

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Intimate Partner Violence (IPV) adalah tindak kekerasan atau pelecehan yang terjadi dalam sebuah hubungan asmara (Breiding,dkk, 2015, h.11). Pelaku dan korban dari tindakan ini tentunya merupakan orang-orang yang berada atau pernah berada dalam hubungan asmara. Hubungan asmara yang dimaksud juga bermacam-macam, yakni hubungan suami-istri, hubungan pertunangan, hubungan sepasang kekasih, hingga hubungan sebagai teman kencan tanpa keterikatan.

Dikutip dari *Centers for Diseases Control and Prevention (cdc.gov, 2021)*, IPV menggolongkan tindak kekerasan atau pelecehan yang terjadi dalam sebuah hubungan asmara menjadi tiga kategori; kekerasan fisik (sebuah tindakan menyakiti pasangan secara fisik seperti memukul, menendang, dll), kekerasan seksual (sebuah tindakan memaksa pasangan untuk melakukan aktivitas seksual ketika pasangan tersebut enggan melakukannya), menguntit (sebuah tindakan dimana pelaku memberi perhatian atau melakukan kontak yang tidak diinginkan hingga membuat pasangan/orang-orang terdekat pasangan merasa terancam serta ketakutan), dan agresi psikologis (sebuah tindak penggunaan komunikasi verbal/non-verbal dengan tujuan untuk menyakiti pasangan secara mental/emosional dan/atau dengan tujuan untuk mengontrol pasangan).

Dalam sebuah survei yang dilakukan oleh *CDC's National Intimate Partner and Sexual Violence Survey* (NISVS) yang dilakukan di Amerika Serikat, tercatat bahwa satu dari empat perempuan dan kurang lebih satu dari sepuluh laki-laki pernah mengalami kekerasan seksual, kekerasan fisik, dikuntit oleh pasangan mereka dan melaporkan hal ini pada pihak yang berwenang. Selain itu, terdapat kurang lebih 43 juta perempuan dan 38 juta laki-laki yang mengalami agresi psikologis dari pasangan mereka.

Berdasarkan data dari *World Health Organization* (WHO) dalam *Violence Against Women Prevalence Estimates, 2018* (2021), tercatat 640 juta perempuan dengan usia 14 tahun keatas pernah menjadi korban kekerasan dalam hubungan asmara atau korban IPV. Di Indonesia, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dalam Survei Pengalaman Perempuan Nasional yang dilakukan pada tahun 2016 mencatat ada sebanyak 33,4% perempuan Indonesia dalam rentang usia 15-64 tahun yang pernah mengalami kekerasan fisik dan/atau kekerasan seksual. Dalam banyaknya kasus kekerasan tersebut, 42,7% di antaranya dialami oleh perempuan yang belum menikah. Survei ini juga mencatat bahwa 2090 dari 10847 pelaku kekerasan terhadap perempuan yang belum menikah berstatus sebagai kekasih dari korban. Hal ini disebut juga sebagai kekerasan dalam berpacaran (kemenpppa.go.id, 2018).

Masih dilansir dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, yang dimaksud dengan kekerasan dalam berpacaran (*dating violence*) adalah tindak kekerasan yang terjadi dalam hubungan asmara sepasang kekasih yang belum

menikah. Terdapat lima bentuk kekerasan yang biasa terjadi dalam kasus ini; kekerasan fisik (sebuah tindakan menyakiti pasangan secara fisik seperti memukul, menampar, dll), kekerasan emosional/psikologis (sebuah tindakan verbal/non-verbal yang dilakukan untuk menyakiti pasangan secara psikologis seperti mengancam, memermalukan pasangan, dll), kekerasan ekonomi (sebuah tindakan menuntut pasangan untuk memenuhi kebutuhan pribadi pelaku), kekerasan seksual (sebuah tindakan memaksa pasangan untuk melakukan aktivitas intim tanpa persetujuan seperti memeluk, mencium, meraba, hingga berhubungan seksual), dan kekerasan pembatasan aktivitas (sebuah tindakan yang dilakukan dengan tujuan mengontrol pasangan seperti terlalu mengekang, perasaan curiga berlebihan, selalu mengatur pasangan, dll) (kemenpppa.go.id, 2018).

Catatan Tahunan Komisi Nasional Perempuan 2017 menjabarkan bahwa kasus kekerasan dalam pacaran menjadi menempati peringkat ketiga dalam daftar kasus kekerasan pada perempuan tertinggi. Tercatat ada 1873 laporan kekerasan yang dialami pelapor dari kekasihnya dan 1528 laporan kekerasan seksual yang dialami pelapor dari kekasihnya (Rachel, 2017).

Ketika seseorang menjadi korban kekerasan dari pasangannya sendiri, itu berarti ia sedang berada dalam *abusive relationship* (Erilia, 2020). *Abusive relationship* adalah sebuah hubungan yang dijalani dengan ketakutan serta perasaan tidak nyaman. Dikutip dari pkbi.or.id, biasanya pelaku kekerasan dalam pacaran mengawali aksinya dengan melakukan serangan emosional dan serangan verbal kepada pasangannya. Seiring

berjalannya waktu, perilaku tersebut berpotensi untuk berkembang menjadi kekerasan fisik dan/atau kekerasan seksual. Perilaku kekerasan yang diperbuat pelaku pun tidak didasari dengan motif yang jelas karena hal itu muncul tanpa sebab.

Kekerasan dalam hubungan asmara dibagi dalam tiga jenis yaitu kekerasan fisik seperti memukul, mengguncang, melempar barang ke pasangan, mendorong, menggigit, dan menggunakan senjata untuk menyerang; kekerasan emosional atau psikis seperti mengabaikan perasaan pasangan, menghina pendapat atau prinsip pasangan, mencaci maki, mengisolasi pasangan dari lingkungan, berbohong, melarang pasangan untuk pergi, dan mengancam akan menyakiti diri sendiri; juga kekerasan seksual seperti memaksa pasangan melakukan hubungan seksual, memaksa pasangan melakukan hubungan seksual tanpa kontrasepsi, dan memaksa pasangan melakukan hubungan seksual tanpa persetujuan dua belah pihak (Rachel, 2017).

Masih dikutip dari pkbi.or.id (2017), meskipun kekerasan dalam hubungan asmara dapat dialami laki-laki maupun perempuan, perempuan lebih cenderung rentan menjadi korban. Hal ini terbukti dengan data yang telah dijabarkan peneliti sebelumnya. Pelaku kekerasan melakukan aksinya untuk menanamkan kontrol pada pasangan dan korban seringkali memaafkan perlakuan pelaku karena telah berada dalam kontrol pasangannya. Melihat fenomena ini, menanamkan pengetahuan dan kewaspadaan atas perilaku kekerasan dari pasangan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengurangi angka korban IPV. Berbagai medium dapat dimanfaatkan untuk memperoleh informasi ini. Salah satunya adalah medium film.

