

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dunia hiburan tidak lepas dari kehidupan sosial dimasyarakat, penatnya dunia kerja serta rasa bosan menyebabkan sebagian besar masyarakat mengonsumsi hiburan tentunya hal tersebut bertujuan untuk mengisi waktu luang, dengan bersantai sambil menikmati konten hiburan. Konten hiburan dizaman sekarang ini bisa diakses di mana saja dan kapan saja hanya menggunakan perangkat gadget yang tersambung koneksi internet, konten tersebut dapat berupa tayangan streaming channel televisi, konten edukasi, ataupun film yang ditampilkan berupa gerakan dan suara yang diperagakan oleh seorang aktor dengan menampilkan macam-macam jenis cerita dalam penayangannya.

Film juga sebagai sarana dalam menampilkan/menyampaikan komunikasi massa, semua itu tergantung dari cerita film tersebut, pesan yang tersampaikan bisa itu edukasi, propaganda, cerita fiksi dan lain-lainnya. Film saat ini tidak hanya dapat ditemukan ditelvisi saja akan tetapi bisa didapatkan dengan cepat dan terbaru melalui bioskop maupun media streaming seperti, *Netflix*, *VIU*, *Loklok* atau bahkan website illegal. Dalam jalannya cerita film ada yang menampilkan aktor manusia, ada juga berupa karya kartun, animasi yang dibuat dengan teknik pemrograman dari teknologi komputer.

Seperti alat komunikasi lainnya, film juga mengandung pesan. Pesan yang disampaikan menggunakan mekanisme simbol yang ada dalam pikiran manusia berupa pesan, kata-kata, percakapan, suara dan lain-lain¹. Film animasi merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual dengan penceritaan cerita menggunakan langkah animasi atau seringkali disebut dengan kartun. Penggunaan film animasi dalam pembelajaran terpadu merupakan langkah untuk memberikan

¹Hasnil Aflah, Representasi Nilai-Nilai Islam Dalam Film Duka Sedalam Cinta (Analisis Semiotika), *Tesis Ilmu Komunikasi*, (2018), hal 5.

kemudahan bagi guru dalam mengaplikasikan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan fungsinya.²

Salah satunya *Anime* (sebutan untuk animasi yang dibuat oleh industri Jepang), Seperti halnya dalam film, *Anime* juga memiliki berbagai alur cerita untuk dikisahkan seperti halnya film pada umumnya yakni; horror (mistis), komedi, fantasi, drama, dan lain sebagainya. Satu judul anime biasanya memiliki 12 hingga 24 episode per musim³.ada juga yang sampai ratusan bahkan ribuan episode tergantung dari *manga* cerita dalam anime tersebut.

Kartun atau animasi jepang (anime) sangat digandrungi di Indonesia terlihat dari banyaknya website/situs penyedia streaming untuk menonton animasi jepang seperti samehadaku.cam, anoboy dll, begitu juga diimbangi dengan banyaknya penikmat anime yang terlihat dari komentar disitus penyedia anime dan beberapa channel youtube yang menyajikan konten mengenai anime.

Anime menampilkan berbagai tokoh-tokoh yang menarik, begitu juga dengan karakter yang dibawakannya, salah satu contohnya pada genre anime *Naruto* yang menampilkan cerita para ninja yang memiliki berbagai kekuatan, selain itu juga terdapat anime dengan genre aksi seperti yang ditulis oleh peneliti yaitu *Chainsaw Man* yang menampilkan berbagai tokoh dengan rupa yang berbedabeda ada tokoh utama dengan gergaji chainsaw dikepala dan tangannya, ada juga tokoh dengan bentuk kepala menyerupai hiu. Dari beberapa keunikan yang ditampilkan dari film anime yang diproduksi oleh negara jepang tersebut membuat para penikmatnya menyukai alur cerita yang beragam dan penokohan yang menarik.

Di Indonesia sendiri anime mulai masuk pada tahun 1970-an. *Wanpaku Omukashi Kumu Kumu* Merupakan anime yang pertamakali ditayangkan di

² Fathurohman, Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar, Vol.5, *Jurnal Refleksi Edukatika*, (2015),hal 2.

