

## Representasi Kekerasan dalam Film *The Big 4*

Dimas Sopian Pratama\*, Askurifai Baksin

Prodi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

\*dimassopian21@gmail.com, askuri.fai@gmail.com

**Abstract.** In the era of the growth of the entertainment industry, the representation of violence in films is a critical concern that requires in-depth understanding. The theme of violence is raised in the context of research to increase understanding of the impact of violence in the media on society. This study reviews the depiction of violence as a central element in the film "The Big 4" with the aim of exploring the representation of violence shown in the film. Carrying the action-comedy genre, the movie "The Big 4" provides a tense, awe-inspiring, and entertaining experience at the same time. A qualitative research method with John Fiske's semiotic analysis approach is used to explore the television codes contained in each scene of violence. The identification of television codes in violent scenes became the focus of the research, and the results were analyzed using John Fiske's "The Codes of Television" theory. In-depth analysis was conducted on the use of levels of reality, representation of violence in various forms, ideological implications in conflict, ideological duality, causes and effects of violence, and the role of violence in character empowerment. The results highlight the complexity of human beings, ideological conflicts, and the impact of violence on characters and society. The movie is not only a work of entertainment, but also an object of research that stimulates critical thinking and reflection in the audience.

**Keywords:** *Semiotic Analysis, The Big 4, John Fiske.*

**Abstrak.** Dalam era pertumbuhan industri hiburan, representasi kekerasan dalam film menjadi sorotan kritis yang memerlukan pemahaman mendalam. Tema kekerasan diangkat dalam konteks penelitian untuk meningkatkan pemahaman mengenai dampak kekerasan dalam media terhadap masyarakat. Penelitian ini mengulas penggambaran kekerasan sebagai elemen sentral dalam film "The Big 4" dengan tujuan untuk menggali representasi kekerasan yang ditayangkan dalam film. Mengusung genre aksi-komedi, film "The Big 4" memberikan pengalaman tegang, kagum, sekaligus terhibur dalam satu waktu. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika John Fiske digunakan untuk mengeksplorasi kode-kode televisi yang terkandung dalam setiap adegan kekerasan. Identifikasi kode-kode televisi dalam adegan kekerasan menjadi fokus penelitian, dan hasilnya dianalisis menggunakan teori "The Codes of Television" dari John Fiske. Analisis mendalam dilakukan terhadap penggunaan level realitas, representasi kekerasan dalam berbagai bentuk, implikasi ideologis dalam konflik, dualitas ideologi, penyebab dan dampak kekerasan, serta peran kekerasan dalam pemberdayaan karakter. Hasil penelitian menyoroti kompleksitas manusia, konflik ideologis, dan dampak kekerasan pada karakter dan masyarakat. Film ini tidak hanya menjadi karya hiburan, melainkan juga objek penelitian yang merangsang pemikiran kritis dan refleksi pada penonton.

**Kata Kunci:** *Analisis Semiotika, The Big 4, John Fiske.*

## A. Pendahuluan

Film adalah bentuk seni dan hiburan yang melibatkan rangkaian gambar bergerak yang ditampilkan secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan, suara, dan emosi. Film dapat berisi cerita fiksi ataupun nonfiksi yang dikemas dalam bentuk visual dan audio untuk mengkomunikasikan ide, cerita, konsep, atau pesan kepada penonton.

Film memiliki keunikan dalam nilai seninya karena merupakan hasil dari upaya para profesional dalam bidangnya membuat film lebih dipandang sebagai karya seni yang mengutamakan aspek artistik daripada rasionalitas. Mengapa film masih menjadi hiburan yang diminati? Kehadiran film telah menjelma menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan modern dan dapat diakses melalui beragam platform seperti bioskop, siaran televisi, kaset video, dan piringan laser (laser disc).

Bukan rahasia lagi bahwa film dengan genre aksi seringkali mengandung banyak adegan kekerasan. Dalam film aksi, adegan-adegan kekerasan seperti pertengkaran, pertarungan, pembunuhan, pemukulan, dan pengeroyokan seringkali dihadirkan dengan efek yang berdarah-darah.

