

**KOMODIFIKASI KEKERASAN PADA FILM JOHN  
WICK: CHAPTER 3 DAN JOHN WICK: CHAPTER 4**

**SKRIPSI**

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



Oleh

**EURIKO YOSEPH PANGARIBUAN**  
**07031282025073**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN KOMPREHENSIF**

**KOMODIFIKASI KEKERASAN PADA FILM JOHN WICK:  
CHAPTER 3 DAN JOHN WICK: CHAPTER 4**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1  
Ilmu Komunikasi**

**Oleh :**

**EURIKO YOSEPH PANGARIBUAN  
07031282025073**

**Pembimbing I**

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

**Tanda Tangan**



**Tanggal**

**07-05-2024**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**



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

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN KOMPREHENSIF

KOMODIFIKASI KEKERASAN PADA FILM JOHN WICK:  
CHAPTER 3 DAN JOHN WICK: CHAPTER 4

SKRIPSI

Oleh

EURIKO YOSEPH PANGARIBUAN  
07031282025073

Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji  
Pada tanggal 26 Maret 2024  
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Pembimbing :

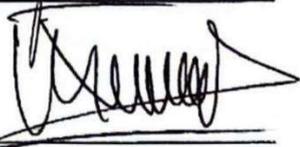
Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si  
NIP. 199208222018031001

Penguji :

Ryan Adam, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIP. 198709072022031003

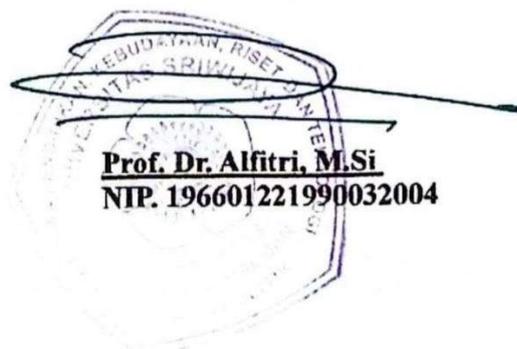
Karerek, S.Sos., M.I.Kom  
NIP. 199210302023211021

Tanda Tangan



Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,



Prof. Dr. Alfitri, M.Si  
NIP. 196601221990032004

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



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

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Euriko Yoseph Pangaribuan

NIM : 07031282025073

Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta, 16 Desember 2002

Program Studi/Jurusan : Broadcasting/Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Komodifikasi Kekerasan Pada Film John Wick:  
Chapter 3 dan John Wick: Chapter 4

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 peneliti dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang peneliti tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang peneliti peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang,  
Yang membuat pernyataan,



Euriko Yoseph Pangaribuan  
NIM. 07031282025073

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebab Allah memberikan kepada kita bukan roh ketakutan, melainkan roh yang membangkitkan kekuatan, kasih dan ketertiban

(2 Tim 1:7)

Owe your dreams with act. Don't just dreaming in your bed

(E.Y.P)

## ABSTRAK

Film adalah sebuah karya seni yang sarat dengan simbol-simbol tertentu dan memiliki pesan yang terkandung di dalamnya. Film menjadi media hiburan dengan berbagai genre yang ada di dalamnya terutama genre aksi atau kekerasan. Dalam penelitian ini menggunakan teori Ekonomi Politik Media oleh Vincent Mosco yang merujuk pada teori komodifikasinya. Komodifikasi adalah proses pertukaran barang dan jasa yang semula dinilai karena nilai gunanya menjadi komoditas yang bernilai karena dapat mendatangkan keuntungan di pasar. Teori ini digunakan untuk melihat kekerasan sebagai komoditas yang dilakukan oleh media film. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian analisis isi kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Kekerasan dalam film dikemas tidak hanya sebagai hiburan, melainkan sebagai komoditas oleh industri media. Proses komodifikasi oleh media terhadap kekerasan dalam film dilakukan dengan menampilkan adegan-adegan yang penuh dengan ketegangan dan keseruan demi menarik perhatian penonton. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa film John Wick 3 dan John Wick 4 mengkomodifikasi adegan kekerasan sebagai komoditas dagang yang diperjualbelikan di pasar demi keuntungan. Selain komodifikasi isi kekerasan, khalayak dan pekerja juga menjadi komoditas yang dilakukan oleh film John Wick 3 dan John Wick 4

