

Resepsi Analisis Mengenai Adegan Kekerasan Pada Film Squid Game

Nia Ariska, Silviana Purwanti
Universitas Telkom

Abstrak

Seiring perkembangan industri perfilman, genre dan tema film semakin beragam, namun tema yang mengandung kekerasan dan seks sering menimbulkan kekhawatiran publik. Film "Squid Game" adalah contoh film dengan unsur kekerasan yang mencolok. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menjelaskan penerimaan penonton terhadap adegan kekerasan dalam "Squid Game" menggunakan analisis resepsi David Morley. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan Resepsi Analisis, yang menekankan makna yang terbentuk saat audiens menerima pesan media. Informan dalam penelitian ini adalah anggota Komunitas Layar Mahakama di Samarinda, dengan rentang usia 18-25 tahun. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa resepsi terhadap adegan kekerasan bervariasi sesuai pengetahuan dan latar belakang sosial budaya informan. Berdasarkan teori David Morley, terdapat tiga posisi audiens: dominan, negosiasi, dan oposisi. Kesimpulannya, pemahaman lebih baik tentang respons audiens terhadap kekerasan dalam film dapat membantu produsen konten menyusun narasi yang lebih bertanggung jawab secara sosial. Penelitian ini merekomendasikan studi lanjutan dengan sampel lebih luas dan variasi latar belakang audiens untuk pengembangan konten media yang lebih inklusif dan bertanggung jawab.

Kata kunci: film ; squid game; adegan kekerasan; resepsi analisis; respon audiens

Abstract

As the film industry evolves, the variety of genres and themes increases, but films containing violence and sex often raise public concern. "Squid Game" is an example of a film with prominent violence. This study aims to describe and explain the audience's reception of violent scenes in "Squid Game" using David Morley's reception analysis. The research method used is descriptive qualitative with a Reception Analysis approach, emphasizing the meaning formed as the audience receives media messages. Informants in this study are members of the Layar Mahakama Community in Samarinda, aged 18-25 years. Data were collected through in-depth interviews. The results show that reception of violent scenes varies according to the informants' knowledge and socio-cultural backgrounds. According to David Morley's theory, there are three audience positions: dominant, negotiated, and oppositional. In conclusion, a better understanding of audience responses to violence in films can help content producers craft more socially responsible narratives. This study recommends further research with a broader sample and diverse audience backgrounds for the development of more inclusive and responsible media content.

Keywords: film; squid game; violent scenes; reception analysis; audience response

Pendahuluan

Film merupakan bagian dari komunikasi massa yang sering digunakan sebagai media yang mengilustrasikan kehidupan sosial di masyarakat. Film juga merupakan salah satu media massa yang memberikan gambaran, pesan dan makna kepada penontonnya. Menurut Wibowo, Fred (2006) film merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai bentuk pesan kepada penonton melalui media cerita. Secara sifat film merupakan bagian dari komunikasi massa yang tidak lepas dari hubungan antar media (film) dan massa (penonton).¹

Film merupakan salah satu media massa dalam bentuk audio dan visual dengan kondeper bercerita, hadirnya film berguna sebagai media yang dapat menyampaikan pesannya melalui plot cerita yang di buat oleh penulis skenario kepada penontonnya. Selain itu sebagai media komunikasi film dapat menyampaikan pesan dalam bentuk informasi, edukasi dan hiburan dan semua tergantung kepada penonton ingin mengkonsumsi pesan dalam bentuk seperti apa.

Media massa mempunyai kekuatan yang luar biasa kuat, dimana pesan yang disampaikan dapat menyuntik massanya. Pesan yang terkandung ibarat peluru tajam yang ditembak ke audiens yang telah ditargetkan sebelumnya. Film adalah salah satu media yang di gunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Pesan yang disampaikan tidak langsung menimbulkan efek bagi audiens, tetapi tanpa disadari pesan itu akan masuk ke dalam pikiran dan dapat membentuk pemaknaan tersendiri bagi audiensnya.

Seiring perkembangan industri perfilman, film hadir dengan lebih banyak genre/tema seperti drama, romantis, komedi, aksi, dokumenter, horror dan juga thriller. Berbagai macam tema dihadirkan dari yang bertema sedih hingga yang bertema mencekam, tetapi ada beberapa tema film yang kerap kali menimbulkan kekhawatiran seperti yang dikemukakan oleh Alex Sobur (2016) terdapat dua tema yang menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat ketika disajikan dalam film yakni film yang mengandung adegan kekerasan dan adegan seks.

Salah satu film yang mengandung unsur kekerasan adalah film Squid Game. Squid game yang rilis pada 17 september 2021, merupakan sebuah film karya Hwang Dong Hyuk yang bergenre drama thriller dengan rentang usia 18 Tahun ke atas dan film ini juga mengandung unsur kekerasan, seks, dan adegan bunuh diri. Film ini terdiri dari 9 Episode yang di dalamnya menceritakan sekitar 456 orang yang sedang putus asa dan terlilit banyak hutang. Dalam situasi tersebut mereka mendapat undangan untuk mengikuti sebuah permainan berhadiah. di dalam permainan ini pemenang berkesempatan membawa pulang uang sekitar 45,6 Miliar won atau setara dengan 551,3 Milliar Rupiah Tetapi, siapapun yang tidak berhasil dalam permainan maka peserta akan tereliminasi dengan cara dibunuh atau akan tewas di tempat tersebut.