Menurut Effendi (dalam Oktavianus, 2015, h.3), film merupakan sebuah produk komunikasi massa dengan kekuatan yang besar sebab tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan bagi masyarakat, film juga berfungsi sebagai sarana pendidikan. Produk komunikasi massa yang satu ini juga dapat memberikan dampak psikologis dan dampak sosial terhadap para penikmatnya. Film adalah sebuah produk komunikasi massa elektronik yang mengandung elemen audio dan visual, menampilkan kata-kata, bunyi, dan gambar (Sobur dalam Oktavianus, 2015, h.3). Film dimanfaatkan sebagai sarana hiburan bagi masyarakat karena mampu untuk menghadirkan sebuah gambaran peristiwa atau jalan cerita yang dipadupadankan dengan sajian musik dan efek (McQuail dalam Oktavianus, 2015, h.3). Film seringkali disebut sebagai gambaran dari realitas nyata yang terjadi di masyarakat sebab di dalamnya terdapat berbagai komponen yang berhasil diolah menjadi sebuah karya (Aryanti, 2010, h. 5). Komponen-komponen tersebut terdiri dari karakter, watak, latar, kontum, properti, hingga alur cerita yang berakar dari pandangan/ideologi sang pembuat atau dari pesan yang berusaha disampaikan oleh sang pembuat.

Film *Posesif* yang dirilis pada tahun 2017 merupakan salah satu film Indonesia yang mengangkat kisah tentang *abusive relationship* antara dua orang siswa-siswi SMA. Film yang disutradarai oleh Edwin dan diperankan oleh Adipati Dolken serta Putri Marino ini mengisahkan tentang sepasang sejoli bernama Yudhis dan Lala yang baru menjalin hubungan. Lala merupakan atlet loncat indah nasional yang baru kembali ke sekolah setelah mengikuti kompetisi dan Yudhis merupakan murid baru di Sekolah

tersebut. Seperti sepasang kekasih pada umumnya, hubungan Yudhis dan Lala berawal manis. Namun semua mulai berubah ketika Yudhis perlahan menampakan perilaku *abusive* dengan membuat Lala merasa bersalah karena lebih memilih hadir dalam latihan loncat indah daripada menghabiskan waktu dengan Yudhis, membatasi hubungan Lala dengan teman-temannya, memaksa Lala untuk menuruti keinginannya untuk turut berkuliah di Kota Bandung, hingga melakukan kekerasan fisik terhadap Lala. Seperti judulnya, hal tersebut Yudhis lakukan atas dasar rasa posesifnya yang tinggi.

Selama masa penayangannya di layar lebar, film *Posesif* berhasil menarik minat masyarakat Indonesia hingga mencapai 200.000 penonton (Aurina, 2018). Film *Posesif* berhasil masuk dalam 21 nominasi di empat festival film yang berbeda; Festival Film Indonesia, Festival Film Bandung, Festival Film Tempo, dan *Jogja-NETPAC Asian Film Festival* (filmindonesia.or.id, 2018). Dari beberapa nominasi tersebut, Film *Posesif* berhasil membawa pulang tujuh penghargaan yang diantaranya adalah kategori sutradara terbaik, kategori *best film*, kategori *best cinematography*, dan kategori *best performance*.

Melalui penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana perilaku kekerasan dalam sebuah hubungan asmara dikonstruksikan dalam film *Posesif* sebab, sebagaimana film berfungsi sebagai sarana pendidikan, hal ini dapat membantu meningkatkan kewaspadaan masyarakat terhadap isu terkait, menjadi pembelajaran agar mampu mengidentifikasi tindak kekerasan dalam sebuah hubungan, dan membantu meredam

kenaikan angka korban kekerasan dalam berpacaran di Indonesia, terutama bagi para remaja.

Dalam mengerjakan penelitian ini, peneliti menggunakan dua referensi berupa satu jurnal dan satu skripsi. Yang pertama adalah jurnal dengan judul ‘Representasi *Abusive Relationship* dalam Film Posesif (Analisis Semiotika John Fiske)’ yang ditulis oleh Andini dan Putri (2019). Seperti judulnya, jurnal ini akan melihat bagaimana film Posesif merepresentasikan *abusive relationship* melalui analisis semiotika dari John Fiske. Peneliti jurnal ini menyoroti hubungan tidak sehat antara kedua tokoh utama dan menjabarkan unsur-unsur kekerasan dalam hubungan tersebut dengan menggunakan indikator level realitas (kode penampilan, kode gestur, kode ekspresi, dan kode percakapan), level representasi (kode kamera, kode pencahayaan, dan kode *setting*), dan level ideologi (ideologi yang dijunjung dalam film).

Meskipun peneliti menggunakan obyek yang sama, namun peneliti akan menyoroti hal yang berbeda dengan apa yang disoroti jurnal tersebut. Dalam jurnal tersebut, kedua peneliti mengungkap unsur-unsur kekerasan dalam hubungan kedua tokoh utama melalui *level-level* dalam semiotika John Fiske dan juga berdasarkan kode-kode di setiap level sehingga terlihat adanya hubungan sebab-akibat di setiap peristiwa yang terjadi.

Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti akan lebih menitik beratkan fokus pola perilaku kekerasan dalam hubungan. Peneliti juga akan menggunakan analisis isi untuk menjabarkan secara mendalam pola perilaku-perilaku kekerasan yang dilakukan di

dalam obyek penelitian satu persatu berdasarkan referensi yang digunakan. Hal ini dilakukan demi menelisik bagaimana pola perilaku kekerasan dalam hubungan asmara dikonstruksikan melalui film *Posesif*.

Referensi lain yang digunakan peneliti adalah sebuah skripsi dengan judul ‘Konstruksi Persekusi dalam Film Pendek (Analisis Isi Kualitatif pada Film *Sound of Preeett*) yang ditulis oleh Duhita (2022). Skripsi tersebut menjabarkan bagaimana film pendek bertajuk *Sound of Preeett* mengkonstruksi persekusi melalui analisis isi kualitatif. Pengaplikasian analisis isi kualitatif guna mengungkap bagaimana sebuah film mengkonstruksi sebuah permasalahan tentunya akan menjadi kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang tengah dikerjakan peneliti. Namun, tentunya perbedaan kedua penelitian ini terletak pada obyeknya sehingga hasil yang diperoleh pun akan berbeda.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana perilaku kekerasan dalam hubungan asmara dikonstruksikan dalam film *Posesif*?

3. Tujuan Penelitian

Peneliti bertujuan untuk melihat perilaku kekerasan dalam hubungan asmara yang dikonstruksikan dalam film *Posesif*.

4. Manfaat Penelitian

4.1. Manfaat Akademis

Melalui penelitian ini, penulis berharap agar penerapan teori konstruksi realitas sosial serta metode analisis isi yang digunakan dapat menjadi referensi untuk membantu peneliti-peneliti selanjutnya yang juga hendak mengaplikasikan teori konstruksi realitas sosial dan metode analisis isi yang sama dalam penelitian Ilmu Komunikasi lainnya.

4.2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini dapat membantu para sineas untuk mengangkat/menggambarkan isu sosial dalam film mereka, terlebih isu mengenai perilaku kekerasan dalam hubungan asmara. Selain itu, peneliti juga berharap penelitian ini dapat membantu masyarakat Indonesia untuk mampu mengidentifikasi perilaku kekerasan dalam hubungan asmara sehingga tidak terjebak dalam hubungan tidak sehat.

5. Kerangka Teori

5.1. Teori Konstruksi Realitas Sosial

5.1.1. Konstruksi Realitas Sosial

Teori Konstruksi Realitas Sosial merupakan sebuah teori yang menampilkan proses orang-orang dalam mengonstruksi pemahaman mereka mengenai dunia. Bagian paling penting dalam teori konstruksi realitas sosial adalah pemahaman bahwa interaksi antar manusia selaku pelaku sosial diperlukan dalam mengungkap realitas sosial. Para pelaku sosial akan berinteraksi dalam bentuk kelompok dan memaknai tindakan/perilaku yang dilakukan dalam interaksi tersebut, lalu hasil pemaknaan itu

akan disetujui oleh kelompok. Oleh sebab itu, pemaknaan dari tindakan/perilaku dalam interaksi dapat memperoleh hasil yang berbeda-beda tergantung pada kelompok yang memaknainya (Littlejohn dan Foss, 2009, h. 891-894).