Ada tiga jenis kekerasan yang akan dianalisis dalam penelitian ini yakni, kekerasan verbal, kekerasan non-verbal, dan kekerasan simbolik. Penelitian ini membahas tentang bagaimana kekerasan dalam film terjadi karena sebuah penyebab yang tentunya akan menimbulkan sebuah akibat. Penelitian ini pula dapat membantu memahami bagaimana representasi kekerasan dalam film dapat membentuk persepsi dan sikap masyarakat terhadap kekerasan di dunia nyata.

"*The Big 4*" merupakan film yang mengusung genre aksi-komedi dengan durasi 2 jam 21 menit yang mengisahkan tentang Topan, Jenggo, Pelor, dan Alpha. "*The Big 4*" (julukan dari kelompok tersebut), merupakan pensiunan pembunuh bayaran yang memutuskan untuk kembali beraksi setelah mereka bertemu dengan seorang detektif polisi bernama Dina yang bertekad untuk menemukan pembunuh ayahnya.

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah seperti yang tercantum di bawah ini.

1. Untuk memahami tingkat realisme dalam adegan kekerasan dalam film "*The Big 4*".
2. Untuk menganalisis tingkat representasi adegan kekerasan dalam film "*The Big 4*".
3. Untuk mengidentifikasi tingkat ideologi yang terkandung dalam adegan kekerasan dalam film "*The Big 4*".

## B. Metodologi Penelitian

Paradigma yang digunakan pada penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma ini memandang kebenaran dalam konteks realitas sosial sebagai produk dari pembentukan sosial., sehingga kebenaran dianggap sebagai relatif dalam realitas sosial.

Menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini memusatkan pada eksplorasi mendalam informasi dari subjek penelitian, bukan pada jumlah subjek yang terlibat. Metode penelitian yang diadopsi adalah studi kasus, yang berfokus pada peristiwa tertentu dalam jangka waktu yang terbatas.

Dalam penelitian ini, penulis mengikuti tiga tahap dalam konsep semiotika John Fiske. Pertama, tahap Realitas yang meliputi observasi terhadap berbagai aspek seperti penampilan, pakaian, lingkungan, riasan, ekspresi, perilaku, dialog, gerakan, dan suara. Kedua, tahap Representasi yang melibatkan analisis elemen-elemen teknis seperti kamera, pencahayaan, penyuntingan, musik, dan suara. Ketiga, tahap Ideologi yang melibatkan kaitan antara peristiwa dengan konvensi ideologis seperti patriarki, individualisme, ras, kelas sosial, materialisme, dan kapitalisme.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil analisis kode-kode televisi dalam film "*The Big 4*", fokus penelitian terutama terkait dengan level realitas, level representasi, dan level ideologi yang tercermin dalam adegan-adegan kekerasan serta perilaku karakter yang melibatkan unsur kekerasan. Beberapa konflik antar kelompok dalam film ini melibatkan tindakan kekerasan, di mana beberapa karakter

menggunakan kekerasan fisik, seringkali melibatkan senjata, karena beberapa di antara mereka merupakan pembunuh bayaran. Tanda-tanda dalam adegan tersebut meliputi kontak fisik, suara, gerakan, dan pertarungan, serta ekspresi wajah, perilaku, dan aspek lainnya.