³ Firizqi Aditya Mulya, *Bukan One Piece, Ini Dia 10 Anime dengan Jumlah Episode Terbanyak*, <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/aditya-mulya-f/anime-episode-terbanyak-c1c2#:~:text=Anime%20adalah%20animasi%20asal%20Jepang,hingga%2024%20episode%20per%20musim>. (Diakses pada November, 13, 2023, Pukul 21.45)

Indonesia melalui stasiun televisi TVRI dengan 26 Episode⁴. Di Indonesia perkembangan televisi kian meningkat salah satunya RCTI, dan Indosiar yang mulai gencar menayangkan tayangan anime sebagai hiburan anak-anak saat itu, pada tahun 2006 acara anime banyak beredar setiap hari minggu tayangan anime banyak sekali ditayangkan. Awal mulanya anime identik dengan tayangan anak-anak namun seiring perkembangan zaman anime memiliki banyak genre sehingga berbagai kalangan juga menikmati animasi buatan jepang tersebut.

Anime memiliki beberapa ciri khas diantaranya seperti alur cerita yang tidak biasa sehingga memerlukan pemikiran yang mendalam untuk mengetahui makna dari cerita yang disajikan, kemudian ada juga karakter yang menampilkan dua kepribadian atau lebih contohnya karakter yang menampilkan watak pemalu ketika bersama orang terdekatnya diluar itu karakter tersebut menampilkan adegan kekerasan yang tidak sesuai dengan yang ditampilkan sebelumnya oleh sebab itu anime memiliki daya tarik tersendiri bagi penikmatnya.

Manga adalah istilah ilustrasi dalam *anime* berupa komik (gambaran cerita yang digambar oleh *mangaka* sebutan untuk seniman yang membuat alur cerita). Dari manga tersebutlah anime diadaptasikan menjadi sebuah tayangan berupa audio visual. Pada dasarnya anime memiliki unsur positif maupun negatif untuk ditampilkan ke penontonnya salah satu contohnya cerita mengenai kerja keras dan bersungguh-sungguh dalam mencapai suatu impian yang bermula dari latar belakang penokohan seorang yang miskin selalu membuat onar namun memiliki impian yang tinggi serta memiliki kisah persahabatan yang erat, begitu juga dengan unsur negatif yang disajikan menampilkan aksi pembunuhan, sadisme yang tentunya memiliki pengaruh bagi sebageian penonton yang tidak memahami batasan fiksi dari tayangan yang ditampilkan dengan kenyataan atau realitas hidup.

Kekerasan merupakan hal tidak bisa dianggap suatu hal yang wajar, meskipun tujuan dari tayang film dibuat sebagai hiburan tentunya perlu dimaknai

⁴ “Sejarah Anime:Sejak 1907 hingga Mewabah ke Indonesia”.*CNN Indonesia*.
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia> (Diakses pada Juni 04,2023, Pukul 00.13).

dengan batasan bahwa apa yang disajikan dalam film merupakan sebuah cerita fiksi yang ditujukan sebagai hiburan. Selain itu ada beberapa anime yang memiliki genre sama dengan Chainsaw Man yakni menampilkan kebrutalan, sadisme ataupun psikopat antara lain: Tokyo Ghoul yang menampilkan kanibalisme, Attack On Titan yang menampilkan makhluk raksasa yang memburu para manusia, Highschool Of The Dead dan lain sebagainya yang bertema sadis menjadi salah satu tema anime yang cukup digemari karena biasanya menampilkan aksi yang brutal dan menegangkan⁵.

Fakta terkait anime Chainsaw Man, Chainsaw Man *Memenangkan Penghargaan Sebagai "Manga" dengan Jumlah Kematian Terbanyak* di TV Show Jepang, Dengan kepopulerannya, seri Chainsaw Man memenangkan beberapa penghargaan diberbagai kategori, termasuk penghargaan untuk the best manga, the best drawing, dan the best action. Tetapi yang paling keren adalah pada 2020 ketika Chainsaw Man dinobatkan sebagai manga dengan kematian terbanyak⁶, yang dimaksud dengan kematian terbanyak dikarenakan dalam anime tersebut merupakan satu-satunya yang menampilkan dan menggambarkan kekerasan hingga sadisme terbanyak sehingga representasi yang tergambar pada film tersebut menarik untuk diteliti lebih jauh.