Inti dari konstruksi sosial adalah menyematkan makna pada sesuatu yang semula tidak memiliki arti dan konstruksi sosial mengajak para penelitiannya untuk mempelajari bagaimana cara para pelaku sosial tersebut melakukannya. Dalam hal ini, konstruksi sosial memiliki empat tahapan yaitu konstruksi, pemeliharaan, perbaikan, dan perubahan.

- a. Pada tahap konstruksi, para pelaku sosial akan menciptakan sesuatu dengan arti tertentu untuk memudahkan mereka dalam proses identifikasi. Contohnya adalah gambar pada seragam pramuka diciptakan dengan fungsi menunjukkan regu yang dimiliki sang pemilik.
- b. Pada tahap pemeliharaan, para pelaku sosial terus menjaga konstruksi sosial tertentu agar terus digunakan hingga ke generasi-generasi baru. Jika tidak, konstruksi sosial itu akan menjadi kuno dan ditinggalkan. Contohnya adalah penggunaan cincin pada pasangan suami-istri sebagai tanda bahwa keduanya terikat dalam janji pernikahan yang terus dilakukan hingga saat ini.
- c. Pada tahap perbaikan, para pelaku sosial harus memperbaharui konstruksi sosialnya agar senantiasa relevan seiring perubahan zaman sehingga terus bertahan. Contohnya, sudah selayaknya mahasiswa menjaga jarak serta menaruh hormat pada dosennya karena perbedaan status di antara keduanya. Namun, seiring

berjalannya waktu, mahasiswa dan dosen mulai memangkas jarak panjang di antara mereka agar tercipta dinamika yang lebih harmonis.

- d. Pada tahap perubahan, konstruksi sosial tertentu hanya dapat diakui dalam periode waktu tertentu karena kurang relevan untuk periode waktu lainnya. Contohnya, pada jaman dahulu, ketika sepasang suami-istri tidur di kamar yang berbeda, maka hal tersebut dapat diidentifikasi sebagai bentuk ketidakharmonisan dalam hubungan mereka.

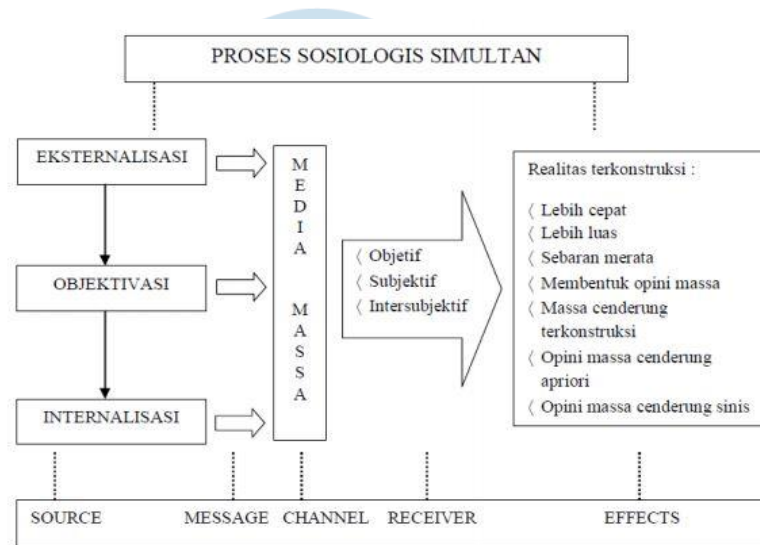
Teori konstruksi sosial menyiratkan perbedaan antara realitas fisik dan sosial. Kebanyakan orang menganggap realitas fisik merupakan sesuatu yang sudah ada dan bersifat alamiah atau yang dianugerahkan oleh yang Mahakuasa seperti gunung, hewan, tumbuhan, dan lain-lain. Namun, meski bersifat alamiah, para pelaku sosial tetap dapat menyematkan makna untuk realitas fisik ini. Selain itu, para pelaku sosial juga dapat menyematkan makna pada realitas sosial seperti peran sosial dalam masyarakat, hubungan dalam masyarakat, agama, dan lain-lain. Para aktor sosial menyebarkan makna-makna yang telah diciptakannya secara verbal dari mulut ke mulut secara turun-temurun ataupun secara non-verbal melalui visual seperti buku atau gambar. Konstruksi sosial dikategorikan dalam dua jenis yaitu konstruksi sosial yang kuat dan konstruksi sosial yang lemah. Dalam konstruksi sosial yang kuat, konstruksi hanya memiliki satu makna dan tidak dapat mengalami pergeseran atau tidak memiliki makna alternatif. Sebaliknya, konstruksi sosial yang lemah adalah konstruksi yang multi tafsir atau memiliki makna beragam tergantung konteks dan penempatannya.

Untuk menentukan konteks dan penempatan, bahasa memegang peran penting sebab itulah komponen penting dalam analisis teori konstruksi sosial. Setiap kelompok membangun kode linguistik dengan tingkat yang berbeda-beda dan setiap kode linguistik yang diaplikasikan dalam interaksi dapat mengonstruksikan hal yang berbeda-beda. Contohnya, seseorang dapat memiliki berbagai identitas berdasarkan kode linguistik yang digunakan. Misalnya, Ani dapat berperan sebagai seorang aktris dengan mengikuti arahan sutradara dan membangun hubungan dengan lawan mainnya, namun Ani juga dapat berperan sebagai seorang ibu dengan membimbing anak-anaknya.

Dasar dari teori konstruksi realitas sosial dalam media massa tentunya berasal dari teori konstruksi realitas sosial yang diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman. Melalui teori itu, Berger dan Luckman menyatakan bahwa realitas sosial itu dibentuk dan dikonstruksi oleh manusia dengan tiga momen simultan yaitu eksternalisasi, obyektivikasi, dan internalisasi (Siregar, 2018, h. 54). Namun, teori ini baru muncul pada tahun 1960-an dimana media massa masih belum menjadi sesuatu yang menarik untuk dikulik sehingga teori konstruksi sosial yang dipopulerkan Berger dan Luckman mengalami pembaharuan agar dapat relevan dengan perkembangan zaman.

Melalui bukunya yang bertajuk *Konstruksi Sosial Media Massa : Realitas Iklan Televisi dalam Masyarakat Kapitalistik*, Bungin (dalam Siregar, 2018, h. 55) melakukan perubahan dalam teori agar dapat melihat realisasi proses tiga momen simultan tersebut pada media massa. Hal itu dilakukan sebab media massa dapat

memperbaiki proses konstruksi sosial dengan sifatnya yang mampu menyebarkan informasi secara cepat, luas, dan merata. Meski begitu, realitas tidak dapat terkonstruksi begitu saja karena tentunya ada beberapa tahapan proses yang terjadi.



(Gambar 1. Bagan proses konstruksi sosial media massa
Sumber : Siregar, 2018, h. 55)

Untuk dapat memahami proses konstruksi sosial dalam media massa, berikut ini adalah penjabaran tahapan-tahapan yang terjadi di dalamnya :

a. Tahap Menyiapkan Materi

Tahapan ini mencakup beberapa hal yakni:

- a. Pertama, keberpihakan media pada kapitalisme dimana kelompok kapitalis memanfaatkan media massa sebagai sumber uang. Media massa mengutamakan tujuannya untuk meraup keuntungan sebesar-besarnya bagi pemilik atau pemberi modal.