### **Level Realitas dalam Tayangan “The Big 4”**

1. Scene 1: Aksi Pembebasan Anak-anak dari Praktik Penjualan Organ Illegal
  - a. Penggambaran gudang tua yang digunakan untuk praktik ilegal memberikan nuansa yang mengerikan. Aksi pembebasan anak-anak dan ketegangan yang dirasakan Topan terasa sangat nyata, terutama dengan penggunaan suara tembakan, ledakan, dan tangisan anak-anak.
  - b. Scene ini menciptakan kejutan dan emosi yang kuat pada penonton. Realisme dalam representasi kekerasan mengundang respons emosional, meningkatkan ketegangan naratif.
2. Scene 2: Pembunuhan Petrus
  - a. Ketegangan dalam adegan ini diperkuat oleh penggunaan teknik kamera yang mendekat dan suara teriakan kesakitan. Penampilan pembunuh bayaran yang menyamar menambah dimensi kejam pada adegan ini.
  - b. Pilihan visual dan auditif dalam mewujudkan adegan pembunuhan memberikan dampak yang mengguncangkan. Kejutan adegan ini memperkuat naratif dengan menunjukkan kebrutalan kelompok antagonis.
3. Scene 3: Kemarahan Dina setelah Kematian Orang Tua
  - a. Ekspresi panik dan kemarahan Dina, didukung oleh suara tangisan dan teriakan histeris, menciptakan keseimbangan antara realitas dan intensitas emosional.
  - b. Scene ini menyoroti efek psikologis kematian Petrus pada Dina. Penggambaran ekspresi Dina mengekspresikan kebingungan dan kehilangan dengan cara yang realistis.
4. Scene 4: Pembantaian Kelompok Doni oleh Antonio
  - a. Penggunaan berbagai teknik kamera, suara tembakan, dan musik Latin menciptakan atmosfer yang intens dan brutal. Penampilan Antonio yang sombong menambah dimensi keji pada adegan ini.
  - b. Kekejaman pembantaian ini menghasilkan dampak emosional yang kuat. Realisme dalam tindakan kekerasan menggambarkan sifat kejam karakter antagonis.
5. Scene 5: Konfrontasi di Hotel Paranis
  - a. Penampilan karakter yang santai, teknik kamera yang bervariasi, dan penggunaan kata-kata kasar menciptakan suasana realistis. Suara tembakan dan suara ledakan memberikan dampak intens pada adegan ini.
  - b. Konfrontasi di tempat kerja Topan menunjukkan konflik internal dan eksternal yang dihadapi karakter. Realisme dalam setting dan tindakan memberikan daya tarik tersendiri.
6. Scene 6: Penggunaan Racun Kodok oleh Jenggo
  - a. Penggunaan efek visual dan suara menciptakan gambaran halusinasi dengan baik. Penampilan Jenggo sebagai dukun di hutan menambah dimensi supernatural.
  - b. Adegan ini memberikan variasi pada naratif dengan memasukkan unsur-unsur supranatural. Realisme dalam efek racun kodok memberikan dampak visual yang mencolok.
7. Scene 7: Serangan di Kediaman Big 4
  - a. Ekspresi kaget, reaksi ketidakpercayaan, dan suara tembakan menghadirkan situasi yang realistis. Penampilan karakter Antonio Sandoval sebagai pasukan khusus menambah intensitas.
  - b. Scene ini menciptakan ketegangan dan meningkatkan ketidakpastian dalam cerita. Representasi serangan membuat penonton merasa terlibat dalam kekacauan.

8. Scene 8: Perdebatan Dina dan Alpha
  - a. Ketegangan di antara Dina dan Alpha tercermin dalam ekspresi wajah dan gaya bicara mereka. Penampilan Alpha yang mengenakan pakaian biduan dangdut menambah dimensi keunikannya.
  - b. Pertengkaran ini memperlihatkan sisi emosional dan perbedaan karakter. Penggunaan level realitas memberikan kedalaman pada dinamika hubungan antar karakter.
9. Penculikan Pelor oleh Kelompok Antonio
  - a. Penculikan yang disertai suara sirine dan suara ledakan menciptakan ketegangan. Penampilan kelompok Antonio yang berpakaian khusus memberikan kesan ancaman yang nyata.
  - b. Adegan ini memperlihatkan eskalasi konflik dan memicu rasa kecemasan. Realisme dalam serangan dan penggunaan anak-anak sebagai imbas menimbulkan dampak psikologis.
10. Scene 10: Ketegangan antara Kelompok Big 4 dan Antonio
  - a. Suara ledakan dan penggunaan taktik militer menambah ketegangan. Penampilan santai kelompok Big 4 menimbulkan perbedaan kontras dengan kelompok Antonio.
  - b. Konfrontasi ini memberikan pertempuran fisik yang intens. Penggunaan level realitas menciptakan situasi yang menegangkan dan penuh aksi.
11. Scene 11: Pelor Disandera oleh Kelompok Antonio
  - a. Penggambaran penyiksaan terhadap Pelor, termasuk suara lemparan pisau, memberikan efek yang cukup mengerikan. Ekspresi wajah dan gaya bicara Antonio menambah dimensi kekejamannya.
  - b. Adegan ini menciptakan ketegangan dan mengukuhkan karakter Antonio sebagai antagonis yang kejam. Penggunaan level realitas dalam menyampaikan penyiksaan dapat memberikan dampak emosional yang mendalam.
12. Scene 12: Penyelamatan Pelor di Hotel Paranis
  - a. Suara ledakan, suara tembakan, dan visual dari pertempuran menciptakan atmosfer peperangan. Penampilan karakter dengan kostum yang sesuai dengan profesi mereka memberikan kredibilitas pada aksi mereka.
  - b. Adegan ini menyatukan semua elemen yang telah dibangun sepanjang cerita. Penggunaan level realitas menciptakan klimaks yang memuaskan, di mana penonton dapat merasakan urgensi dan risiko dalam misi penyelamatan.