Salah satu *anime* yang menarik untuk penulis teliti adalah "Chainsaw Man" sebuah *anime* aksi, fantasi yang terdiri dari 12 episode yang mana menceritakan seorang *Denji* pemeran utama yang memiliki mimpi cukup sederhana, hidup damai dan bahagia dan menghabiskan waktu bersama gadis yang ia cintai. Namun, realita hidupnya ternyata jauh dari yang ia harapkan karena *Denji* dipaksa yakuza untuk membasmi iblis peliharaanya yakni *Pochita*; seekor iblis bebentuk anjing dengan gergaji didahinya yang digunakan sebagai senjata. Sayangnya hidup Denji semakin mengesankan ketika dirinya dikhianati oleh seseorang yang dia percayai, ketika

⁵ Hilmy Ramadhan Subari, *Rekomendasi 15 Anime Sadis Terbaik, Brutal dan Sangat Mengerikan!*, <https://duniagames.co.id/discover/article/15-anime-sadis-terbaik> (Diakses pada November 13, 2023, pukul 22.21)

⁶ Ade Asiyah, "6 Fakta Menarik Anime Chainsaw Man, Terinspirasi dari Film Amerika", <https://yoursay.suara.com/entertainment/2022/12/22/161604/6-fakta-menarik-anime-chainsaw-man-terinspirasi-dari-film-amerika> (Diakses pada Juni 04,2023, Pukul 00.50)

Denji dalam keadaan kritisnya tak diduga dengan bergabungnya pochita dengan Denji merubah Denji menjadi makhluk setengah iblis “ Chainsaw Man”.

Tujuan dari pemilihan anime ini sebagai objek penelitian adalah untuk menjelaskan mengenai situasi atau keadaan peran,tempat dan juga sikap moralitas dari apa yang ditampilkan. Beberapa individu memiliki pola pemikiran yang berbeda-beda dalam memaknai apa yang ia lihat, semua itu memiliki cara menyimpulkan yang berbeda sesuai dengan pandangan atau persepsi yang didapatkan sehingga mempengaruhi terhadap tindakan atau sikap yang dilakukan setelah menikmati tayangan tersebut. Selain itu juga adanya fenomena yang terjadi akibat dari tayangan film kepada penontonya turut memberikan pengaruh negatif sehingga peneliti mengambil judul tersebut, selain itu juga teori Charles Sanders Pierce dalam ilmu semiotika sangat relevan untuk dijadikan sebagai indikator untuk memahami bentuk kekerasan yang terjadi pada film dengan mengidentifikasi makna dan unsur kekerasan yang ditampilkan pada film.Dari paparan dan penjelasan di atas bertujuan untuk menjelaskan bagaimana unsur-kekerasan yang ditimbulkan pada anime *Chainsaw Man*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti mengambil rumusan masalah di penelelitian ini yaitu Bagaimana Representasi kekerasan pada tokoh anime *Chainsaw Man* dianalisis melalui perspektif semiotika Charles Sanders Pierce?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah, untuk memahami bagaimana representasi kekerasan pada anime *Chainsaw Man* dianalisis melalui perspektif semiotika model Charles Sanders Pierce.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Memperluas pengetahuan serta bacaan dan dapat dijadikan tinjauan mengenai isi kekerasan menggunakan analisis semiotika.
2. Diharapkan dapat dijadikan referensi bahan kajian dalam ilmu pengetahuan. Khususnya analisis semiotik.
3. Selain itu bisa bermanfaat untuk masyarakat yang sebagai sumber bacaan dan peneliti sejenis.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini merupakan bentuk respon adanya fenomena kekerasan pada tontonan atau industri film khususnya *anime* yang menjadi tontonan masyarakat. Adapun penelitian ini dimaksudkan agar dapat memberikan manfaat sebagai kajian mengenai kekerasan dalam industri film sehingga bisa mengetahui makna-makna kekerasan yang terkandung dengan analisis semiotik dan bisa mengambil sisi positif untuk memahami bahwa tontonan sebagai hiburan dan mengecualikan sisi negatif pada film untuk tidak ditirukan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian pada dasarnya berisi prosedur atau cara yang baku dan ilmiah untuk mendapatkan data penelitian, Maka dari itu berikut cara-cara atau metode yang digunakan peneliti yang digunakan dalam menjalankan penelitian.