- b. Kedua, keberpihakan semu pada masyarakat dengan menunjukkan empati, simpati, dan partisipasi pada masyarakat. Namun, hal tersebut hanyalah bermuara pada satu titik yang sama seperti sebelumnya, yaitu menjual cerita dan menaikkan rating demi kepentingan kapitalis.
- c. Ketiga, keberpihakan pada kepentingan umum yang merupakan tujuan utama dari media massa meskipun dalam praktiknya hanyalah menjadi slogan belaka.

b. Tahap Sebaran Konstruksi

Tahapan ini dilakukan media massa dengan prinsip *real-time* atau aktual. Prinsip ini dijunjung dengan cara yang berbeda-beda berdasarkan medianya. Pada media cetak, aktualitas disajikan dalam konsep harian, mingguan, atau bulanan. Sedangkan pada media elektronik, aktualitas disajikan dalam konsep siaran langsung.

c. Tahap Pembentukan Konstruksi

Tahapan ini memiliki dua cara. Cara pertamanya adalah media masa mengonstruksi realitas yang terjadi dalam masyarakat dan menyajikannya kembali kepada masyarakat. Inilah karakteristik dari cara pertama. Melalui sajian media massa yang mengonstruksi realitas, masyarakat selaku audience akan mengonsumsi hal tersebut dan secara tidak langsung membiarkan pemikirannya dipengaruhi oleh media massa. Media massa juga akan menimbulkan efek adiktif yang masyarakat ingin terus mengonsumsi konten-konten dari media massa. Cara kedua adalah media massa mengonstruksi citra. Hal ini berkaitan dengan hal yang ingin digambarkan kepada masyarakat. Konstruksi citra memiliki dua model yaitu model *good news*

dan model *bad news*. Seperti namanya, model *good news* merupakan konstruksi dari pemberitaan yang isinya dinilai baik, sedangkan model *bad news* merupakan konstruksi dari pemberitaan yang isinya dinilai buruk.

d. Tahap Konfirmasi

Sebuah tahap dimana media massa dan audiencenya memberikan argumentasi dan akuntabilitas dalam kaitannya dengan keterlibatan mereka pada pembentukan konstruksi. Bagi media, tahapan ini dilakukan sebagai cara untuk menyampaikan alasan-alasan dibalik konstruksi sosial yang disajikan. Bagi audience, tahapan ini dilakukan sebagai cara untuk menyampaikan alasan-alasan kebersediaan mereka untuk terlibat dalam proses konstruksi sosial.

Media massa menyediakan tayangan-tayangan bagi masyarakat dari beragam kalangan sehingga, baik secara langsung maupun tidak langsung, media massa memiliki tanggungjawab untuk menampilkan gambaran realitas dari kenyataan yang terjadi dalam masyarakat. Terdapat enam kemungkinan yang dapat dilakukan media untuk menampilkan realitas (Dennis McQuail dalam Duhita, 2022, h. 33-34).

- a. Media bertindak sebagai jendela yang menampilkan hal-hal yang berkaitan maupun yang tidak berkaitan dengan audiencenya tanpa adanya pengaruh pihak lain. Alhasil media mampu menampilkan realitas sebagaimana adanya.
- b. Media bertindak sebagai cermin yang ‘memantulkan’ peristiwa yang terjadi disekeliling. Alhasil media dapat membangun realitas yang serupa dengan realitas sesungguhnya.

- c. Media bertindak sebagai filter yang memilah-milah realitas mana yang hendak ditampilkannya berdasarkan perhatian masyarakat atas sebuah kejadian. Alhasil realitas media tidak utuh.
- d. Media bertindak sebagai kompas yang menuntun masyarakat kepada informasi yang tepat berdasarkan laporan yang diperolehnya. Alhasil realitas media telah mengalami pembentukan sesuai keperluan sebelum disajikan.
- e. Media bertindak sebagai wadah yang melayani diskusi dan/atau perbedaan pendapat. Alhasil realitas media yang disajikan adalah bahan diskusi yang merupakan akar dari realitas intersubyektif.
- f. Media bertindak sebagai pembatas yang memisahkan audience dari realitas sesungguhnya. Alhasil realitas media memiliki potensi untuk menyimpang jauh dari realitas sesungguhnya yang ada di masyarakat.

5.2. Film

5.2.1. Film Sebagai Media Massa

Komunikasi merupakan penyampaian pesan atau simbol dari komunikator pada komunikan melalui medium yang dipilih untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut John Fiske dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi (Fiske dalam Wikonanda, 2017, h. 6-7), komunikasi merupakan proses produksi makna yang berfokus pada pesan untuk melakukan pertukaran antar manusia melalui interaksi yang dilakukan. Dalam melakukan kegiatan ini, konteks budaya sangat berpengaruh. Komunikasi massa merupakan proses komunikasi yang dilakukan oleh komunikator pada komunikan

dalam jumlah banyak atau untuk khalayak ramai. Komunikator biasanya merupakan sebuah lembaga. Komunikasi massa memiliki beberapa jenis media yaitu media cetak, media elektronik, dan media daring. Film merupakan salah satu jenis dari media massa yang menawarkan paduan audio dan visual pada audience. Film hadir untuk menjadi sarana hiburan masyarakat sekaligus sarana pemberi pesan pendidikan tergantung dari nilai yang berusaha dibawakan (Effendy dalam Wikonanda, 2017, h. 8).

5.2.2. Unsur Sinematik dalam Film

Unsur sinematik adalah aspek-aspek teknis dalam produksi yang diharuskan menjadi satu sehingga dapat disajikan secara utuh sebagai sebuah film yang selama ini kita saksikan. Terdapat tiga unsur sinematik pembentuk film yaitu *mis-en-scene*, sinematografi, dan suara, (Pratista dalam Fikri, 2018, h. 20). Tiga unsur tersebut adalah sebagai berikut :

a. Mis-en-scene

Mis-en-scene merupakan sebutan dalam Bahasa Prancis yang jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti “masuk dalam scene”. Sesuai namanya, *mis-en-scene* adalah segala sesuatu yang tertangkap kamera untuk diambil gambarnya guna dipertunjukkan dalam sebuah film. *Mis-en-scene* memiliki empat unsur di dalamnya (Pratista dalam Andrianto, 2010, h. 39-41), yaitu :

a. *Setting* atau Latar

Merupakan latar tempat pengambilan gambar beserta semua properti yang digunakan di dalamnya. *Setting* berguna untuk menunjuk tempat dan waktu

untuk menampilkan informasi pada penonton sesuai dengan konteks dalam cerita. Penting untuk membuat setting terlihat nyata mungkin agar penonton dapat menangkap maksud dan suasana yang ingin disampaikan.

b. Kostum dan Tata Rias

Merupakan hal-hal yang digunakan oleh para pemain di wajah serta di tubuh mereka. Fungsi dari penggunaan kostum adalah untuk menunjukkan tempat dan waktu, menunjukkan status sosial, dan menunjukkan watak atau karakter dari sang pemain. Sedangkan riasan berfungsi untuk menunjukkan usia karakter pemain dan menambahkan efek yang diperlukan seperti luka yang dialami karakter pemain. Warna kostum yang dikenakan juga mempengaruhi suasana yang hendak ditampilkan. Berikut ini merupakan tabel psikologi warna dari Gothe dan Itten (dalam Bellarmina, 2021, h. 12).

