

# **ANALISIS SEMIOTIKA KEKERASAN DALAM SERIES PERTARUHAN**

## **SKRIPSI**

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai  
derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : PublicRelation



**Oleh:**

**Rizki Khairilliandi  
07031381722184**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2024**

# **ANALISIS SEMIOTIKA KEKERASAN DALAM SERIES PERTARUHAN**

## **PROPOSAL SKRIPSI**

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai  
derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : PublicRelation



**Oleh:**

**Rizki Khairilliandi  
07031381722184**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2024**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

*Analisis semiotika kakaresan dalam series pertaruhan*

Oleh :  
Rizki Khairilliandi  
07031381722184

Telah dipertahankan di depan penguji  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat  
Pada tanggal 12 Januari 2024

Pembimbing :

1. Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si  
NIP. 199208222018031001

Tanda Tangan



Penguji :

1. Annisa Rahmawati, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIP. 199209292020122014

Tanda Tangan



2. Safitri Elfandari, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIP. 198806162022032005



Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,  
  
Prof. Dr. Alfitri, M.Si  
NIP. 196601221990031004

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi  
  
Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si  
NIP. 1966061992031001

### PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizki Khairilliandi  
NIM : 07031381722184  
Tempat dan Tanggal Lahir : Palembang, 1 November  
1999 Program studi / Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Series  
Pertaruhan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahannya dari pembimbing yang ditentukan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun perguruan tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar benarnya dan apabila dikemudian hari di temukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang, 10 Januari

2024 Yang membuat

pernyataan,



Rizki khairilliandi

NIM. 07031381722184

## **MOTTO**

*“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri.”*

(QS. Al-Ankabut:6)

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirahim dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya, Alhamdulillah saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat dan suka cita. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang saya sayangi yakni Ayahku Liswandi dan Mamaku Rini Darmayanti tersayang yang selalu memberikan semangat, motivasi, nasehat, doa, dan kasih sayang yang selalu ada dalam mengiringi setiap langkah perjuangan peneliti hingga detik ini

## ABSTRAK

Kekerasan dalam film, fiksi, siaran, dan iklan, justru menjadi bagian dari industri budaya yang bertujuan utama untuk mengejar kesuksesan dan rating tinggi pada sebuah program acara. Pada dasarnya kekerasan diartikan sebagai perilaku dengan sengaja maupun tidak sengaja (verbal maupun non verbal) yang ditunjuk untuk mencederai fisik maupun psikis seseorang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis semiotika kekerasan pada *series* pertaruhan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teori kekerasan Shinta dan Bramanti dengan analisis semiotika Roland Barthes (*two order of signification*) melalui denotasi, konotasi, dan mitos. Data yang diperoleh didapat dari potongan scene atau gambar pada *series* pertaruhan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis semiotika kekerasan di dalam *series* pertaruhan, makna denotasi yang dilakukan seperti penyiksaan, bahwa makna konotasinya ialah penyiksaan perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, sehingga menimbulkan rasa sakit atau penderitaan yang hebat baik jasmani maupun rohani, sedangkan makna mitosnya ialah bahwa orang akan selalu mengatakan apa pun saat di siksa, serta orang yang di siksa akan menimbulkan dampak trauma yang susah untung di hilangkan tapi ternyata pada kenyataannya tidak semua orang disiksa itu bisa berkata jujur.

**Kata Kunci : Analisis, Kekerasan, Series, Semiotika Roland Barthes.**

Pembimbing



Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si  
NIP.199208222018031001

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si  
NIP.196406061992031001

## **ABSTRACT**

*Violence in films, fiction, broadcasts, and advertisements is part of a cultural industry whose main objective is to pursue success and high ratings on a program. Basically, violence is defined as intentional or unintentional behavior (verbal or non-verbal) that is designated to injure someone physically or psychologically. The purpose of this research is to find out the semiotic analysis of violence in the betting series. This research methodology uses a qualitative approach using Shinta and Bramanti's theory of violence with Roland Barthes' semiotic analysis (two orders of signification) through denotation, connotation, and myth. The data obtained is obtained from scene cuts or images in the taruhan series. The results of this study indicate that the semiotic analysis of violence in the series gamble, the denotation meaning is torture, that the connotation meaning is torture that is done intentionally, causing great pain or suffering both physically and mentally, while the mythical meaning is that people will always say anything when tortured, and people who are tortured will cause a traumatic impact that is difficult to get rid of but it turns out that in reality not all tortured people can tell the truth.*