Serial drama ini banyak sekali mengandung unsur kekerasan yang ditampilkan dan dapat menimbulkan ketegangan saat menonton. Menurut Hansen Pranata (2018:1-2) dalam Jurnal E-Komunikasi, Kekerasan pada umumnya dibagi menjadi 2 yakni kekerasan fisik dan kekerasan psikologis. Kekerasan fisik seperti menyakiti jasmani manusia yang berujung kepembunuhan seperti memukul, menampar dan menusuk. Sedangkan kekerasan psikologis seperti mengganggu kesehatan mental dan otak lawannya seperti mengejek, merendahkan dan membentak. Dua kekerasan tersebut banyak

Berasarkan data dari Cnet.com, Serial Squid game menjadi serial drama yang paling banyak ditonton selama 1.65 Miliar jam pada tahun 2021 diantara film lainnya ditayangkan pada serial drama Squid Game.

Tabel 1.1 Data Jumlah Penayangan

No	Nama	Jumlah Jam Tayang
1	Squid Game (season 1)	1.650 Miliar
2	Bridgerton (season 2)	656,2 Juta
3	Bridgerton (season 1)	625,6 Juta
4	Money Heist (Part 4)	619 Juta
5	All Of Us Are Dead	560,8 Juta
6	Stranger Things	582,1 Juta
7	The Witcher (season 1)	541 Juta
8	Inventing Anna	511,9 Juta

Film adalah salah satu media yang banyak digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Pesan yang disampaikan tidak langsung menimbulkan efek bagi audiens tetapi, tanpa disadari pesan itu akan masuk kedalam pikiran dan dapat membentuk pemaknaan tersendiri bagi audiensnya. menurut psikologi media, perlu dipahami mengenai audiens, karena berhubungan dengan media yang bersifat universal. dari sisi psikologi, kognitif, fisiologis, manusia adalah audiens dari media. Manusia cenderung melakukan kegiatan menonton dan merespon apa yang ditayangkan di media termasuk tindak kekerasan.²

Audiens sebagai khalayak aktif bertindak sebagai penghasil makna dengan memaknai apa yang ditayangkan disebut film yang menampilkan adegan-adegan kekerasan. Dalam menganalisis proses makna yang diterima oleh audiens terhadap pesan dalam teks media, peneliti dapat mengadopsi kerangka konseptual yang diusulkan oleh David Morley melalui metode analisis resepsi. Metode ini memandang audiens sebagai pihak yang aktif dalam menginterpretasi pesan media. Penerimaan penonton melibatkan sejumlah faktor, seperti latar belakang sosial budaya, pendidikan, pengalaman, dan pandangan hidup individu serta konteks sosial dan politik dimana media tersebut dikonsumsi. Morley mengidentifikasi tiga kategori posisi audiens yang relevan, yaitu posisi dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi.³

Posisi dominan mengacu pada kondisi di mana audiens menerima atau menjadi penerima pasif dari narasi yang disajikan oleh media, tanpa adanya resistensi atau perlawanan yang signifikan. Sebaliknya, posisi negosiasi mencerminkan sikap audiens yang bersikap lebih kritis terhadap pesan media. Audiens pada posisi ini cenderung melakukan tindakan refleksi dan evaluasi terhadap pesan yang disampaikan, serta mungkin melakukan adaptasi atau reinterpretasi tergantung pada konteks pengalaman mereka. Posisi oposisi, di sisi lain, merujuk pada sikap audiens yang secara aktif menolak atau menentang pesan yang diberikan oleh media. Pada posisi ini, audiens menunjukkan tingkat ketidaksetujuan yang tinggi terhadap nilai-nilai atau ideologi yang disampaikan, dan mungkin mencoba mengkritisi atau mengontraskan pesan tersebut dengan pandangan atau nilai-nilai alternatif yang mereka anut.⁵

Peneliti menggunakan Purposive Sampling sebagai teknik pengambilan sample berdasarkan dengan tujuan tertentu yang dimana orang yang dipilih sesuai dengan kriteria informan. Informan

yang dipilih dibutuhkan untuk mengetahui bagaimana penonton memaknai adegan kekerasan pada film squid game. Adapun kriteria informan dalam penelitian ini yakni dengan rentang usia dari 18 tahun sampai 25 tahun, anggota dari Komunitas Layar Mahakama, dan Informan sudah pernah menonton film squid game berdasarkan latar belakang, sosial budaya yang berbeda.