No.	Warna	Makna
1.	Kuning	Memiliki arti kehangatan, rasa bahagia, semangat, dan ceria.
2.	Orange	Memiliki arti hangat, semangat, petualang, kepercayaan diri, dan berkemampuan sosialisasi yang baik.
3.	Jingga	Memiliki arti hangat, ramai, berpijar, sosialis, ramah, dan selalu bahagia.

4.	Merah Muda	Memiliki arti romantis, kelembutan, kasih sayang, cinta, dan feminin
5.	Biru	Memiliki arti cerdas, komunikatif, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, protektif, refleksi, kooperatif, integritas, dan sensitifitas.
6.	Ungu	Memiliki arti kemewahan, spiritualitas, kekayaan, dan kecanggihan.
7.	Merah	Memiliki arti energi, emosi, tantangan, aktif, kekuatan, dan kegembiraan.
8.	Hijau	Memberi arti ketenangan, santai, dan keterbukaan dalam komunikasi.
9.	Coklat	Memberi arti kuat, dapat diandalkan, kaku, malas, kolot, dan pesimis.
10.	Hitam	Suram, penyendiri, gelap, tegas, menakutkan, dan elegan.

(Tabel 1. Psikologi Warna oleh Gothe dan Itten)

c. Pencahayaan

Kehadiran cahaya sangat membantu dalam proses pengambilan gambar dalam

film sebab selain agar hal-hal yang gambarnya ingin diambil dapat terekam jelas, cahaya juga dapat memberikan efek tambahan dalam suasana film. Terdapat dua jenis cahaya yang dapat mempengaruhi kesuruhan suasana dalam film yaitu cahaya terang dan cahaya gelap. Ketika sebuah film diambil menggunakan cahaya terang (cahaya keras), penonton dapat melihat detail gambar secara keseluruhan. Sementara ketika sebuah film diambil menggunakan cahaya gelap (cahaya lembut), maka penonton dapat lebih fokus pada detail yang coba ditonjolkan dalam film. Jenis-jenis pencahayaan dalam film pun beragam. Ada *frontal lightning* atau pencahayaan yang dipancarkan dari depan obyek dimana bayangannya tidak akan terlihat, *side lightning* atau pencahayaan yang dipancarkan dari bagian samping obyek, *back lightning* atau pencahayaan yang dipancarkan dari bagian belakang obyek, *under lightning* atau pencahayaan yang dipancarkan dari bagian bawah obyek, dan *top lightning* atau pencahayaan yang dipancarkan dari bagian atas obyek.

d. Para Pemain dan Pergerakannya

Hal ini adalah unsur yang berperan paling penting dalam keberhasilan sebuah film sebab lakon pemain yang baik dapat menampilkan cerita yang berkesan di hati para penontonnya. Terdapat dua unsur penting di sini yaitu visual dan audio, visual adalah sajian yang dapat terlihat mata seperti bahasa tubuh dan ekspresi para pemain dalam berlakon dan audio adalah sajian yang dapat terdengar telinga seperti penggunaan nada suara para pemain dalam berlakon.

Berikut ini adalah tabel ekspresi yang menjadi indikator untuk menentukan ekspresi apa yang tengah ditampilkan oleh para pemain (Kuhnke, 2007, h. 66-71).

No.	Jenis Ekspresi	Penggambaran Ekspresi
1.	Bahagia	Mata berbinar, sudut terluar kedua mata membentuk garis, tulang pipi naik, kedua sudut bibir ditarik membentuk senyum, dan gigi bisa terlihat saat tersenyum.
2.	Sedih	Fitur wajah mengendur, sorot mata mengosong atau berkaca-kaca, kedua sudut bibir mengarah ke bawah, dan bibir bergetar.
3.	Jijik/merendahkan	Hidung mengkerut, dagu turun/terangkat, kepala sedikit menoleh ke samping, mata menyipit, dan otot bibir mengencang.
4.	Marah	Alis menyatu dan mengarah ke bawah, dahi mengkerut, otot bibir menegang, kedua sudut bibir mengarah ke bawah atau mulut terbuka dan kaku, gigi menggetak, hidung kembang kempis,

		nafas tertahan atau ritme nafas berusaha diatur sedemikian rupa.
5.	Terkejut	Ekspresi terkejut biasanya tampak ceria. Mata membelalak, mulut terbuka, rahang turun, alis terangkat, dahi mengerut, dan tangan tergerak menutup mulut.
6.	Ketakutan	Kedua sudut bibir ditarik ke belakang, mulut terbuka, otot bibir kaku, mata membelalak, kelopak mata terangkat dan tegang, alis menyatu, dan dahi mengerut.

(Tabel 2. Tabel Ekspresi)

b. Sinematografi

Jika film adalah sebuah bahasa maka *shot-shot* dalam film adalah kata-katanya karena film tercipta dari serangkaian shot demi shot yang dijahit menjadi satu. Shot merupakan aspek visual dari film yang digabungkan bersama dengan plot dan narasi. Elemen-elemen basis tersebut akan menjadi sebuah film setelah melalui proses editorial terlebih dahulu. Hal ini penting untuk memilih *shot* apa yang ingin dan layak diperlihatkan pada penonton, hal-hal apa saja yang akan menjadi fokus penonton yang menyaksikannya. Berikut ini adalah jenis-jenis *shot* dalam film (Brown, 2016, h. 60-66) :

a. *Wide Shot*

Sebuah *shot* yang memperlihatkan gambar secara luas dan keseluruhan. Hal ini dilakukan untuk memberikan sudut pandang sebuah tempat secara keseluruhan bagi penonton dan mudah ditemukan di awal-awal film.

b. *Establishing Shot*

Mirip dengan *wide shot* karena sama-sama memperlihatkan gambar secara luas dan keseluruhan namun biasanya dilakukan untuk menunjukkan tempat tokoh berada. Misalnya tokoh baru saja memasuki pasar, maka gambar yang diambil akan memperlihatkan keseluruhan pasar bersama dengan si tokoh di dalamnya.

c. *Establishing The Geography*

Merupakan sebuah gambaran yang memberi informasi pada penonton mengenai tempat atau orang-orang di sekitar tokoh untuk mengacaukan tebakan penonton mengenai cerita atau kasus yang dibawakan dalam film tersebut.

d. *Full Shot*

Merupakan sebuah gambaran yang memberi informasi pada penonton mengenai tempat atau orang-orang di sekitar tokoh untuk mengacaukan tebakan penonton mengenai cerita atau kasus yang dibawakan dalam film tersebut.

e. *Two Shot*

Merupakan *shot* yang menampilkan dua tokoh yang saling bersinggungan. Hal ini sangat sering ada dalam sebuah film karena merupakan adegan-adegan yang terbilang krusial yang menyampaikan cerita film melalui interaksi.

f. *Medium Shot*

Mirip *wide shot* namun yang membedakan keduanya adalah fokus terhadap subyek. *Medium shot* lebih dekat dari *full shot* sehingga memungkinkan penonton melihat aktivitas sekaligus ekspresi dari tokoh-tokoh yang ditampilkan.

g. *Close Up*

Merupakan *shot* terpenting karena memberikan tampilan dekat. Terdapat tiga pilihan untuk *close up shot* yaitu menampilkan tokoh dari kepala hingga pinggang (*medium close up*), menampilkan tokoh dari kepala hingga sebatas dada (*head and shoulder*), menampilkan tokoh dari kepala hingga leher (*choker*), menampilkan wajah tokoh secara dekat (*tight close up*), dan menampilkan fitur-fitur wajah tertentu dari tokoh (*extreme close up*).