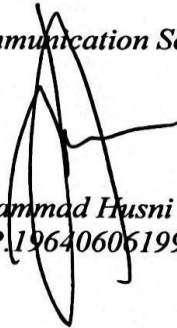
**Keywords : Roland Barthes Semiotics, Violence, Analysis, Series.**

*Advisor I*



*Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si  
NIP.199208222018031001*

*Head of Communication Science Department*



*Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si  
NIP.196406061992031001*

## KATAPENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan bagi Allah SWT, atas berkat dan hikmahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Analisis Semiotika Kekerasan dalam Series Pertaruhan”. Dalam menyusun skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai studi di Program Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya bagi mahasiswa program Strata Satu (S1) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya.

Dalam menyelesaikan penyusunan proposal penelitian ini, penulis mendapatkan banyak arahan, bimbingan serta bantuan yang sangat berharga dalam berbagai pihak. Dengan demikian, penulis ingin mengucapkan ungkapan terima kasih yang tak terhingga atas dukungan yang diberikan kepada:

1. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar yang aku dedikasikan untuk orang-orang yang paling lama menjagaku dari lahir hingga umurku yang sekarang.
2. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE, M.Si selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Thamrin dan Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.kom., M.Si selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
5. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.kom., M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang menyambut dengan baik dan tidak pernah keberatan membantu bahan yang ditelaah bersama-sama hingga penelitian ini selesai.
6. Bapak/Ibu dosen pengajar di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.



7. Civitas Akademik, khususnya Mbak Sertin dan Mbak Anti selaku karayawati administrasi dari Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
8. orang yang benar-benar dengan dalam mendukung, menyaksikan hasil jeri payahku, Alyak.
9. Sahabat penulis yang selalu mendukungku.
10. Untuk Nenek ku yang sudah menaruh penuh harapan kepadaku.

Palembang, 10 januari 2024

Rizki khairilliandi

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN...</b>	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>IV</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XIII</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II.....</b>	<b>8</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Landasan Teori.....	8
2.2 Kekerasan.....	8
2.2.1. Jenis jenis kekerasan.....	8
2.2.2. Bentuk bentuk kekerasan.....	9
2.2.3. Karakteristik kekerasan.....	10
2.2.4. Faktor kekerasan.....	10
2.3 Kekerasan verbal dan non verbal.....	11
2.4 Film.....	12
2.5 Semiotika.....	13
2.6 Tanda dalam semiotika.....	15
2.7 Berbagai teori mengenai semiotika.....	17
2.7.1 Charles Sanders Peirce.....	17
2.7.2 Ferdinand de Saussure.....	18

2.7.3 Roland Barthes.....	20
2.8 Teori yang digunakan dalam penelitian.....	22
2.9 Kerangka Teori.....	23
2.10 Kerangka Pemikiran.....	23
2.11 Penelitian Terdahulu.....	24
<b>BAB III.....</b>	<b>27</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2. Definisi Konsep.....	27
3.2.1. Semiotika.....	27
3.2.2 Film .....	28
3.2.3 Kekerasan .....	28
3.3 Fokus Penelitian.....	28
3.4 Unit Analisis.....	34
3.5 Sumber Data.....	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.7 Teknik Keabsahan Data.....	35
3.8 Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM.....</b>	<b>38</b>
4.1 Sipnosis Series Pertaruhan.....	38
4.2 Produksi dan Karakter dalam Series pertaruhan.....	39
4.3 Penghargaan Series Pertaruhan.....	41
4.4 Sutradara Series Pertaruhan.....	42
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
5.1 Hasil Penelitian Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Series Pertaruhan.....	44
5.1.1. Analisis Series Pertaruhan Episode 1.....	44
5.1.2. Analisis Series Pertaruhan Episode 2.....	46
5.1.3 Analisis Series Pertaruhan Episode 3.....	50
5.1.4 Analisis Series Pertaruhan Episode 4.....	52
5.1.5 Analisis Series Pertaruhan Episode 5.....	55
5.1.6 Analisis Series Pertaruhan Episode 6.....	59
5.1.7 Analisis Series Pertaruhan Episode 7.....	63
5.1.8 Analisis Series Pertaruhan Episode 8.....	65
5.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
5.2.1 Konfirmasi data dan hasil Analisis.....	66
5.2.2 Konfirmasi Hasil Analisis dan Dokumen Terkait.....	68