Pengumpulan data yang peneliti lakukan menggunakan teknik wawancara secara mendalam kepada informan agar dapat mengetahui reaksi informan sebagai bentuk penerimaan penonton mengenai kekerasan pada film Squid Game. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana adegan kekerasan di film Squid Game dalam analisis resepsi David Morley dengan tujuan mendeskripsikan dan menjelaskan penerimaan penonton mengenai adegan kekerasan di film squid game menurut analisis resepsi milik David Morley.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis resepsi, yang bertujuan untuk memahami bagaimana audiens memaknai konten media, khususnya dalam hal ini adalah adegan kekerasan dalam serial Squid Game. Analisis resepsi mengakui bahwa makna dalam media tidak hanya terletak pada teks itu sendiri, tetapi juga terbentuk melalui interaksi kompleks antara teks dan audiens. Dalam pendekatan ini, peneliti memfokuskan pada respons audiens yang beragam terhadap pesan media, yang tercermin dalam tiga kategori penerimaan menurut David Morley yakni posisi dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi.

Fokus penelitian ini penting karena mencerminkan kompleksitas cara audiens merespons pesan media. Pengkategorian penerimaan menurut Morley memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana audiens secara aktif terlibat dalam proses makna dan pembentukan persepsi. Penelitian ini akan mengeksplorasi sejauh mana audiens menerima, bernegosiasi, dan menolak pesan media, dengan demikian memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang dinamika interaksi antara media dan audiens.

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis yakni primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui observasi langsung pada audiens yang telah dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yakni informan merupakan anggota komunitas film Layar Mahakama yang berusia 18-25 tahun dan pernah menonton Squid Game. Sementara itu, sumber data sekunder berasal dari film Squid Game itu sendiri, dengan fokus pada adegan kekerasan yang telah dipilih.⁹

Teknik pengumpulan data melibatkan observasi langsung pada tayangan yang menjadi objek penelitian, pengumpulan dokumen seperti file film dan artikel terkait, serta wawancara dengan informan yang dipilih. Wawancara dilakukan secara langsung untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana audiens memaknai adegan kekerasan dalam Squid Game. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis resepsi, yang melibatkan beberapa langkah.⁹

1. Identifikasi teks yang akan dianalisis menggunakan resepsi\
2. Subjek penelitian diminta untuk menceritakan kembali teks yang telah dikonsumsinya.
3. Menganalisa preferred reading dari teks yang akan diteliti dengan melakukan analisis resepsi sebagai pendekatan dalam menganalisis teks dalam film squid game.
4. Data dari hasil wawancara dibuat dalam bentuk transkrip yang kemudian di kategorikan berdasarkan pemaknaan yang oleh subjek penelitian.
5. Tema-tema yang muncul kemudian dianalisis dengan mempertimbangkan diskursus seperti proses pemaknaan, karakteristik individu, dan konteks sosial kultural yang melingkupi proses pemaknaan.

- Setelah itu tema yang muncul dan telah dianalisis kemudian dibandingkan dengan preferred Reading lalu dikelompokkan kedalam 3 kategori kelompok pemaknaan menurut David Morley yaitu Dominan hegemonic reading, Negotiated reading dan oppositional reading.

Dengan demikian, melalui metode ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana audiens memaknai adegan kekerasan dalam Squid Game.

Hasil

Reaksi informan ketika menonton adegan kekerasan pada film squid game



Gambar 3.1.1 Adegan kekerasan dipertandingan pertama saat peserta ditembak secara brutal

Fayed informan (I) menunjukkan ekspresi ngeri saat menonton adegan di episode pertama di mana peserta ditembak mati secara brutal, tetapi reaksi tersebut diiringi dengan sedikit senyuman kecil sembari mengobrol dengan informan lain. Ekspresi ngeri Fayed menunjukkan bahwa adegan kekerasan tersebut mempengaruhinya secara emosional. Senyuman kecil mungkin menunjukkan adanya ketertarikan atau keterlibatan yang terkait dengan ketegangan dan kejutan dalam adegan tersebut. Respon Fayed mengindikasikan keragaman resepsi terhadap adegan kekerasan. Kehadiran ekspresi ngeri dan senyuman kecil mungkin menunjukkan perpaduan emosi yang terjadi saat menonton adegan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa audiens dapat merespons adegan kekerasan dengan perasaan campuran, dan bahwa respon tidak selalu bersifat satu dimensi.

Adam sebagai informan (II) terlihat menikmati film dengan serius saat adegan kekerasan ditampilkan. Sikap serius Adam menunjukkan bahwa ia tenggelam dalam cerita dan terlibat secara emosional dengan adegan kekerasan. Fokusnya pada film menunjukkan ketertarikan yang kuat dan kecenderungan untuk terlibat secara mendalam dengan narasi dan adegan yang dipresentasikan. Respon Adam menunjukkan variasi resepsi antara audiens.

Dana sebagai informan (III) menunjukkan ekspresi ngeri dan sedikit senyuman kecil saat menonton adegan pertama di mana peserta ditembak mati secara brutal, mirip dengan Fayed. Ekspresi ngeri dan senyuman kecil yang sama antara Dana dan Fayed menunjukkan adanya pengaruh yang serupa dari adegan tersebut terhadap keduanya. Hal ini menunjukkan bahwa mereka mungkin merespons dengan cara yang serupa terhadap adegan kekerasan. Kesamaan respon antara Dana dan Fayed menunjukkan adanya pola resepsi yang dapat diidentifikasi di antara informan-informan tertentu. Hal ini menunjukkan adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi cara audiens merespons adegan kekerasan, seperti karakteristik personal atau pengalaman sebelumnya.