h. *Over The Shoulder*

Merupakan sebuah *shot* yang diambil dari bahu salah satu karakter dalam *scene* sehingga dalam penonton tetap melihat sebuah interaksi dalam film

tetapi hanya terfokus pada satu tokoh saja.

i. *Cutaways*

Tokoh atau obyek di luar pemeran utama yang mendapat sorotan penuh dalam sebuah *scene* sebagai informasi tambahan atau sesuatu yang menyita perhatian/dilihat oleh tokoh utama. Tokoh atau obyek ini berada dalam *scene* yang sama dengan pemeran utama karena jika tidak maka disebut sebagai *scene* baru atau berbeda. *Cutaways* merupakan salah satu cara terbaik yang digunakan oleh editor untuk menyelamatkan durasi *scene* dalam tahap pasca-produksi.

j. *Reaction Shot*

Medium shot atau *close up* yang lebih spesifik untuk menampilkan reaksi orang lain terhadap apa yang terjadi atau apa yang dikatakan oleh tokoh utama. Hal yang ditampilkan biasanya lebih kepada ekspresi wajah atau gerakan tubuh. *Reaction shot* dapat memberikan emosi pendukung atas adegan yang ditampilkan dalam *scene*. *Reaction shot* juga menjadi salah satu cara terbaik menyelamatkan durasi *scene*.

k. *Insert*

Menyoroti potongan dari apa yang ada di diri tokoh utama. Terdapat tiga kategori *insert* yaitu *informational inserts* yang bersifat informatif seperti menampilkan tulisan *headline news* dari koran yang dibaca tokoh utama, *emphasis inserts* yang bersifat menampilkan akibat dari hal yang dilakukan

tokoh utama seperti getaran pada kopi saat tokoh utama memukul meja, dan *atmosphere inserts* yang bersifat memberikan dukungan pada atmosfer yang dialami tokoh utama seperti menyoroti hujan.

1. *Connecting Shot*

Sebuah *shot* yang menampilkan dua tokoh yang tidak berada di tempat yang sama namun saling terhubung. Contohnya seperti dua tokoh yang berada di dua negara berbeda namun sedang melakukan telepon.

m. *Pickup*

Selama tipe *shot* yang ditampilkan di tengah-tengah *scene* yang sedang berlangsung. Biasanya digunakan untuk melakukan flashback pada seorang tokoh.

n. *Transitional Shot*

Sesuai namanya, *shot* ini digunakan sebagai sebuah transisi perpindahan dari satu *scene* ke *scene* selanjutnya. Hal ini dilakukan agar terjadi perpindahan *scene* yang terlihat mulus.

c. Suara

Seperti namanya, suara merupakan segala sesuatu dalam film yang kehadirannya dapat tertangkap oleh indera pendengaran. Unsur suara merupakan elemen penting untuk mendukung suasana adegan demi adegan dalam film. Berikut ini adalah tiga jenis suara yang digunakan dalam film

(Pratista dalam Fikri, 2018, h. 24-25):

a. Dialog

Sebuah kegiatan komunikasi verbal yang dilakukan oleh tokoh baik dalam memerankan cerita film ataupun dalam menuturkan narasi cerita film. Terdapat empat jenis dialog yaitu monolog (dialog tunggal seorang tokoh yang biasanya ditunjukkan saat sedang berkomunikasi dengan diri sendiri), *overlapping* dialog (penumpukan dialog yang biasanya ditunjukkan saat sedang berada di tempat ramai), transisi bahasa (peralihan dialog yang semula diucapkan dengan bahasa asing menjadi bahasa ibu ataupun sebaliknya), dan *dubbing* (pengisian suara dialog).

b. Musik

Merupakan unsur suara yang digunakan dalam film untuk mengisi kekosongan adegan karena tidak adanya dialog dan untuk memperkuat suasana dalam cerita.

c. Efek Suara

Merupakan segala suara tambahan dalam film selain dialog dan musik. Efek suara digunakan sebagai latar film yang memperkuat penegasan bagian dalam cerita seperti suara pukulan saat adegan perkelahian.

Unsur sinematik dalam film merupakan sebuah unsur penting yang digunakan peneliti dalam menguraikan *scene-scene* yang terpilih untuk dikaji sebab setiap unsur

sinematiknya menyiratkan detail makna serta emosi yang berusaha ditampilkan dalam film Posesif.

5.3 Perilaku Kekerasan dalam Hubungan Asmara

Setiap hubungan asmara tentu diwarnai dengan kisah yang beragam baik manis maupun pahit. Sayangnya, mengalami kekerasan dari pasangan seringkali menjadi dialami sebagai kisah pahit dalam sebuah hubungan. Berikut ini merupakan motif perilaku-perilaku pasangan yang dikategorikan sebagai tindak kekerasan (Engel, 2002, h. 26-38) :

a. *Domination*

Domination atau perilaku mendominasi adalah sebuah perilaku dimana seseorang berusaha mengontrol pasangannya. Tidak jarang seseorang sampai berani mengancam pasangan demi memperoleh apa yang diinginkan. Seseorang dengan perilaku ini akan cenderung mengatur segala hal yang berhubungan dengan pasangan, seperti mengawasi aktivitas pasangan, membatasi pasangan dalam bersosialisasi hingga membatasi sarana pendukung yang dimiliki pasangan untuk bersosialisasi (misalnya keuangan, telepon, media sosial, dll), membatasi hubungan pasangan dengan teman-temannya bahkan keluarganya, turut ambil bagian dan/atau memaksakan pendapatannya pada pasangan yang hendak mengambil keputusan, cemburu berlebihan, posesif, meluapkan emosi dengan merusak barang, mengancam akan menyakiti pasangan dan/atau orang-orang terdekat pasangan, hingga memaksa pasangan melakukan hal ilegal.

b. *Verbal Assault*

Verbal assault atau serangan verbal adalah sebuah perilaku dimana seseorang menyakiti pasangannya melalui perkataannya, seperti dengan mencaci maki, meremehkan, mengkritik, mempermalukan, berteriak, mengancam, menyalahkan, menyindir secara sarkas, hingga mengungkapkan rasa jijik pada pasangan. Sama halnya dengan kekerasan fisik, serangan verbal juga berdampak buruk bagi korbannya karena secara langsung menyerang rasa kepercayaan dirinya hingga caranya melihat dan menilai diri sendiri. Selain itu, serangan verbal juga dapat menimbulkan rasa takut yang berlebihan.

c. *Constant Criticism/Continual Blaming*

Constant criticism/continual blaming atau kritik berlebihan adalah sebuah perilaku dimana seseorang terus-menerus mengkritik dan mencari kesalahan pasangan. Seseorang ini tidak akan pernah merasa puas dan akan menyalahkan pasangannya atas segala kekurangan yang tidak terpenuhi. Hal tersebut dapat menyebabkan pasangan kehilangan kepercayaan diri dan mempertanyakan harga dirinya sebagai manusia dan sebagai seorang pasangan.

d. *Abusive Expectations*

Abusive expectations atau memaksakan ekspektasi adalah sebuah perilaku dimana seseorang memaksakan kehendaknya pada pasangan tanpa alasan yang jelas. Hal itu dilakukan semata-mata hanya untuk kepuasan pribadi pelaku. Misalnya meminta pasangan mengesampingkan segala hal untuk memenuhi permintaannya seperti

perhatian, menghabiskan waktu bersama, hingga hubungan seksual.