### **Level Representasi dalam Tayangan “The Big 4”**

Dalam film “The Big 4” ada 3 kategori kekerasan yang direpresentasikan dalam film “The Big 4”, berikut penjelasannya:

#### **1. Kekerasan Verbal**

Salah satu contoh kekerasan verbal yang terjadi dalam film "The Big 4" terdapat dalam scene 8 pada durasi 01:28:12 – 01:29:58, di mana karakter Dina dan Alpha terlibat dalam pertengkaran yang melibatkan ejekan dan penghinaan. Hal ini terjadi ketika keduanya terlibat dalam konflik terkait kematian Petrus, yang menyebabkan mereka saling menyakiti dengan kata-kata seperti: "bocah tolol", "cabe dangdut", "polwan tepos", "duyung jablay", dan sejenisnya. Dampak konflik tersebut berujung pada Alpha yang terprovokasi secara emosional dan mengancam Dina menggunakan sebuah pistol, namun tindakannya dapat dicegah oleh karakter Pelor. Penggunaan dialog yang kasar menciptakan ketegangan emosional yang meresap, dan tindakan fisik yang hampir terjadi menunjukkan eskalasi kekerasan

Seperti kita ketahui bahwa tujuan dari kekerasan verbal dapat bervariasi, dari merendahkan, memprovokasi, mengekspresikan kekesalan, hingga mengganggu secara psikologis, tergantung pada situasi dan individu yang terlibat. Insiden yang dijelaskan sebelumnya menunjukkan bagaimana seseorang dapat terbawa emosi dan terprovokasi hanya oleh perkataan, yang dapat memiliki dampak negatif bagi semua pihak yang terlibat.

## 2. Kekerasan Non-Verbal

Salah satu bentuk kekerasan Non-Verbal yang terjadi dalam film "The Big 4" terjadi dalam scene 5 Pada Durasi 42:02 – 44:05, dimana ada 2 orang asing yang memasuki hotel tempat Topan bekerja. Mereka mencoba mengancam Topan dengan sebuah senjata, karena merasa tertekan Topan terpaksa harus menghabisi dua orang asing yang mencoba membunuhnya.

Salah satu tujuan dari kekerasan non-verbal adalah untuk melakukan kontrol terhadap pihak lain agar merasa terancam, seperti yang terjadi pada situasi yang melibatkan dua orang asing yang mencoba mengancam Topan di dalam hotel. Namun karena keadaan terdesak pula seseorang bisa berbalik melakukan tindakan kekerasan Non-Verbal, seperti kasus Topan yang harus melindungi dirinya dari ancaman meskipun dengan cara membunuh. Penggunaan senjata sebagai ancaman non-verbal dan respons Topan yang drastis menciptakan situasi tegang, menggambarkan realisme dalam keadaan darurat.

## 3. Kekerasan Simbolik

Dalam adegan 11 pada durasi 01:39:40 – 01:42:22, karakter Antonio mencoba mengendalikan Pelor dengan mengancamnya menggunakan pisau yang disengaja diarahkan ke lehernya, sementara Pelor terikat dan tidak dapat berbuat apa-apa.