Ozi sebagai Informan (IV) terlihat serius dan menikmati film seperti biasa saat menonton adegan penembakan brutal. Sikap serius dan kesenangan Ozi saat menonton adegan kekerasan menunjukkan bahwa ia dapat mengatasi ketegangan dan menikmati film tanpa terlalu dipengaruhi secara emosional. Ia mungkin menghargai aspek artistik atau elemen cerita yang ada dalam adegan tersebut. Respon Ozi

menunjukkan bahwa audiens dapat memiliki reaksi yang berbeda terhadap adegan kekerasan. Beberapa penonton seperti Ozi dapat menikmati film dengan menempatkan fokus pada aspek-aspek lainnya, seperti plot atau pengembangan karakter, sementara mungkin tetap mengakui kekerasan yang ditampilkan.



Gambar 3. 1. 2 Adegan kekerasan saat menyiram air panas ke wajah

Fayed Informan (I) tidak memberikan reaksi apa pun dan terlihat menikmati film. Ketidaktertarikan Fayed dalam menunjukkan reaksi eksplisit terhadap adegan kekerasan menunjukkan bahwa ia mungkin tidak terpengaruh secara emosional oleh adegan tersebut. Respon Fayed dapat mengindikasikan variasi reaksi resepsi terhadap adegan kekerasan. Beberapa penonton seperti Fayed mungkin memiliki kemampuan untuk memisahkan diri dari konten kekerasan dan tetap menikmati film secara keseluruhan. Dana dan Ozi pun sama seperti Fayed mereka hanya menikmati film yang disajikan dan adegan tersebut tidak mempengaruhi mereka secara emosional.

Berbeda dengan Adam informan (II), Adam terlihat ngeri saat melihat adegan di mana Kang Sae Byeok menyiram air panas ke orang lain. Reaksi ngeri Adam menunjukkan bahwa adegan kekerasan tersebut mempengaruhinya secara emosional dan mungkin menimbulkan rasa kengerian atau ketidaknyamanan. Respons Adam menunjukkan bahwa adegan kekerasan dalam film memiliki kemampuan untuk memicu emosi yang kuat pada sebagian penonton. Ini menunjukkan pentingnya adegan tersebut dalam membangun ketegangan dan mempengaruhi pengalaman penonton.



Gambar 3.1.3 Adegan Jang Deok Su melempar botol minum kaca dan membunuh peserta lain

Fayed informan (I) menunjukkan reaksi terhadap adegan kekerasan yang dilakukan Jang Deok Su memecahkan botol kaca dan melempar peserta lain hingga tak bernyawa. Ekspresi ngeri yang ditunjukkan oleh Fayed menunjukkan bahwa adegan kekerasan tersebut mempengaruhinya secara emosional dan menimbulkan ketidaknyamanan atau kengerian. Respons Fayed menunjukkan bahwa

adegan kekerasan dalam film "Squid Game" memiliki kemampuan untuk memicu emosi yang kuat pada sebagian penonton. Hal ini menunjukkan dampak yang dimiliki adegan tersebut dalam membangun ketegangan dan mempengaruhi pengalaman penonton.

Adam informan (II) menunjukkan ekspresi kaget dan ngeri saat melihat adegan kekerasan seperti memecahkan botol kaca dan pada saat Jang Deok Su melempar peserta lain hingga tak bernyawa. Reaksi kaget dan ngeri yang ditunjukkan oleh Adam menunjukkan bahwa adegan kekerasan tersebut mempengaruhinya secara emosional dan menimbulkan rasa ketidaknyamanan atau kengerian. Respon Adam memberikan bukti tambahan bahwa adegan kekerasan dalam film "Squid Game" mampu memicu respons emosional yang intens pada beberapa penonton. Ini menunjukkan pentingnya adegan tersebut dalam membangun ketegangan dan mengeksplorasi dampak psikologisnya pada penonton.

Dana informan (III) dan Ozi informan (IV) tidak memberikan reaksi apa pun dan terlihat menikmati film yang disajikan. Ketidaktertarikan Dana dan Ozi dalam menunjukkan reaksi eksplisit terhadap adegan kekerasan menunjukkan bahwa ia mungkin tidak terpengaruh secara emosional oleh adegan tersebut. Respons Dana menunjukkan bahwa reaksi terhadap adegan kekerasan dalam film "Squid Game" dapat bervariasi di antara penonton. Beberapa penonton mungkin memiliki kemampuan untuk memisahkan diri dari konten kekerasan dan tetap menikmati film secara keseluruhan tanpa terlalu terpengaruh secara emosional.



