B. (1998). Robert.A.Baron & Donn Byrne. Psikologi Sosial.(Jakarta:Penerbit Erlangga, 2004),hlm. 46. *Psychologist, July*, 339– 342.
- Apriliandra, S. (2021). *Perilaku Deskriminatif Pada Perempuan Akibat Kuatnya Budaya Patriarki Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Konflik*. 3.
- Ardian. (2003). Sikap Masyarakat Surabaya Tentang Tayangan Kekerasan Di Televisi. *Jurnal E-Komunikasi*.
- Ardian, 2007. (2007). *Komunikasi Massa Adalah Pesan Yang Dikomunikasikan Melalui Media Massa Pada Sejumlah Besar Orang*. 7–29.
- Ariana, R. (2016). *Kekerasan Psikis Terhadap ANanak DSesolah Menurut Perspektif Viktimologi Dan Yuridis*. 1–23.
- Ariana, R. (2016). *Representasi Maskulin Dalam Film Filosofi Kopi (Analisis Semiotika John Fiske Dalam Film Filosofi Kopi The Series: Ben & Jody)*. 1– 23.
- Badriya, Y. (2023). *The Big 4 Review: Brutal dan Comical*. Cultura.Id. 1.
- Berdian, 2008. (2008). *Jurnal Perfilman*. 69-73.
- Brier. (2020). *Kejahatan Kekerasan Dalam Perspektif Kriminologi*. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Bruno, L. (2019). Tinjauan Pustaka Pengertian Film. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Cahyo, R., Laksana, M., & Industri, F. R. (2022). *Analisis Semiotik John Fiske Mengenai Representasi Perjuangan*. 1(128), 12–28.
- Darmawan, F. (2020). Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 12(2004), 6–25.
- Dewi, M. (2013). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Iklan Kosmetik Wardah Di Tabloid Nova. *Profetik*, 6(2), 63–82.
- Diding. (2014). *Analisis kualitas pelayanan publik perangkat desa pagandon kecamatan kadipaten kabupaten majalengka*. VI (1), 145–170.
- Dien, B. B., Jupriyono, D., Si, M., Judhi, D., Wibowo, H., Si, M., & Turner, G. (2006). *Representasi Keidak Adilan Dalam Film “Bomb City.”*

- Efendy, O. U. (1973). Kamus Komunikasi. *Kamus Komunikasi*, 176. Habibie, D. K. (2018). Fungsi Media Massa. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.14710/interaksi.7.2.79-86>
- Hall, S. (1995). *Teori Representasi (Theory of Representation) Teori Representasi*. Malang. 16–126.
- Handayani, D. F. (2008). *Representasi Rasisme Dalam Film Crash (Analisis Semiotik tentang Stereotype sebagai Bentuk Rasisme Pada Film Crash)*. 122.
- Harley, J. F. dan J. (2003). J. Fiske dan J. Hartley. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257.
- Hartono, Angela, C., & Budiana, D. (2018). Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss ! Part 1. *Jurnal E-Komunikasi*, 6(2), 1–12. <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/viewFile/8314/7508>
- Hufad, A. (2003). Perilaku Kekerasan: Analisis Menurut Sistem Budaya dan Implikasi Edukatif. *Mimbar Pendidikan*, 22(2), 52–61.
- Kriyanto. (2019). Jurnal Pengertian Semiotik. Kriyanto. *Analisis Swot Dan Simpanan DiBmt*, 15–33. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/202001170101456-185-466184/kpi-tak-punya-wewenang-awasi-konten-netflix> <https://www.liputan6.com/health/read/5166820/ayah-di-jaksel-aniaya-anak-kandung-kriminologi-jabarkan-berbagai-kemungkinan-penyebab-kdr>
- Mawardi S.H M.H. (2021). Kriminologi Penggunaan Senjata Tajam. In *Kriminologi Penggunaan Senjata Tajam*.
- Medan. (2018). Tinjauan Umum Tentang Kekerasan. *Penyakit Kanker*, 1, 1–12.
- Meiherliyanti, E. (2017). *Penerapan Konsep Provocative Victim Terhadap Kekerasan Fisik Yang Dilakukan Oleh Guru Terhadap Murid Di Lingkungan Sekolah Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional*. 34–89. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/27337%0A> [http://repository.unpas.ac.id/27337/4/10\\_BAB\\_2.pdf](http://repository.unpas.ac.id/27337/4/10_BAB_2.pdf)
- Mulyna. (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>
- Nur A. (2013). Tanggapan Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta Terhadap Nilai Nasionalisme Dalam Adegan di Film Nagabonar Jadi 2. *E- Journal UAJY*, 10(1), 185–192.
- Pranata, yogi. (2020). Representasi Pria Metroseksual Dalam Iklan Televisi Produk Perawatan Wajah Pria (Analisis Semiotika Pada Iklan Produk Perawatan Wajah Garnier Man – Turbo Light Oil Control 3 in 1 Charcoal). Malang. *Universitas Muhammadiyah Malang, July*, 1–23.
- Rahmadani, A., Wibowo, S. K. A., & Fuady, I. (2021). Analisis Konten Kekerasan Pada Film The Raid Redemption. *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 4(2), 213–221. <https://doi.org/10.24821/sense.v4i2.5458>
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Rahmad. (2016). *Kekerasan Terhadap Anak Dalam Konstruksi Koran Tempo*.

- Renaldy. (2020). Representasi Feminisme dalam film Captain Marvel. Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya. *Jurnal E-Komunikasi*,
- VII. Suharyo, C. M. (2012). Tinjauan Yuridis Sosiologi Terhadap Meningkatnya Kekerasan Dengan Menggunakan Senjata Api. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 19(4), 627–645. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol19.iss4.art8>
- Triningsih, T. N. (2011). *Representasi Maeginalisasi Etnis Jawa Dalam Komedi Situasi "Kejar Tayang" di Trans Tv*. 1–30.
- Wadani, L. (2010). *Representasi Kekerasan Dalam Film "Punk In Love" (Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi Kekerasan Dalam Film "Punk In Love")*. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran." 21–26.
- Wadani, L. (2010). Representasi Kekerasan Dalam Film "Punk In Love" (Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi Kekerasan Dalam Film "Punk In Love"). Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN." <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/11118>
- Riyanto, B. (2014). *Diseminasi Kekerasan Melalui Media Massa*. Buddy Ryanto Staf Pengajar Ilmu Komunikasi Fisip Unisri Surakarta.
- Rizki. (2008). *Pengertian Kekerasan Langsung dan Tidak Langsung*. 6–28.
- Robert & Brown, E. B. (2004). *Perlindungan Hak Asasi Anak Di Era Global*. 1, 1–14.