1.5.1 Paradigma Penelitian

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian interpretatif menggunakan metode penelitian semiotika model Charles Sander Pierce yang dimana dalam penelitian ini akan menjelaskan secara lebih mendetail terkait *Representasi kekerasan pada anime*. Jenis penelitian ini tidak menggunakan angka untuk menganalisis datanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

metode analisis semiotik karena semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda awal dari suatu fenomena dan budaya.

Penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan temuan yang tidak diperoleh oleh alat-alat prosedur statistik atau alat-alat kuantifikasi lainnya.⁷ Ini menekankan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak perlu menggunakan banyak subjek tidak harus banyak akan tetapi cukup dengan hanya satu subjek/objek yang diteliti. Subjek/objek yang hendak diteliti tentunya harus memiliki manfaat dalam hasilnya dalam menentukan tingkat bobot ilmiahnya, selaras dengan subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu Representasi kekerasan pada anime Chainsaw Man menggunakan analisis semiotika.

Dalam penelitian ini paradigma yang digunakan peneliti menggunakan paradigma *constructivism*. Paradigma *konstruktivisme* berpendapat hasil konstruksi atau bentukan merupakan hasil dari kemampuan berpikir seseorang dan merupakan satu keutuhan yang tidak bersifat tetap namun terus berkembang.⁸

1.5.2 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan Metode penelitian semiotika dengan jenis penelitian interpretatif yang dimana peneliti berusaha untuk memaknai tanda (simbol) yang terkandung dalam objek yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis interpretatif, yakni peneliti berupaya untuk mencari penjelasan tentang peristiwa dalam hal ini mengenai peristiwa kekerasan yang ditampilkan pada film yang diteliti. setelah semua data yang diperlukan terkumpul, peneliti akan menganalisis serta menyajikan data dalam bentuk kata-kata atau penjabaran mengenai makna kekerasan dengan semiotika model Charles Sanders Peirce.

⁷ Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta, 2016, Hal 15.

⁸ Juliana Batubara, *Paradigma Penelitian Kualitatif dan Filsafat Ilmu Pengetahuan dalam Konseling*, Vol.3, Jurnal Fokus Konseling, (2017), Hal 8-9

Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan analisis data, serta penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk melihat representasi bentuk kekerasan yang ditampilkan, kemudian tanda sebagai penanda dan melihat makna-makna yang masih tersembunyi dari Representasi kekerasan yang terjadi pada film anime *Chainsaw Man* yang dirumuskan oleh Charles Sanders Peirce.

1.5.3 Objek Penelitian

Objek penelitian yang diteliti ini adalah film anime *Chainsaw Man* yang digarap sutradara Ryu Nakayama dan diilustrasikan dari manga Tatsuki Fujimoto yang diproduksi tahun 2022 yakni 10 *scene* dari 12 Episode antara lain episode 1,2,3,4,6,8,9,10,11 dan 12 untuk mengetahui unsur representasi kekerasan yang ditinjau melalui semiotika Charles Sanders Peirce.

1.6 Jenis Data

Dalam Proses penelitian, langkah yang dilakukan peneliti adalah pemilihan teks dan gambar yang berhubungan dengan nilai-nilai kekerasan dari adegan yang ditampilkan serta mengobservasi secara keseluruhan adegan kekerasan pada anime *Chainsaw Man*. Selain itu peneliti mengklasifikasi jenis data yang akan diambil sebagai berikut:

- a. Data Primer, yaitu data utama yang diambil peneliti yaitu berupa dokumentasi dan observasi keseluruhan representasi kekerasan pada Film Anime *Chainsaw Man* Seperti cuplikan gambar/teks.
- b. Data Sekunder, yaitu data pendukung yang diambil peneliti untuk melengkapi data dari penelitian berupa bacaan dari artikel, jurnal, maupun buku.