Gambar 3. 1.4 Adegan penjaga dan salah satu peserta penjual organ dalam ditembak mati lalu digantung

Fayed, Dana, dan Ozi tidak memberikan reaksi apapun hanya menikmati film yang disajikan sembari mengobrol dan menikmati makanan yang ada, tetapi berbeda dengan Adam, justru adegan ini memberikan reaksi emosional. Adam merasakan kengerian saat adegan penembakan, pengancaman hingga dibunuh dengan cara ditembak sampai mati lalu di gantung dan disaksikan oleh peserta lain. Reaksi kaget dan ngeri yang diberikan adam menunjukan bahwa adegan kekerasan tersebut dapat menimbulkan rasa ketidaknyamanan dan mempengaruhi secara emosionalnya.



Gambar 3.1.5 Adegan Gi Hun ingin membunuh Sang Woo diakhir cerita, berakhir Sang Woo bunuh diri

Fayed, Dana, Ozi Tidak memberikan reaksi apa-apa mereka hanya menikmati filmnya seperti scene-scene lainnya. Tetapi lagi-lagi adam memberikan reaksi ngeri dan kaget ketika Sang woo tidak jadi dibunuh oleh Gi Hun namun memilih bunuh diri. Reaksi yang diberikan juga di sertai dengan kalimat dari adam “wah bunuh diri dia”.

Pembahasan

Hasil penelitian diatas berupa reaksi-reaksi informan ketika menonton adegan kekerasan film squid game. Setelah menonton bersama, peneliti melakukan wawancara dengan informan yakni Fayed, Adam, Dana, dan Ozi. Peneliti ingin mengetahui bagaimana respon mereka setelah menonton adegan kekerasan dalam film squid game.

Informan (I) yakni Fayed menunjukkan reaksi ngeri saat menonton adegan kekerasan di episode pertama pada saat semua peserta ditembak mati secara brutal, tetapi disamping kengerian tersebut informan Fayed juga memberikan reaksi sedikit senyuman kecil dan sembari berbicara dengan informan lain ketika menonton. Ekspresi ngeri Fayed menunjukan bahwa adegan kekerasan tersebut mempengaruhi secara emosional, tetapi reaksi yang diberikan bertolak belakang dengan jawaban informan saat diwawancarai setelah menonton film.

Berdasarkan hasil wawancara, fayed merespons adegan kekerasan dalam film "Squid Game" dengan sikap yang biasa-biasa saja. Baginya, film tersebut merupakan film aksi dan laga yang umum ditemui dalam genre film tersebut. Informan mengakui bahwa ekspresi dalam adegan kekerasan mungkin sangat terlihat dan terasa nyata, seperti adegan pembunuhan, penembakan, atau serangan. Namun, Fayed juga menyatakan bahwa tidak jarang film-film di luar negeri, termasuk film dari Indonesia, juga memiliki ekspresi yang serupa dalam adegan kekerasan. Fayed menganggap adegan kekerasan dalam film sebagai hiburan semata dan tidak bisa direplikasi dalam kehidupan nyata. Menurutnya, kekerasan dalam film mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan dalam konteks film itu sendiri, dan bukan mencerminkan realitas atau kejadian nyata. Meskipun mungkin terlihat mudah untuk membunuh atau memukul dalam adegan film, tetapi ketika kembali ke dunia nyata, hal tersebut tidak mungkin dilakukan. Oleh karena itu, film-film tersebut seharusnya menjadi pengingat bagi penonton tentang hal-hal yang seharusnya tidak dilakukan dalam kehidupan nyata.

Informan (II) yakni Adam memberikan reaksi ngeri pada saat menonton adegan menyiram air panas ke wajah, membunuh, penembakan dan adegan bunuh diri. Hal menunjukkan bahwa adegan kekerasan tersebut mempengaruhinya secara emosional dan menimbulkan rasa kengerian atau ketidaknyamanan. Respons Adam menunjukkan bahwa adegan kekerasan dalam film memiliki kemampuan untuk memicu emosi yang kuat pada sebagian penonton. Hasil wawancara Adam memperkuat reaksi yang diberikan atau sama dengan reaksi yang dihadirkan saat menonton. Adam merespons adegan kekerasan di film "Squid Game" dengan reaksi emosional. Adam menggambarkan bahwa ada momen dalam film yang membuatnya merasa sangat sedih atau bahagia. Dia merasa terbawa oleh suasana film tersebut, di mana perasaan sedih dan bahagia naik turun seiring dengan peristiwa yang terjadi. Namun, informan juga berpendapat bahwa perasaan tersebut tidak akan terbawa keluar dari pengalaman menonton, artinya adegan kekerasan dalam film tidak akan berdampak pada emosi atau perilaku informan setelah menontonnya. Selain itu Adam juga memberikan pernyataan bahwa adegan kekerasan dalam film sebaiknya dinikmati tanpa terlalu dipikirkan secara berlebihan. Menurutnya, tujuan utama menonton film adalah untuk mencari hiburan dan menghilangkan stres, bukan malah menambah beban pikiran.

Reaksi informan (III) yakni Dana pada episode pertama juga menunjukkan ekspresi kengerian namun, respon Dana ketika diwawancarai justru bertolak belakang dengan ekspresi yang ditunjukkan. Pernyataan Dana saat diwawancarai, Menurut Dana ada scene saat adegan kekerasan Gi hun berada di toilet ia dihajar, ditampar, dipukul, serta penusukan terlalu sadis hal tersebut membuat Dana merasa tidak nyaman. Tetapi saat menonton justru pada adegan tersebut Dana tidak menunjukkan kengerian itu dan terlihat menikmati filmnya.