<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>70</b>
6.1 Kesimpulan.....	70
6.2 Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
<b>Lampiran.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Model Semiotika Roland Barthes... ..	22
Table 2.2 Penelitian Pendahulu... ..	24
Tabel 3.1 Unit analisis.....	29
Tabel 4.1 Crew-crew Series Pertaruhan.....	40
Table 4.2 Casting Pemeran Series Pertaruhan.....	41
Table 4.3 Penghargaan Sidharta Tata .....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 ical membunuh preman pasar... ..	5
Gambar 1.2 salma digodain preman pasar... ..	5
Gambar 2.1 Elemen Makna Peirce .....	17
Gambar 2.2 Elemen-elemen Makna Saussure.....	19
Gambar 2.3 Signifikasi Dua Tahap Barthes .....	20
Gambar 4.1 Poster Series Pertaruhan.....	38
Gambar 4.2 Sutradara Series Pertaruhan... ..	42

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Rating program yang tinggi dan kesuksesan adalah tujuan utama dari industri budaya, yang mencakup kekerasan dalam film, buku, acara televisi, dan iklan. Bahasa Latin, *violentia*, yang berarti keganasan, kebengisan, kedahsyatan, kegarangan, aniaya, dan pemerkosaan, adalah asal dari istilah kekerasan (Arif Rohman, 2005). Kekerasan didefinisikan sebagai tindakan yang merugikan orang lain, seperti membunuh, penjarahan, dan pemukulan. Pada dasarnya, kekerasan didefinisikan sebagai perilaku dengan sengaja maupun tidak sengaja (*verbal maupun non verbal*) yang dimaksudkan untuk mencederai atau merusak orang lain dalam bentuk serangan fisik, mental, sosial, atau ekonomi yang melanggar hak asasi manusia dan bertentangan dengan nilai dan norma masyarakat, sehingga menyebabkan trauma psikologis bagi orang tersebut.

Film menunjukkan bagaimana kehidupan masyarakat pada saat itu berubah. Film mengalami evolusi dari zaman ke zaman dalam hal tema dan teknologi yang digunakan. Namun demikian, sejumlah elemen budaya yang melatarbelakangi film telah terukir dalam memori. Salah satu contohnya adalah penggunaan bahasa yang dapat dilihat dari dialog yang dilakukan oleh para tokoh dalam film. Film yaitu salah satu media massa yang paling dikonsumsi khalayak dan telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Film adalah alat budaya yang efektif untuk menyampaikan pesan. Film, seperti televisi, juga menggunakan audio visual untuk menyampaikan pesan atau informasi. Film memiliki potensi untuk mempengaruhi masyarakat karena kekuatan dan kemampuan untuk menjangkau banyak segmen sosial. Banyak film serial dewasa ini yang mengkritik kapitalisme, romantisme, nasionalisme, atau bahkan idealisme secara keseluruhan. Selanjutnya, Alex Sobur (2016: 127) menyatakan bahwa adegan seks dan kekerasan adalah dua

tema film yang sering menimbulkan kecemasan dan perhatian publik ketika disajikan. Film untuk remaja di Indonesia tidak terlepas dari perkembangan remaja di negara tersebut. Secara keseluruhan, masa remaja adalah periode kehidupan manusia yang paling menarik dan menakjubkan. Petualangan, kelompok, dan kenakalan adalah karakteristik masa remaja. Bahasa mereka juga menggambarkan ciri-ciri ini.