Masih pada adegan yang sama, Antonio melontarkan pisau yang dipegangnya menuju seekor burung yang sedang terbang. Tindakan ini menandakan ancaman simbolik bagi Pelor. Kekerasan simbolik menekankan bagaimana seseorang dapat memanipulasi kondisi psikologis individu dan menciptakan rasa ancaman tanpa harus melakukan kekerasan fisik secara langsung. Ancaman ini menunjukkan kekerasan simbolik, di mana kekuasaan dan kontrol diwakili oleh objek tersebut. Antonio menggunakan ancaman ini untuk menciptakan rasa takut tanpa harus melakukan kekerasan fisik secara langsung terhadap Pelor

Selain itu dalam film "The Big 4", kekerasan tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi memiliki akar penyebab yang pada akhirnya menghasilkan dampak tertentu. Analisis yang dibuat berdasarkan level representasi kekerasan yang dihadirkan selama film berlangsung:

### 1. Kondisi Anomie

Dalam teorinya pada buku "Social Theory and Social Structure" (1938) Merton mengaitkan anomie dengan ketidaksesuaian antara tujuan sosial yang diterima secara luas dalam masyarakat dengan sarana yang tersedia untuk mencapainya. Menurut Merton, ada lima respons yang muncul dari ketegangan antara tujuan yang diterima oleh masyarakat dan sarana yang tersedia:

- a. Konformitas: Individu menggunakan sarana yang diakui dalam masyarakat untuk mencapai tujuan yang diakui.
- b. Inovasi: Individu menggunakan sarana yang tidak diakui oleh masyarakat untuk mencapai tujuan yang diakui.
- c. Ritualisme: Individu tetap menggunakan sarana yang diakui dalam masyarakat meskipun tujuan yang diakui tidak lagi menjadi fokus utama.
- d. Pembebasan: Individu menolak sarana yang diakui dan tujuan yang diakui dalam masyarakat.
- e. Ritualisme: Individu menggunakan sarana yang diakui dalam masyarakat meskipun tujuan yang diakui tidak lagi menjadi fokus utama.

Perlu dicatat bahwa teori ini hanya satu dari berbagai kerangka pemahaman perilaku manusia, karena banyak faktor lain yang memengaruhi tindakan kekerasan atau pembunuhan, termasuk konteks sosial, psikologis, dan lingkungan. Meskipun demikian, teori anomie berperan dalam memahami dampak ketegangan struktural terhadap respons individu terhadap tekanan sosial, termasuk dalam kekerasan atau tindakan kriminal.

### 2. Pengaruh Lingkungan dan Sosial Dapat Menjadi Penyebab

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi seseorang untuk menjadi terbiasa atau cenderung melakukan tindakan kekerasan seperti pembunuhan bisa sangat kompleks dan melibatkan sejumlah variabel.

Kita taruh kasus seperti yang terjadi dengan Alpha, dia merupakan salah satu anak pungut Petrus yang diselamatkan dari kejadian bom gereja. Dirinya terpaksa harus

melihat langsung jasad kedua orang tuanya hancur bersama bom tersebut, kejadian tersebut dapat menjadi salah satu pemicu kenapa dirinya dapat terjebak dalam lingkungan dimana dia hidup sekarang. Pengalaman traumatis di masa kecil dapat memengaruhi perilaku seseorang di masa dewasa. Pengalaman-pengalaman ini dapat mempengaruhi cara individu menyelesaikan konflik atau menangani ketegangan.

Selain itu pengaruh dari lingkungan di sekitar yang penuh dengan konten kekerasan, seperti media yang menampilkan kekerasan, lingkungan yang penuh konflik atau pergaulan dengan orang-orang yang terlibat dalam perilaku kekerasan, juga dapat memengaruhi perilaku seseorang.

### 3. Balas Dendam Menjadi Alasan

Demi mencapai sebuah kepuasan tersendiri sebuah individu/kelompok rela melakukan apapun asal keinginannya tercapai. Seperti Kelompok Antonio yang menginginkan agar seluruh kelompok "The Big 4" mati. Antonio sampai rela membunuh Petrus yang merupakan gurunya hanya karena mereka sudah tidak sejalan. Selain itu ada alasan lain Antonio melakukan hal tersebut karena dirinya sebenarnya butuh pengakuan, dia yang merupakan anak didik pertama Petrus merasa telah dibuang dan dilupakan. Buah dari kekesalannya itulah yang membuat Antonio menaruh dendam dan membunuh Petrus.