1.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penelitian yang paling strategis karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan informasi. Tanpa pengetahuan tentang teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan memperoleh data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi, teknik yang dilakukan dengan mengamati isi kekerasan pada keseluruhan film secara menyeluruh terhadap semua yang dilihat, didengar dan dirasakan. Dari hasil observasi yang kemudian peneliti analisis mengenai objek yang sudah diamati sebelumnya. Objek penelitian dalam penelitian kualitatif yang diobservasi menurut (Spradley) dinamakan situasi sosial, yang terdiri atas tiga komponen utama yaitu place (tempat), actor (pelaku), dan activities (aktivitas)⁹.
 - 1) Place, atau tempat dimana interaksi dalam situasi social sedang berlangsung.
 - 2) Aktor, pelaku atau orang-orang yang sedang memainkan peran tertentu.
 - 3) Activities atau kegiatan yang dilakukan oleh aktor dalam situasi sosial yang sedang berlangsung.

Dari penjabaran di atas jika dikaitkan dengan objek penelitian pada anime *Chainsaw Man* yakni observasi dilakukan untuk mengamati situasi yang terjadi khususnya kekerasan, tokoh yang melakukan kekerasan dan aktivitas kekerasan yang ditampilkan baik berupa audio maupun visual sebagai langkah awal pengumpulan data.

2. Dokumentasi, teknik yang dilakukan peneliti dengan mengumpulkan data dokumen berupa gambar dalam hal ini yaitu *scene* (potongan gambar) pada film anime yang diteliti, dan berbentuk tulisan dari apa yang disampaikan pada film yang diteliti yang kemudian dianalisis melalui dokumen yang telah

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Evaluasi*, Bandung, (2018), Hal 276

dikumpulkan dari data dokumentasi adegan kekerasan berupa *screenshot* per *scene* (Adegan) yang menampilkan kekerasan pada anime *Chainsaw Man* yang merupakan data yang berhubungan dari penelitian ini.

1.8 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika menggunakan hasil *screenshot* atau tangkapan layar yang menampilkan adegan kekerasan serta peneliti akan memaparkan hasil penelitian dengan disajikan secara interpretatif kualitatif tentang adegan kekerasan pada anime *Chainsaw Man* dengan pendekatan semiotika model Charles Sanders Peirce. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam melakukan analisis data yakni:

- a) Pengumpulan data, pengumpulan data merupakan langkah awal dalam menganalisis data yang akan diteliti untuk menghasilkan data yang valid. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah melakukan dokumentasi berupa tayangan film anime *Chainsaw Man*, didukung oleh data dari buku bacaan, artikel ataupun jurnal yang relevan dengan penelitian.
- b) Reduksi data, Mereduksi data berarti merangkum, memilih dan memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.¹⁰ Dalam hal ini reduksi data yang akan dilakukan peneliti adalah mengambil bagian yang menjadi fokus dalam penelitian representasi kekerasan pada anime *Chainsaw Man* meliputi data yang menyajikan kekerasan seperti potongan gambar atau tulisan yang mengandung makna kekerasan dan juga bacaan yang sesuai dengan objek penelitian.
- c) Penyajian data dan Analisis data
Penyajian data dilakukan peneliti setelah melakukan langkah reduksi untuk memilih bagian-bagian yang relevan terhadap objek yang diteliti.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Evaluasi*, Bandung, (2018), Hal 296-297

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.¹¹ Dalam hal ini peneliti menggunakan penyajian data berupa teks naratif untuk menjelaskan fenomena representasi kekerasan pada anime *Chainsaw Man* serta disertai data berupa gambar yang menjelaskan makna sesuai objek yang diteliti yang kemudian dianalisis dari data-data temuan sebelumnya sehingga menghasilkan deskripsi kesimpulan sementara.

d) Penarikan Kesimpulan

Pada proses penarikan kesimpulan harus memiliki makna yang berisikan data yang telah diperoleh dari adanya penelitian. Adapun makna tersebut harus menjawab dari rumusan masalah yang sesuai akan kebenarannya dan dapat dibuktikan validitasnya terhadap penelitian tersebut.