Awalnya, web series ini terkait dengan program TV biasa. Namun, karena gambar-gambar ini tidak disediakan oleh televisi, penggunaan istilah 'televisi' menjadi rancu. Selain itu, web series tidak mengikuti konvensi penyiaran di mana acara dibagi menjadi beberapa episode dan periode singkat. Streaming web memiliki karakteristik, teknologi penyimpanan, dan formatnya sendiri yang sangat berbeda dengan program TV. Menonton series web memiliki perasaan yang berbeda dengan menonton acara TV di komputer ataupun di handphone. Film biasanya memiliki waktu menonton yang singkat yaitu 1,5-2 jam. Sementara Series setiap episode berdurasi satu jam atau lebih, meskipun series lebih panjang dan bisa berlangsung berminggu-minggu atau berbulan-bulan.

Representasi sebenarnya yang berlaku di tengah masyarakat adalah kekerasan. Gambaran realitas ini terlihat jelas dalam film atau Series yang beredar di masyarakat. Bisa dikatakan hampir semua film atau series mengandung adegan kekerasan, bahkan film kartun pun mengandung adegan kekerasan. Salah satu film bergenre kriminalitas adalah film *Pertaruhan Series*. Film *Pertaruhan the Series* merupakan salah satu film atau series Indonesia yang paling banyak ditonton dari kalangan anak muda. Serial web Indonesia yang diproduksi oleh Screenplay Films dan tayang perdana di Video pada 11 Juni 2022. Situs ini merupakan adaptasi dari film *Betting* tahun 2017, yang disutradarai oleh Sidharta Tata dan dibintangi oleh Jefri Nichol, Giulio Parengkuan, dan Clara Bernadeth. Episode baru dari serial ini disiarkan setiap hari Sabtu. Film ini merupakan kisah aksi, laga dan kriminal yang bercerita tentang Elzan (Jefri Nichol), seorang penagih hutang yang dibebaskan dari penjara dan mencoba mencari uang dengan berkelahi di



jalan, dan diambil untuk melunasi hutang rumah yang disita oleh bank.

Namun, terasa tidak berguna untuk mempertahankan rumah keluarganya karena Elzan harus berhadapan dengan adiknya Ical (Giulio Parengkuan). Dibantu oleh Ara (Clara Bernadeth) dan Rio, Elzan mempertaruhkan segalanya untuk mempertahankan keutuhan keluarganya. Banyak hal negatif juga terjadi dalam film ini. Kekerasan verbal dan non-verbal adalah salah satu contoh adegan yang cukup mengganggu dan tidak nyaman. Menurut semiotika Roland Barthes, denotasi, konotasi, dan mitos adalah pendekatan yang digunakan untuk melihat unsur kekerasan dalam series *Pertaruhan*. Studi menggunakan pendekatan deskriptif dan kualitatif. Menurut peneliti, ada adegan kekerasan dalam series *Pertaruhan*.

Adapun beberapa film drama, laga kriminal, kekerasan yang ada di Indonesia yang hampir mirip dengan film *pertaruhan the series* seperti *serigala* terakhir film ini bergenre drama, laga, kriminal yang memiliki 6 episode dan dirilis pada tahun 2020 yang bercerita tentang Alex yang dibebaskan dari penjara dan memutuskan untuk menebus kesalahannya di masa lalu. Dia mencari mantan kekasihnya, Aryati, namun akhirnya menemukan jalan buntu. Kebebasan Alex mendorong Fathir untuk mengundang Alex kembali ke *Naga Hitam*. Saat mencari Aryati ia mendapat petunjuk dari seorang pria bertudung misterius yang mengetahui keberadaan Aryati. Ada juga film *The Raid 2* yang dirilis pada tahun 2014 dan bergenre action, bela diri dan kriminal, serta bercerita tentang Rama yang dikirim dalam misi penyamaran untuk menghabisi para polisi korup dan para penjahat dunia. Namun yang membuat series *pertaruhan* ini berbeda dengan film atau series aksi dan kriminal lainnya yang pertama adalah tentang para pemain yang memilih karakternya sendiri, yang kedua adalah film ini membawa pesan yang memiliki makna yang dalam untuk keluarga, dan yang ketiga adalah film ini adalah tentang Perjuangan Elzan untuk keluar dari kehidupan penjara demi menemukan kakaknya dan kembali ke rumah. Inilah perbedaannya dengan aksi dan kejahatan lain yang biasanya berfokus pada apa yang diperintahkan oleh pemimpin untuk membunuh seseorang. Series