Kekerasan sering kali timbul dari kemarahan atau emosi. Kemarahan juga bisa menjadi sesuatu yang tidak rasional atau bermasalah secara perilaku, namun manusia juga bisa menjadi merusak. Marah bukanlah reaksi otomatis terhadap penderitaan atau kesengsaraan, tidak semua orang bereaksi dengan kemarahan terhadap kondisi sosial yang tampaknya tidak dapat diubah. Perasaan marah, kekecewaan, atau rasa sakit hati bisa memicu keinginan untuk membalas dendam terhadap individu atau situasi tertentu.

### 4. Penggunaan Senjata Sebagai Solusi untuk Setiap Masalah

Secara menyeluruh, film ini menyoroti beragam bentuk kekerasan yang terjadi dalam setiap konflik yang dihadapi. Terutama, kekerasan non-verbal mendominasi situasi, yang ditambah dengan penggunaan kata-kata kasar oleh beberapa karakter. Kekerasan fisik menjadi sebuah norma dalam film ini, di mana setiap karakter dengan mudah melancarkan serangan fisik seperti pukulan, tusukan, bahkan penembakan untuk melukai atau bahkan membunuh karakter lainnya.

Dominasi kekerasan non-verbal tampak lebih signifikan dalam film ini, mencakup tindakan fisik yang bertujuan untuk menyakiti tubuh orang lain. Tindakan saling memukul, menusuk dengan benda tajam, bahkan menembak antar karakter menjadi hal yang umum. Penggunaan senjata menjadi hal yang lumrah dalam film "The Big 4".

## **Level Ideologi dalam Tayangan :The Big 4"**

Film "The Big 4" secara cermat membangun naratif yang mempertegas nilai dan pesan ideologis yang beragam, menciptakan keberagaman dalam pandangan dan tindakan karakter dalam menghadapi konflik.

Masyarakat, sebagai entitas sosial yang kompleks, terlibat dalam interaksi yang sering kali menghasilkan situasi konflik yang tidak muncul dengan mudah atau sederhana. Terjadinya konflik sosial melibatkan berbagai faktor kompleks yang memerlukan analisis mendalam untuk dipahami. Konflik itu sendiri berasal dari pertentangan antara nilai-nilai, persaingan atas kekayaan, status, wilayah maupun kekuasaan dengan tujuan menyingkirkan pihak lain.

Kekuasaan, dalam konteks ini, mengacu pada kapasitas manusia untuk bertindak secara kolektif, bukan hanya sebagai individu. Ini bukanlah kepemilikan eksklusif individu, melainkan kepemilikan kelompok yang dapat dipertahankan selama kelompok tersebut bersatu. Kekuasaan sebenarnya adalah kewenangan yang diberikan oleh sejumlah orang untuk bertindak atas nama pribadi maupun kelompok. Dalam situasi ini, kekerasan tidak hanya tergantung pada banyaknya orang atau pandangan individu, melainkan juga pada alat atau metode kekerasan yang diterapkan. Daya manusia bisa diibaratkan seperti senjata yang perlu digunakan dengan kebijaksanaan.

Konflik, sebagai bagian dari kehidupan masyarakat, sering kali muncul karena perbedaan kepentingan antara individu atau kelompok. Keadaan ini memiliki peran yang

signifikan pada kehidupan sehari-hari.. Sebagai contoh, tindakan mendadak dari kelompok Antonio menyebabkan kekacauan di tempat umum, mengganggu ketenangan masyarakat sekitar, bahkan menimbulkan trauma pada seorang anak karena menyaksikan adegan kekerasan di usia yang belum pantas.