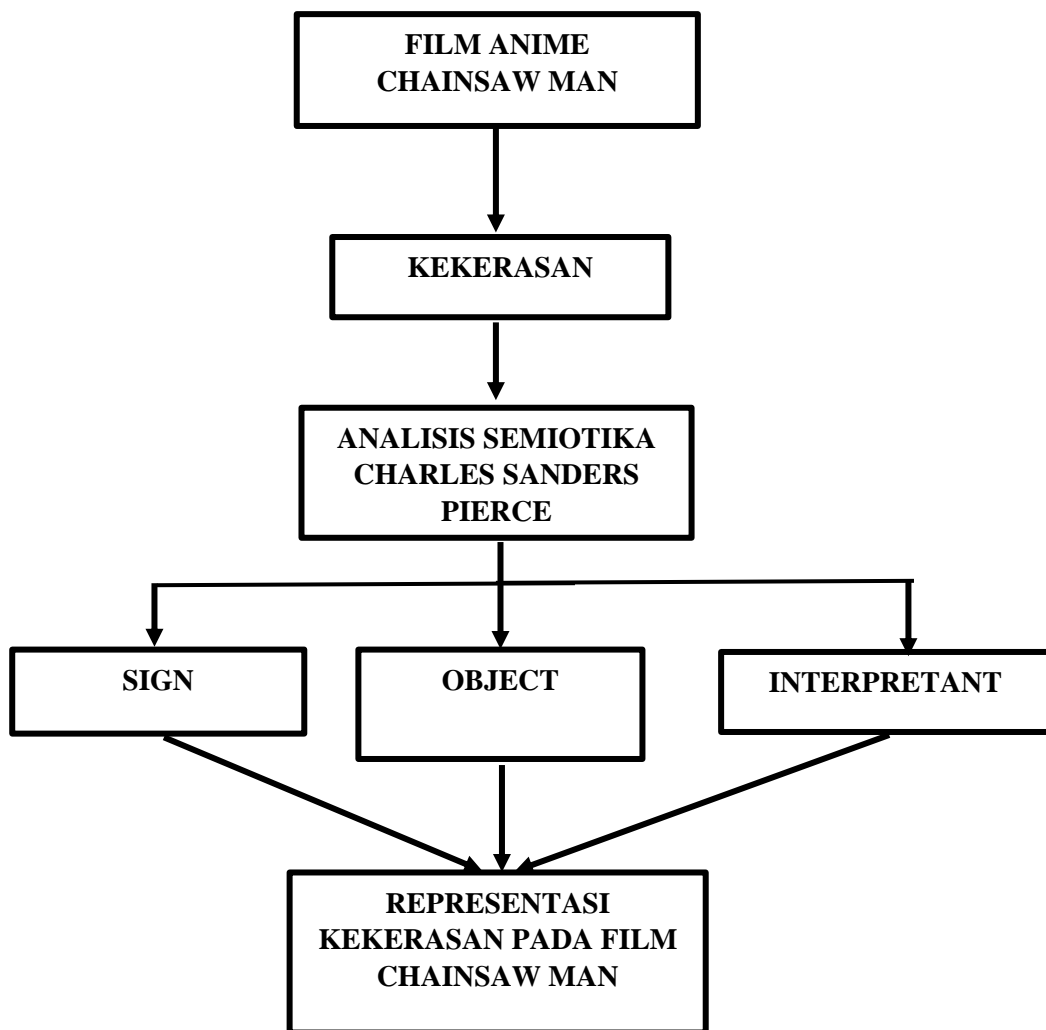
¹¹ Miles, Matthew B, dkk, *Analisis Data Kualitatif: buku sumber metode-metode baru*, Jakarta, Universitas Indonesia, (1992) dalam buku Sugiyono, *Metode Penelitian Evaluasi*, Bandung, (2018), Hal 299

1.9 Kerangka Konsep, Definisi konsep dan Definisi Operasional

1.9.1 Kerangka Konsep

BAGAN KERANGKA KONSEP

Analisis Semiotika Tentang Representasi Kekerasan Pada Anime Chainsaw Man (Analisis Semiotika Model Charles Sanders Pierce)



Tabel 1.1 Kerangka Teori

1.9.2 Definisi Konsep

Pada tahap ini berisi uraian konsep secara umum berdasarkan dari gambaran kerangka berfikir pada penelitian.

1) Film

Merupakan bentuk media yang menggambarkan tayangan audio visual yang memiliki berbagai jenis cerita yang disajikan. Secara umumnya film menayangkan konten cerita seperti aksi, drama, fiksi (tidak nyata), komedi dan lainnya, selain itu juga ada konten seperti berita yang menyajikan informasi terkini mengenai peristiwa yang terjadi secara langsung, ada juga dokumenter, dan juga animasi/kartun.