e. *Emotional Blackmail*

Emotional Blackmail atau manipulasi adalah sebuah perilaku dimana seseorang membuat pasangannya merasa bersalah atau takut jikalau ia tidak memperoleh apa yang diinginkannya. Misalnya mengancam untuk mengakhiri hubungan atau bersikap acuh ketika pasangan tidak memenuhi keinginannya, memanfaatkan ketakutan pasangan untuk mengontrol tindakan pasangan.

f. *Unpredictable Responses*

Unpredictable responses atau respon tidak terduga adalah sebuah perilaku dimana seseorang memberikan respon negatif yang tidak terduga kepada pasangannya yang disebabkan oleh perubahan mood yang drastis dan/atau luapan emosi yang berlebihan tanpa alasan yang jelas. Seseorang menjadikan pasangannya sebagai target untuk menumpahkan emosi yang dimilikinya sehingga pasangan kesulitan untuk menentukan cara untuk menghadapi situasi ini.

g. *Constant Chaos/Creating Crisis*

Constant chaos/creating crisis atau menciptakan perkara adalah sebuah perilaku dimana seseorang menciptakan masalah dalam hubungannya yang semula baik-baik saja sehingga terjadi pertengkaran dengan pasangan. Masalah yang diciptakan seringkali tidak masuk akal karena berakar dari ketidakseimbangan emosi pelakunya.

h. *Character Assassination*

Character assassination atau pembunuhan karakter adalah sebuah perilaku dimana seseorang membesar-besarkan kesalahan pasangannya, mempermalukan pasangan, mengkritik pasangan, atau mengejek pasangannya di muka umum, hingga merendahkan pencapaian-pencapaian pasangan. Hal ini dapat dilakukan seseorang di depan maupun di belakang pasangan dan dapat menyebabkan rusaknya citra pasangan secara personal maupun secara profesional.

i. *Gaslighting*

Istilah ini berasal dari film klasik dengan judul *Gaslight* yang menceritakan seorang suami yang gemar melakukan berbagai cara untuk membuat istrinya meragukan pemikiran pribadinya, ingatannya, hingga kewarasannya. *Gaslighting* adalah sebuah perilaku dimana seseorang menolak atau memutarbalikan argumen pasangannya atas peristiwa yang terjadi di antara keduanya. Hal ini dilakukan seseorang agar dapat mengontrol pasangan atau menghindari tanggungjawab atas perbuatannya.

j. *Sexual Harassment*

Sexual harassment atau pelecehan seksual adalah sebuah perilaku dimana seseorang melontarkan perkataan atau melakukan perbuatan yang bersifat seksual yang tidak diinginkan oleh pasangannya. Selain itu, memaksa pasangan untuk melakukan tindakan bersifat seksual saat pasangan tidak menginginkannya juga termasuk dalam pelecehan seksual.

k. *Physical Violence*

Physical Violence atau kekerasan fisik adalah sebuah perilaku dimana seseorang menggunakan kekuatan fisik untuk menyakiti pasangan secara sengaja. Kekerasan fisik dapat meliputi mencakar, mendorong, melempar, menyambar, menggigit, mencekik, mengguncang, menjambak, menampar, dan memukul. Selain itu, memanfaatkan senjata dan kekuatan tubuh untuk mengancam dan/atau memaksa pasangan juga termasuk dalam kekerasan fisik (Breiding dkk, 2015, h. 11).

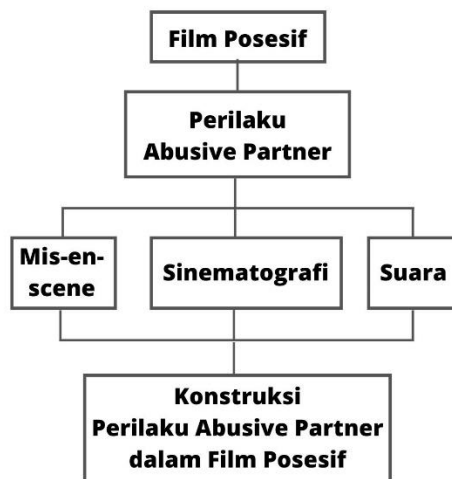
1. *Stalking*

Stalking atau menguntit adalah sebuah perilaku dimana seseorang memberikan perhatian berlebih yang tidak diinginkan pasangannya dan menimbulkan perasaan takut serta terancam. Perhatian berlebih tersebut dapat berupa telpon atau pesan, mengirim hadiah, dan mengawasi dari jauh (Breiding dkk, 2015, h. 14).

Selayaknya yang sudah dijelaskan secara singkat pada latar belakang penelitian, film *Posesif* merupakan salah satu film Indonesia yang mengangkat permasalahan *abusive relationship* dimana salah satu pihak dari dua pemeran utama yang menjalin kasih di dalam film kerap melakukan tindak kekerasan atau menunjukkan perilaku *abusive* pada pasangannya. Berdasarkan data-data yang diperoleh, hal ini merupakan sesuatu yang seringkali terjadi dalam hubungan asmara dan tentunya bukanlah sebuah hal yang menguntungkan melainkan merugikan, terutama bagi korban dari perilaku *abusive* seperti yang telah dijabarkan sebelumnya.

Untuk melihat bagaimana film *Posesif* mengkonstruksi perilaku kekerasan dalam hubungan asmara, pertama-tama penulis memilih *scene-scene* yang mengandung pola

perilaku *abusive* dalam film *Posesif*. Pemilihan *scene* ini dilakukan dengan menggunakan acuan teori perilaku kekerasan dalam hubungan asmara yang dilansir dari buku Beverly Engel dengan judul *'The Emotionally Abuse Relationship : How to Stop Being Abused and How to Stop Abusing'* dan jurnal *'Intimate Partner Violence Surveillance Uniform Definitions and Recommended Data Elements'* dari Breiding dan kawan-kawan. Setelah itu, peneliti akan mengalisis isi *scene-scene* yang terpilih berdasarkan unsur sinematik yang ada di dalam film *Posesif* yakni *mis-en-scene*, sinematografi, dan suara. Di tahap ini, peneliti akan menggunakan buku *'Film Studies The Basic'* karya Amy Villarejo sebagai acuan. Akhirnya, setelah melalui tahapan-tahapan tersebut, peneliti menyimpulkan bagaimana perilaku kekerasan dalam hubungan asmara dikonstruksikan dalam film *Posesif*.



(Gambar 2. Bagan alur kerangka konsep dalam penelitian ini
Sumber : arsip pribadi peneliti)

6. Metodologi Penelitian

6.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Menurut Moleong (dalam Harahap, 2020, h. 123), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan guna menelisik fenomena apa yang terjadi kepada atau dalam subyek yang diteliti seperti perilaku, persepsi, motivasi, aksi, dan lain-lain. Penelitian kualitatif berfokus pada pencari makna, pemahaman, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi sebuah fenomena dengan cara terlibat langsung maupun tanpa terlibat langsung dengan setting yang diteliti. Penelitian ini bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, dapat dilakukan dengan berbagai cara, dan disajikan dalam bentuk naratif. Pada prosesnya, para peneliti yang menggunakan penelitian kualitatif akan melakukan penemuan dan pengumpulan data, menganalisis data, dan menginterpretasi data visual serta naratif yang komprehensif untuk menemukan makna dari fenomena yang diteliti (Yusuf, 2014, h. 329).

6.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi. Bernard Berelson (dalam Yusuf, 2014, h. 441-442) mendefinisikan analisis isi sebagai sebuah teknik penelitian yang digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai isi komunikasi secara obyektif, sistematis, dan kualitatif. Analisis isi dapat digunakan untuk menelisik keadaan emosional dan psikologis seseorang atau sekelompok orang, menunjukkan respon psikologis seseorang dalam berkomunikasi, mendeteksi propaganda, dan mengidentifikasi fokus komunikasi yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang.