pertaruhan ini penuh dengan pesan moral dan pentingnya keluarga. Dirilis pada 11 juni 2022, film ini telah ditonton 13 juta kali. Walau film atau series tersebut sarat dengan kekerasan, gambarannya sederhana dan mudah dipahami. Hal ini digambarkan dari seri film pertaruhan, yang menunjukkan kehidupan yang kejam di luar sana untuk mencari uang dengan berkelahi, membunuh, dan bertarung di jalanan untuk mendapatkan uang. Mereka terpaksa melakukannya karena tuntutan hutang mereka, ini mengubah pikiran menjadi monarki.

Peneliti menggunakan metode semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna kekerasan yang ada dalam series Pertaruhan. Metode ini memperkenalkan dua tahap penting, denotasi dan konotasi. Penelitian ini hanya membahas tahap konotasi, menunjukkan bentuk kekerasan dan dampak kekerasan itu sendiri. Analisis semiotika Roland Barthes digunakan dalam penelitian ini. Analisis ini menggunakan sistem pemaknaan tingkat pertama, yang disebut denotasi, dan sistem pemaknaan tingkat kedua, yang disebut konotasi.

Dengan tahapan dalam proses analisisnya adalah sebagai berikut:

1. Cara mengumpulkan data sebanyak mungkin baik dari dokumentasi maupun studi kepustakaan disebut Inventarisasi.

2. Mengamati objek film melalui tanda audio (suara, bahasa verbal, dan dialog antar tokoh) dan tanda visual (gambar, bahasa nonverbal, gesture, dan latar adegan). Luangkan waktu untuk membedakan antara petanda dan penanda.

3. Objek-objek dalam serial ini dianalisis dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dan melalui tanda-tanda yang kuat, yaitu pada tahap pertama, makna denotasi (makna sebenarnya yang ditemukan dalam peristiwa) ditransfer ke makna tahap kedua, yaitu makna konotasi (di mana tanda-tanda dalam peristiwa tersebut mulai terhubung dengan emosi dan

perasaan pemirsa dan kemudian berubah menjadi bentuk-bentuk kekerasan).

4. Menjelaskan makna dengan adegan yang merepresentasikan bentuk kekerasan.

**Gambar 1.1. Scene Ical Membunuh Preman Pasar**



Pada episode kedua dari series pertaruhan di atas, ditampilkan simbol kekerasan, yaitu Ical yang membunuh perampok pasar dan musuh dengan pedang. Arti dari makna konotasinya adalah: Membunuh dengan pedang. Sementara itu, makna konotasinya tersebut menjelaskan bahwa palu Ical yang digunakan untuk membunuh dapat membuat pekerjaan rumah tangga menjadi lebih mudah, seperti memotong buah atau pohon.

**Gambar 1.2 Scene Salma Yang Digoda Oleh Preman Pasar**



Pada scene diatas series pertaruhan episode dua, terlihat seorang perempuan yang berjalan sendirian melewati pasar dan seorang preman pasar yang sedang mabuk mengikuti dan memaksanya untuk ikut bersamanya. Makna denotasi di dalam scene tersebut ialah terlihat salah satu kalimat

preman pasar, "malam-malam bahaya neng sendirian ada rampok nanti di perkosa", menunjukkan hal ini. Dalam scene ini, karakter Salma berusaha sekuat tenaga untuk menolak ajakannya. Konotasinya juga menunjukkan bahwa laki-laki menganggap kaum perempuan lebih rendah dari pada laki-laki, sehingga laki-laki juga merasa pantas untuk merendahkan kaum perempuan. Klaim bahwa kekerasan verbal dapat menyebabkan korban depresi minder, atau rasa percaya diri, dan dapat berdampak pada citra dirinya.