Kekerasan juga dapat menjadi bagian dari sebuah ideologi. Dalam konteks film, karakter Antonio selalu memilih jalan kekerasan untuk menyelesaikan masalah, meskipun ada banyak alternatif lain yang dapat menjadi jalan keluar atas masalah yang dihadapi. Ini menunjukkan bahwa menggunakan kekerasan bukanlah langkah yang tepat dalam menyelesaikan konflik yang terjadi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. **Penggunaan Level Realitas untuk Meningkatkan Intensitas**  
Film ini berhasil menggambarkan kekerasan dengan tingkat realitas yang tinggi. Melalui adegan-adegan yang dipilih untuk analisis, tingkat realitas dalam penggambaran adegan kekerasan memberikan dampak emosional yang kuat pada penonton. Penggunaan suara, visual, dan teknik kamera memperkuat pengalaman penonton.
2. **Representasi Kekerasan dalam Berbagai Bentuk**  
Dalam analisis kekerasan, film ini mempresentasikan kekerasan dalam bentuk verbal, non-verbal, dan simbolik. Kekerasan verbal muncul dalam pertengkaran kata-kata yang tajam, kekerasan non-verbal ditampilkan melalui tindakan fisik, dan kekerasan simbolik muncul dalam ancaman psikologis. Ini menciptakan lapisan kompleks dalam naratif kekerasan.
3. **Implikasi Ideologis dalam Konflik**  
Dengan menganalisis level ideologi, film ini menggambarkan bahwa konflik tidak hanya berasal dari kekerasan fisik semata, tetapi juga dari perbedaan ideologi. Berbagai ideologi seperti liberalisme, otoritarianisme, dan individualisme tercermin dalam tindakan dan keputusan karakter, memberikan kedalaman pada konflik yang terjadi. Adanya dualitas ideologi dalam beberapa adegan menciptakan ketegangan internal dan eksternal. Pertentangan antara kebebasan individu dan ketaatan pada otoritas terlihat melalui karakter-karakter utama. Ini menambah lapisan kompleksitas dan memperkaya karakter.

Film "The Big 4" tidak hanya menjadi karya hiburan, tetapi juga menjadi objek penelitian yang kaya akan lapisan makna. Dalam penggambaran kekerasan sebagai inti naratif, film ini menciptakan representasi yang mendalam tentang kompleksitas manusia, konflik ideologis, dan dampak kekerasan pada karakter dan masyarakat. Analisis menyeluruh terhadap level realitas, representasi, dan ideologi memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana kekerasan diwujudkan dan diartikan dalam film ini

#### **Acknowledge**

Hasil penelitian ini saya persembahkan untuk orang tua, adik, serta seluruh anggota keluarga. Saya juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih atas dorongan dan dukungan yang tak pernah berhenti selama perjalanan pendidikan saya sampai saat ini. Terima kasih juga kepada semua yang telah memberikan dukungan dan motivasi bagi kelulusan saya, termasuk keluarga, dosen, sahabat, dan teman-teman, yang telah menjadi sumber inspirasi dan semangat bagi penyelesaian penelitian ini.

#### **Daftar Pustaka**

- [1] Durkheim, E. (2005). *Suicide: A study in sociology*. Routledge.
- [2] Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies* Sebuah Pengantar Paling Komprehensif. Yogyakarta: Jalasutra.
- [3] Himawan, P. (2008). *Memahami film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

- [4] Inrasari, D. (2015). Representasi Nilai Budaya Minangkabau dalam Film “Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck”(Analisis Semiotika Film). Makasar: Universitas Islam Negeri Alaudin.
- [5] Mudjiono, Yoyon. "Kajian Semiotika dalam film." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 1.1 (2011): 125-138.
- [6] Santoso, Thomas. 2002. Teori – teori Kekerasan. Cetakan Pertama. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- [7] Sobur, Alex. 2013. Semiotika Komunikasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- [8] M. R. A. Siregar, A. S. Salsabila, S. H. Mutmainah, and K. W. Inzaghi, “Memahami Perilaku Generasi Z di Kedai Kopi Bogor Timur,” *Jurnal Riset Public Relations*, pp. 1–6, Jul. 2023, doi: 10.29313/jrpr.v3i1.1720.
- [9] Muhammad Givansyah and M. A. O. Palapah, “Tinjauan Kognisi Sosial Mahasiswa Fikom Unisba,” *Jurnal Riset Public Relations*, pp. 125–132, Dec. 2023, doi: 10.29313/jrpr.v3i2.3126.
- [10] M. F. Yusuf and A. Sobur, “Representasi Perjuangan Ras Kulit Hitam untuk Melawan Rasialisme dalam Film ‘Summer Of Soul,’” *PERSON: PERSPECTIVES IN COMMUNICATION*, vol. 1, no. 1, 2023.