Gambar 3.2.1 Adegan Kekerasan Gi hun di sebuah toilet

Selain itu Dana memahami dan merespon adegan kekerasan dengan melihat sebab dan akibat yang mendalam. Penonton cenderung bertanya mengapa karakter-karakter dalam film bisa saling memukul, menembak, atau bahkan membunuh satu sama lain. Namun, melalui perjalanan karakter dalam film tersebut, diketahui bahwa mereka melibatkan diri dalam kekerasan dan pertempuran karena alasan tertentu.

Informan (IV) yakni Ozi, Setiap adegan kekerasan yang ditampilkan dari awal sampai akhir tidak memberikan reaksi yang membuatnya merasa tidak nyaman, justru ia sangat menikmati film yang disajikan sembari mengobrol dan menikmati makanan. Hal tersebut didukung oleh pernyataannya saat diwawancarai bahwa Ozi merespons adegan kekerasan dalam film "Squid Game" dengan sikap yang santai dan hanya menikmati film tanpa merasa tidak nyaman. Ozi tidak merasakan ketakutan atau rasa tidak nyaman yang berlebihan saat menonton adegan kekerasan tersebut. Ozi menyatakan bahwa masih bisa mengikuti dan menikmati film tersebut dengan baik, dan menyebut bahwa film ini cocok untuk penonton berusia 18 tahun ke atas. Selain itu Ozi juga merespon dengan menerima adegan kekerasan dalam film tersebut, dan mungkin berpendapat bahwa penonton seharusnya hanya menikmati film tanpa mempermasalahkan atau memikirkan terlalu dalam mengenai adegan kekerasan yang ditampilkan.

1. Analisis Data Dengan Teori Resepsi Analisis David Morley

Hasil temuan yang ditemukan oleh peneliti selama melakukan penelitian menunjukkan jika informan dari komunitas Layar Mahakama di Samarinda memiliki resepsi (penerimaan) yang beragam dari adegan kekerasan di film Squid Game sesuai dengan pengetahuan, latar belakang sosial budaya setiap informan yang diwawancarai. Hal ini terbukti dari hasil lapangan dalam kegiatan menonton bersama dan juga hasil dari wawancara yang telah dilakukan kepada setiap informan. Sesuai dengan hasil temuan di atas, peneliti juga tidak lepas dari penggunaan teori untuk menghasilkan data dari narasumber yang dianalisis menjadi temuan dalam penelitian. Peneliti dalam hal ini menggunakan teori resepsi analisis milik David Morley. Teori resepsi David Morley sering digunakan dalam penelitian penerimaan audiens karena teori ini membahas bagaimana pesan media diterima dan diinterpretasikan oleh audiens. Teori ini menganggap bahwa audiens tidak hanya sebagai penerima pasif pesan media, melainkan mereka juga memiliki peranan aktif dalam proses interpretasi.

Berdasarkan hasil temuan, menurut teori resepsi analisis David Morley (2005) ada tiga pengkategorian posisi bentuk respon yang dapat dilakukan oleh audiens terhadap sebuah pesan media yakni Posisi Dominan, Posisi Negosiasi dan Posisi Oposisi. Dalam konteks inilah kemudian teori ini digunakan untuk meneliti penerimaan yang dilakukan oleh audiens terhadap adegan kekerasan pada film squid game.

Tabel 3.2.1 Tiga Posisi Penerimaan Audiens

Posisi Respon	Deskripsi	Karakteristik
Dominan	Audiens menerima pesan media sesuai makna yang diinginkan oleh produsen.	-Audiens cenderung mempunyai latar belakang sosial budaya yang sama dengan produsen -sangat sedikit interpretasi atau perubahan makna oleh audiens
Negosiasi	Audien melakukan interpretasi dan pengubahan pada pesan media untuk membuat maknanya cocok dengan pandangan mereka.	-Audiens mempunyai latar belakang sosial budaya yang berbeda dari produsen. - Terdapat beberapa kesamaan dan interpretasi audien dengan produsen.
Oposisi	Audiens menolak atau mengabaikan pesan media karena tidak sesuai dengan pandangan mereka. Mereka. Mereka membuat arti alternatif sendiri untuk Pesannya	Audiens memiliki pemahaman kritis terhadap suatu isu tertentu

Penerapan teori resepsi David Morley pada penelitian tentang penerimaan audiens memberi pemahaman lebih mendalam tentang cara-cara bagaimana sebuah pesan media dipengaruhi oleh latar belakang sosial budaya serta pengalaman hidup setiap orang.