Menurut Sobur (2004: 126-127), tujuan teori semiotika adalah untuk mengeksplorasi dasar sistem tanda yang menyimpang dari norma tata bahasa dan sintaksis dan yang mengatur arti teks yang ambigu, kompleks, dan bergantung pada budaya. Setelah itu, makna tambahan (konnotatif) dan penunjukkan (denotatif) menjadi perhatian. Teori semiotika Roland Barthes sejalan dengan teori tersebut. Menurut teori ini, dua tahap signifikan Barthes, denotasi dan konotasi, digunakan. Oleh karena itu, semiotika memiliki kemampuan untuk menyelidiki berbagai jenis teks, serial salah satunya. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang disebut sebagai "**Analisis Semiotika Kekerasan dalam Series Pertaruhan.**"

## **1.2.Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah model semiotika Roland Barthes tentang makna denotasi, konotasi, dan mitos:

1. Bagaimana analisis semiotika kekerasan pada Series Pertaruhan ?

## **1.3.Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan penelitian di atas, maka tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui analisis semiotika kekerasan pada series Pertaruhan

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitiannya adalah:

##### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur tentang kajian semiotika dan membantu pengembangan ilmu komunikasi, terutama studi analisis semiotika.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu praktisi perfilman dengan memberikan informasi untuk penelitian lanjutan. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu khalayak menjadi lebih selektif dalam memilih film yang sesuai dengan etika masyarakat. Hasil ini juga akan membantu industri film Indonesia mempertimbangkan etika dalam pembuatan film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Riskita Putri. Diakses pada 8 Juni 2023.  
<https://www.orami.co.id/magazine/film-pertaruhan>.
- Afghan Nur Hidayatullah, Representasi Kekerasan Dalam Film Jagal Act Of Killing (Analisis Semiotika).
- Arif Rohman.(2009). Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Laksbang Mediatama.
- Barthes, Roland. (2007). Membedah Mitos-mitos Budaya Massa. Jalasutra: Yogyakarta & Bandung.
- Drs. Alex Sobur, M. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Effendy, Onong Uchjana (2003). Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek.Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Effendy, O. (2000). *Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti. Haryatmoko. (2007). Etika Komunikasi (Manipulasi Media, Kekerasan, dan Pornografi).
- Jalaludin Rakhmat. (2003). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesia Terang. McQuail, D (2010). *Mass communication theory*, California: Sage Publication.
- Moleong, Lexy J. (2002). Metodologi Penelitian Kualitatif.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana,Deddy (2013). Suatu Pengantar Ilmu Komunikasi, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nazaruddin, Khalie. (2015). *Pengantar Semiotika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pujileksono, S. (2016). Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif. Malang: Intrans Publishing.

- Puspitasari Faradina. (2017). Hubungan Antara Kekerasan Fisik dan Verbal Terhadap Kecemasan Pada Siswa-Siswi SD Negeri 2 Ngemplak, Universitas Islam Yogyakarta. Salwa Nazla. (2020). Analisis Isi Tentang Kekerasan Dalam Film Munafik 2, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif.
- Reza (2012). Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Reviani, M. 2020. Remaja Indonesia Terpapar Pornografi. diakses pada 10 Desember 2020. <https://www.validnews.id/94--Remaja-Indonesia-Terpapar-Pornografi-zTr>.
- Santoso, Thomas. (2002). Teori-Teori Kekerasan, cetakan pertama Jakarta: Ghalia Indonesia. Satori, Djam'an. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Alfabeta.
- Seto, Indiwani. (2013). Semiotika Komunikasi, Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sobur, A. (2006), Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika dan Analisis Framing, Bandung : PT Remaja Rosdakarya Edisi Keempat.
- Siregar, Erik dan Wulandari Sovia. (2020). Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce: Relasi Trikotomi (Ikon, Indeks Dan Simbol) Dalam Cerpen Anak Mercusuar Karya Mashdar Zainal. Jurnal Ilmu Humaniora.
- Sobur, A. (2004). Semiotika Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sobur, A. (2004). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Cetakan keempat. PT Remaja Rosdakarya.
- Soyomukti, N. (2012) . *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono, (2014: 15). Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Wahju wibowo, Indiwana seto. (2018). *Semiotika Komunikasi*. Bogor: Mitra  
Wacana Media. Yunita dan Nurhasanah dalam Wicaksono (2018:49).  
Pengertian Film.  
Zaenal Arifin (2011: 54). Penelitian Deskriptif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.