2) Kekerasan

Kekerasan secara umum adalah sebuah tindakan yang dilakukan dengan niatan melukai orang lain. Selain itu kekerasan terbagi menjadi Fisik dan Non Fisik/Psikis. Non Fisik ialah ungkapan yang menghina dengan niatan orang lain kecewa atau tersinggung yang biasa disebut kekerasan psikis, kemudian ada kekerasan Fisik yakni kekerasan yang dilakukan secara langsung dengan niatan mencederai orang lain contohnya memukul, menendang dan lainnya.

3) Representasi

Representasi adalah penggambaran mengenai makna atau cara pandang dalam memaknai objek peristiwa tertentu. Contohnya pada penelitian ini representasi kekerasan untuk memahami makna kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Representasi merupakan suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang mewakili simbol, gambar dan semua hal yang memiliki makna. Penggambaran yang dimaksud bisa berupa deskripsi melalui penelitian dan analisis semiotika¹².

4) Representasi kekerasan

¹² Universitas Muhammadiyah Malang dalam artikel Elmy Tasya Khairally, *Memahami pengertian representasi dan contohnya*, <https://www.detik.com/bali/berita/d-6446531/memahami-pengertian-representasi-dan-contohnya>, (Diakses pada November 14, 2023, Pukul 20.43).

Dari pemaparan di atas maka representasi kekerasan adalah penggambaran atau cara melihat peristiwa atau objek kekerasan baik itu melalui tanda atau simbol yang ditayangkan.

5) Semiotika

Semiotika secara umum adalah ilmu yang membahas mengenai pemaknaan dari sebuah tanda. Dalam hal ini semiotika berusaha untuk mengkaji sebuah tanda yang terdapat dalam sebuah peristiwa (Film anime Chainsaw Man) dari unsur representasi kekerasan yang ditampilkan pada film tersebut.

6) Semiotika Charles Sanders Peirce

Menurut Charles semiotika adalah kajian tentang penandaan dan segala hal yang berhubungan dengan tanda itu sendiri¹³. Dalam teori Charles dikenal dengan nama segitiga makna antara lain Representament, Objek dan Interpretant yang dianalisis menggunakan 3 komponen ikon, indeks dan simbol.

7) Representament, adalah tanda yang digunakan untuk mewakili suatu objek atau konsep. Berupa kata, gambar, dan gerakan tubuh.

8) Objek, adalah hal yang mewakili tanda atau representament contohnya menendang objeknya kekerasan.

9) Interpretant, merupakan makna, penggambaran maupun penafsiran dari hubungan representament dan objek sehingga dapat diketahui untuk diartikan.

¹³ Saleha, Mia Rahmawati Yuwita, Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Simbol Rambu Lalu Lintas DEAD END, Vol 3, *Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, (2023), Hal 66.

1.9.3 Definisi Operasional

Pada penelitian ini menggunakan model semiotika Charles Sanders Peirce dalam mengkaji objek yang diteliti. Pada model semiotika ini analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang disebut segitiga makna Peirce, yakni:

- a) Tanda, Pada kajian semiotika tanda merupakan unsur utama untuk dijadikan bahan analisis. Dalam tanda terdapat makna sebagai bentuk interpretasi pesan yang disampaikan berbentuk visual dan fisik berupa pemeran, pakaian dan latar suasana.
- b) Acuan tanda atau Objek

Objek merupakan konteks yang digunakan dalam aspek pemaknaan sebagai rujukan oleh tanda. Contohnya dalam penelitian ini “Representasi Kekerasan”.

- c) Pengguna Tanda (*Interpretant*)

Pengguna tanda secara umum merupakan cara pandang seseorang dalam memaknai sebuah tanda yang dilihat kemudian menyimpulkan dari apa yang dilihat dan didengar dari apa yang ditangkap pikirannya.

Segitiga makna dalam teori Charles Sanders Peirce, memerlukan komponen lainnya untuk dapat mengartikan atau menggambarkan penafsiran dari teori tersebut yakni dengan menggunakan komponen Ikon tanda yang memiliki sifat ilmiah berupa pakaian pemeran dan juga suasana tempat, Indeks tanda yang memiliki hubungan antara tanda dengan objek yang bersifat kausal berupa ekspresi dan gesture simbol berisi penafsiran dari dialog dan adegan yang terjadi.