2. Posisi Audiens Mengenai Adegan Kekerasan Pada Film Squid Game

a. *Posisi Dominan*

Berdasarkan resepsi analisis David Morley, dari penemuan informasi yang diberikan oleh informan yakni Ozi menempati posisi dominan. Posisi audiens Hal ini dapat dilihat dari pandangan Ozi yang tidak memberikan reaksi ngeri atau kekhawatiran pada setiap adegan kekerasan yang ditampilkan dalam film Squid Game. Pandangan dominan Ozi tercermin ketika dia merespons adegan kekerasan dengan sikap santai dan hanya menikmati film tanpa merasa tidak nyaman. Ozi bahkan menyatakan bahwa masih bisa mengikuti dan menikmati film tersebut dengan baik serta memperlihatkan sikap percaya dirinya sebagai penonton dewasa, dimana ia menyebut bahwa film ini cocok untuk penonton berusia 18 tahun ke atas. Media menyampaikan pesan yang kemudian khalayak menerimanya dan secara tidak langsung pesan tersebut juga disukai oleh khalayak.

b. *Posisi negosiasi*

Menurut David Morley (2005) posisi negosiasi dalam konteks resepsi media mengacu pada sikap audiens yang tidak sepenuhnya menerima atau menolak pesan yang disampaikan

oleh media. Fayed, Dana, dan Adam menempati posisi negosiasi dimana khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun mereka akan melakukan beberapa pengecualian dalam penerapannya sesuai dengan sosial budaya hingga pemikirannya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari pandangan Fayed yang menganggap adegan kekerasan dalam film Squid Game sebagai hiburan semata dan tidak bisa direplikasi dalam kehidupan nyata. Menurutnya, kekerasan dalam film mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan dalam konteks film itu sendiri dan bukan menverminakan realitas atau kejadian nyata. Selain itu, latar belakang Fayed sebagai lulusan S1 ISI Yogyakarta dan lanjutan studi di S2 Antropologi UGM, diluar itu Fayed juga menjadi pendiri komunitas Layar Mahakama, berkegiatan perfilman dan juga menjadi pengisi seminar-seminar perfilman dan sejenisnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa dia memiliki pemahaman tentang dunia seni dan budaya secara menyeluruh. Pandangan Fayed yang membuka diri terhadap adanya ekspresi serupa pada film-film lain dari Indonesia maupun luar negeri juga menunjukkan adanya sikap negosiasi.

Adam berlatar belakang lebih tepat dikategorikan sebagai negosiasi karena ia masih membuka diri untuk menyadari bahwa ada pengaruh psikologis bagi penonton akibat tayangan kekerasan namun tetap melihat hal itu sebagai sebuah hiburan semata tanpa harus dibawa-bawa keluar dari ruang lingkup pengalaman menonton.

Pandangan negosiasi Dana tercermin ketika dia memahami dan merespon adegan kekerasan dengan melihat sebab dan akibat yang mendalam. Dia cenderung bertanya mengapa karakter-karakter dalam film bisa saling memukul, menembak, atau bahkan membunuh satu sama lain. Namun, melalui perjalanan karakter dalam film tersebut diketahui bahwa mereka melibatkan diri dalam kekerasan dan pertempuran karena alasan tertentu.

Tabel 3.2.2 Penerimaan penonton mengenai adegan kekerasan dalam film squid game

Nama Informan	Posisi Informan Mengenai Adegan Kekerasan dalam Film Squid Game
Fayed	Negoisasi
Adam	Negoisasi
Dana	Negoisasi
Ozi	Dominan

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang adegan kekerasan dalam film "Squid Game" dengan menggunakan Analisis Resepsi David Morley, dapat disimpulkan bahwa respons penonton terhadap adegan kekerasan tersebut sangat bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan bagaimana adegan kekerasan dalam film tersebut dianalisis melalui lensa teori resepsi David Morley. Fokusnya adalah pada pengkategorian penerimaan menurut Morley, yaitu posisi dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi.

Dari hasil penelitian, dapat dilihat bahwa setiap individu memberikan respons yang berbeda terhadap adegan kekerasan dalam film. Fayed, sebagai contoh, menunjukkan ekspresi ngeri saat

menonton adegan kekerasan, tetapi dalam wawancara dia menganggapnya sebagai hiburan semata dan tidak mereplikasikannya dalam kehidupan nyata. Adam, sebaliknya, merespons secara emosional terhadap adegan tersebut, namun dia juga menekankan bahwa tujuan menonton film adalah untuk hiburan semata. Dana, dengan latar belakang yang lebih analitis, mencoba memahami sebab-akibat dari adegan kekerasan, sementara Ozi menempati posisi dominan dengan menerima adegan kekerasan sebagai bagian dari hiburan tanpa merasa tidak nyaman.

Dalam analisis data dengan teori David Morley, terlihat bahwa respons penonton terhadap adegan kekerasan dipengaruhi oleh latar belakang sosial, budaya, dan pendidikan mereka. Sementara Ozi menerima adegan kekerasan secara dominan, Fayed, Adam, dan Dana menempati posisi negosiasi, menerima beberapa pesan informasi namun juga menolak atau meresponsnya secara kritis. Ini menunjukkan bahwa audiens tidak hanya sebagai penerima pasif pesan media, tetapi juga memiliki peran aktif dalam proses interpretasi.