Analisis isi seringkali dimanfaatkan dalam penelitian guna meninjau realitas yang ditunjukkan oleh kelompok tertentu, fenomena, atau karakteristik dengan mengaitkannya pada apa sungguh terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Alhasil, analisis isi menjadi salah satu pilihan yang bagi para peneliti konten yang hendak dikomunikasikan oleh media (Wimmer dan Dominick, 2014, h. 161). Media yang isi komunikasinya dapat diteliti dengan menggunakan analisis isi pun beragam, mulai dari media cetak, media elektronik, hingga media digital (Bungin dalam Duhita, 2022, h. 42).

6.3. Obyek Penelitian

Obyek penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah film *Posesif*. *Posesif* adalah sebuah film karya sutradara Edwin dan penulis skenario Gina S. Noer yang rilis pada tahun 2017. *Posesif* berdurasi 101 menit dan mengusung genre drama psikologis. *Posesif* merupakan salah satu film yang mengangkat fenomena toxic relationship dan kekerasan dalam berpacaran. Peneliti memilih beberapa scene yang menunjukkan perilaku-perilaku kekerasan yang dilakukan dalam hubungan antara kedua pemeran utama film *Posesif* dengan menggunakan buku bertajuk '*The Emotionally Abusive Relationship : How to Stop Being Abused and How to Stop Abusing*' yang ditulis oleh Beverly Engel dan jurnal '*Intimate Partner Violence Surveillance Uniform Definitions and Recommended Data Elements*' dari Breiding dan kawan-kawan sebagai acuan untuk mengkategorisasi perilaku *abusive* dalam film *Posesif*.

Engel (2002, h. 26-39) dan Breiding,dkk (2015, h.11 dan 14) menuliskan terdapat

12 pola perilaku kekerasan yang terjadi dalam sebuah hubungan asmara yaitu *domination, verbal assault, continual blaming, abusive expectation, emotional blackmail, unpredictable response, creating chaos, character assassination, gaslighting, sexual harrassment, physical violence*, dan *stalking*. Penulis menetapkan dua *cut scene* dalam film *Posesif* dengan 9 *shots* yang menunjukkan perilaku-perilaku kekerasan yang dilakukan pemeran utama laki-laki kepada pemeran utama perempuan selaku pasangannya.

6.4. Jenis Data

6.4.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang menjadi sumber utama dalam kajian sebuah penelitian (Sugiyono, 2010, h. 137). Peneliti menggunakan film *Posesif* sebagai data primer dalam penelitian ini dengan mengambil beberapa *scene* yang menunjukkan perilaku-perilaku kekerasan untuk dikaji berdasarkan teori yang digunakan.

6. 4. 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang menjadi sumber pendukung dalam kajian sebuah penelitian (Sugiyono, 2013, h. 137). Data sekunder atau sumber data pendukung yang akan digunakan oleh peneliti adalah buku, jurnal, artikel, maupun skripsi yang dapat membantu peneliti dalam mengkaji data primer. Data sekunder yang digunakan peneliti merupakan data-data yang mendukung analisis penulis dalam kaitannya dengan unsur sinematik dalam film, perilaku kekerasan dalam hubungan asmara, dan konstruksi realitas sosial.

6. 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi sebuah langkah yang krusial sebab tujuan dari sebuah penelitian adalah untuk memperoleh dan menganalisis data (Sugiyono dalam Janah, 2016, h. 50). Teknik pengumpulan data dilakukan sesuai dengan konteks permasalahan dan gambaran data yang hendak diperoleh guna memecahkan rumusan masalah atau menguji hipotesis yang dibuat dalam proposal. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik elisitasi dokumen. Penggunaan dokumen seperti bacaan, rekaman, atau video audio-visual guna melihat kehidupan masyarakat. Hal ini biasa dilakukan dalam penelitian yang mengkaji naskah, karya sastra, dan seni pertunjukan (Yusuf, 2014, h. 73 dan 87).

6.6. Metode Keabsahan Data


Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sebagai metode keabsahan data. Dalam penggunaannya, peneliti tidak hanya akan terpaku pada satu sumber saja melainkan mencari sumber-sumber lain yang berbeda. Tujuan utama dari triangulasi adalah meningkatkan ketepatan data penelitian agar hasil dari penelitian dapat lebih akurat dan maksimal (Yusuf, 2014, h. 335). Alhasil, peneliti akan menggunakan berbagai sumber lain yang dapat mendukung peneliti untuk mengkaji perilaku kekerasan dalam hubungan asmara pada film *Posesif*.

6.7. Teknik Analisis dan Interpretasi Data

Dalam menganalisis data kualitatif, terdapat tiga langkah yang dapat dilakukan (Harahap, 2020, h. 87-88) :

a. Reduksi Data

Sebuah tahap dimana data primer dan sekunder yang telah ditentukan akan dipilah berdasarkan kebutuhan dan fokus yang hendak disoroti. Setelah melewati tahap reduksi atau pemilahan, data-data tersebut akan dijabarkan dalam bentuk kalimat sehingga gambaran permasalahan dapat lebih terlihat. Pada tahap ini, peneliti memilih *scene-scene* yang menunjukkan perilaku kekerasan dalam hubungan asmara pada film *Posesif* dan menjabarkannya secara singkat dalam sebuah tabel. Penjabaran akan dilakukan secara deskriptif berdasarkan unsur sinematik dalam film yaitu *mis-en-scene*, sinematografi, dan suara.

Potongan Gambar	Audio	Visual
 <p>Scene 16, shot 10 00:22:49 – 00:23:04</p>	<p>Dialog :</p> <p>Yudhis : Terserah kamu lah, La. Dua bulan belakangan ini waktu kamu pagi sama sore cuma buat buat latihan, La. Di Sekolah, Ega Rino. Malem, kamu ketiduran. Weekend, kamu kecapekan. Aku ini pacar atau supir kamu, La?</p> <p>Musik : -</p> <p>Efek Suara : -</p>	<p>Yudhis sedang menahan Lala yang hendak turun dari mobilnya untuk pergi latihan renang loncat indah dan mengeluarkan keluhannya pada Lala selaku kekasihnya.</p>

(Tabel 3. Contoh penyajian data)

b. Penyajian Data

Seperti namanya, penyajian data merupakan tahap dimana temuan data yang telah dijabarkan oleh peneliti mulai dianalisis. Analisis dilakukan secara deskriptif atau dalam bentuk narasi yang isinya menguraikan hubungan antara data dan teori secara berurutan dan sistematis. Di penelitian ini, peneliti menganalisis temuan data yang diperoleh dengan teori-teori yang digunakan yaitu unsur sinematik dalam film, pola-pola perilaku kekerasan dalam sebuah hubungan asmara, dan tahapan konstruksi sosial dalam media massa. Pada tahap ini juga, peneliti akan menggunakan sumber-sumber lain untuk mendukung analisis peneliti seperti buku, jurnal, artikel, berita, dan lain-lain guna mengungkap konstruksi perilaku kekerasan dalam hubungan asmara pada film *Posesif*.

c. Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan. Setelah melakukan pengumpulan data, seleksi data, pendeskripsian data, analisis data, triangulasi data, maka proses terakhir yang dilakukan adalah menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Dalam tahapan terakhir ini, peneliti menyimpulkan konstruksi perilaku kekerasan dalam hubungan asmara yang terdapat pada film *Posesif*.