Dari simpulan ini, ada beberapa implikasi yang dapat diperhatikan. Pertama, pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana audiens merespons adegan kekerasan dalam film dapat membantu produsen konten untuk menyusun narasi yang lebih bertanggung jawab secara sosial. Kedua, pendekatan yang lebih mendalam terhadap teori resepsi David Morley bisa menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut tentang interaksi antara media dan audiens. Ketiga, penting untuk mengakui bahwa setiap individu memiliki cara unik dalam merespons konten media, dan hal ini harus dipertimbangkan dalam pengembangan konten yang lebih inklusif.

References

1. Dewi CI. Pengantar Psikologi Media. Jakarta: Prestasi Pustaka; 2015.
2. Eriyanto. Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media. Yogyakarta: Lkis; 2007.
3. Jensen KB, Gunter B, editors. Audience Research Methodologies: Between Innovation and Consolidation. Routledge; 2014.
4. Morley D. The Nationwide Audience: Structure and Decoding. London: British Film Institute; 1980.
5. Paujiah J, dkk. Etika Dan Filsafat Komunikasi Dalam Realita Soisal. Jakarta Selatan: PT Mahakarya Citra Utama Group; 2023.
6. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: IKAPI; 2016.
7. Wibowo F. Teknik Program Televisi. Yogyakarta: Pinus Book Publisher; 2006.
8. Morley D, Silverstone R. Domestic Communication: Technologies and Meanings. Dalam: Morley D, editor. Television, Audiences and Cultural Studies. London and New York: Routledge; 2005. p. 191–202.
9. Hadi IP. Penelitian Media Kualitatif. Depok: PT RajaGrafindo Persada; 2020 [diakses 2022 Sep 22]. Tersedia pada: https://repository.petra.ac.id/18895/3/PENELITIAN_MEDIA_KUALITATIF-repository.pdf
10. Hyuk HD. Netflix Film Squid Game. 2021 [diakses 2022 Sep 22]. Tersedia pada: <https://www.netflix.com/id-en/title/81040344>
11. Iswara AJ. Apa itu Squid Game dan Kenapa Viral di Seluruh Dunia? 2021 [diakses 2022 Sep 22]. Tersedia pada: <https://www.kompas.com/global/read/2021/10/01/194052570/apa-itu-squid-game-dan-kenapa-viral-di-seluruh-dunia?page=all>
12. Solsman JE. Squid Game Netflix Bahkan Lebih Besar dari yang Anda Kira - 2,1 Miliar Jam Lebih Besar. 2021 [diakses 2022 Okt 12]. Tersedia pada: https://www.cnet-com.translate.goog/culture/entertainment/netflix-squid-game-is-even-bigger-than-you-thought-2-billion-hours-big/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sc
13. Sugianto D. Squid Game Mendunia Netflix Kebanjiran Jutaan Pelanggan Baru. 2021 [diakses 2022 Okt 12]. Tersedia pada: <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5775160/squid-game-mendunia-netflix-kebanjiran-jutaan-pelanggan-baru>
14. Rezkisari I. Aksi Pembunuhan Karena Terinspirasi dari Film, Ini Kata Psikolog. 2020 [diakses 2022 Nov 25]. Tersedia pada: <https://www.republika.co.id/berita/q6v0z0328/aksi-pembunuhan-karena-terinspirasi-film-ini-kata-psikolog>

15. ARGIANSAH, Meirwan Haider, et al. Strategi Produksi Dinamika News Megaswara Tv (MGSTV) Bogor dalam Mempertahankan Eksistensi di Pertelevision Lokal. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 2023, 15.03: 12-21.
16. Alfiyatun D. Jogja Netpac Asian Film Festival (JAFF) Sebagai Media Komunikasi Dalam Membangun Citra Jogja di Kancan Perfiliman Asia Tahun 2018.
17. Akuntansi PS. Resepsi Penonton Terhadap Body Shaming Pada film Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 1. 2022;20(1):105–123.
18. Agust NC. Penerimaan penonton remaja terhadap adegan kekerasan dalam film comic 8. 2016 [diakses 2022 Okt 11]. Tersedia pada: <http://repository.wima.ac.id/8565/>
19. Balqis M, Samatan N. Pemaknaan Korban Kekerasan Seksual (Analisis Resepsi Audiens Terhadap Film 27 Steps of May). *Jurnal Publisitas*. 2021;8(1):49–60.
20. Cristianingtiast N, Hadi IP, Aritonang AI. Penerimaan Penonton terhadap Adegan Kekerasan pada Film Komedi Hangout Karya Raditya Dika. *Jurnal E-Komunikasi*. 2018;6(2):1–12.
21. Glenkevin MJ, Pradipta AD, Agung IG, Suryawati A. Analisis Isi Kekerasan Fisik Dan Psikologis Dalam Film Parasite Karya Bong Joon-Ho. 2004;1–11.
22. Mulyana A, Alamsyah FF, Nugraha YA. Representasi Kekerasan Dalam Film “The Raid: Redemption.” *Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi*. 2019;3(2):145–155.
23. Rachmadani NPM. Penerimaan penonton remaja mengenai adegan kekerasan dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss part 1. Undergraduate thesis, Widya Mandala Catholic University Surabaya; 2018.