**Kata Kunci : Film, Kekerasan, Ekonomi Politik Media, Komodifikasi**

**Pembimbing**



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

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**



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

## **ABSTRACT**

*Film is a work of art that is full of certain symbols and has a message contained in it. Film is an entertainment medium with various genres in it, especially the action or violence genres. This research uses the Political Economy of Media Theory by Vincent Mosco which refers to his commodification theory. Commodification is the process of exchanging goods and services that were originally valued for their use value to become valuable commodities because can bring profits in the market. This theory is used to see violence as a commodity carried out by film media. The Method used in this research is a qualitative content analysis research method with a descriptive qualitative approach. Violence in films is packaged not only as entertainment, but as a commodity by the media industry. The process of commodification by the media of violence in films is carried out by showing scenes that are full of tension and excitement in order to attract the attention of the audience. The results of this research show that the films John Wick 3 and John Wick 4 commodify violent scenes as a trade commodity that is bought and sold on the market for profit. Apart from the commodification of violent content, audience and workers are also become commodities carried out by the films John Wick 3 and John Wick 4.*

**Keywords : Film, Violence, Political Economy of Media, Commodification**

**Advisor**



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

**Head of Communication Departement**



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

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa. Berkat kasih dan karunia-Nya yang senantiasa diberikan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Komodifikasi Kekerasan pada Film John Wick: *Chapter 3* dan John Wick: *Chapter 4*” ini.

Dalam proses penulisan skripsi ini penulis mengalami sedikit hambatan dan masalah baik secara teknis dan non-teknis. Namun, berkat doa, dukungan, dan usaha serta bimbingan yang diberikan oleh pembimbing skripsi, penulis dapat merampungkan tulisan ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan bisa selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak yang memberi dukungan moral dan pikiran serta tenaga. Karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kasih dan karunia-Nya kepada penulis
2. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi dan juga selaku Dosen Pembimbing skripsi penulis yang telah bersedia meluangkan banyak waktu untuk memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Ryan Adam, M.I.Kom dan Bapak Karerek, S.Sos.,M.I.Kom selaku dosen penguji skripsi penulis yang telah memberi kritik dan masukan perbaikan sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Mba Vira selaku Staf Administrasi Jurusan Ilmu Komunikasi yang membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kedua Orang tua dan dua saudara perempuan penulis yang penulis sayangi karena telah memberikan dukungan doa dan semangatnya.
7. Brigita Sitohang yang selalu memberi dukungan semangat dan terus menerus mengingatkan agar cepat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman yang berada di sekeliling penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu karena telah memberi dukungan semangat dan doa dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan terkhusus angkatan 2020 Ilmu Komunikasi yang selalu berbagi informasi selama penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh keluarga besar dan segala pihak yang membantu baik materi dan dukungan semangat serta doa untuk penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dengan keterbatasan penulis, sehingga dalam penulisan skripsi ini masih memiliki kekurangan dan kelemahan. Maka, penulis membutuhkan saran yang membangun demi kesempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada segala pihak, semoga skripsi ini dapat diterima dan memberikan manfaat bagi kita semua khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi.

Indralaya, Maret 2024

Euriko Yoseph Pangaribuan

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR BAGAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	14
1.3 Tujuan Penelitian .....	14
1.4 Manfaat Penelitian .....	14
1.4.1 Manfaat Praktis .....	14
1.4.2 Manfaat Teoritis .....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	16
2.1 Landasan Teori .....	16
2.2 Komodifikasi .....	16
2.3 Teori Ekonomi Politik Media .....	19
2.4 Film .....	23

2.5 Film John Wick: <i>Chapter 3</i> dan John Wick: <i>Chapter 4</i> .....	26
2.5.1 Sinopsis Film John Wick: <i>Chapter 3 – Parabellum</i> .....	27
2.5.2 Sinopsis Film John Wick: <i>Chapter 4</i> .....	29
2.6 Konsep Kekerasan .....	30
2.6.1 Definisi Kekerasan .....	30
2.6.2 Karakteristik Kekerasan .....	31
2.6.3 Kekerasan dalam Film .....	32
2.7 Kerangka Teori .....	34
2.8 Kerangka Pemikiran .....	35
2.9 Penelitian Terdahulu .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>44</b>
3.1 Desain Penelitian .....	44
3.2 Definisi Konsep .....	45
3.3 Fokus Penelitian .....	46
3.4 Unit Analisis .....	46
3.5 Sumber Data .....	47
3.5.1 Data Primer .....	47
3.5.2 Data Sekunder .....	47
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.6.1 Dokumentasi .....	47
3.6.2 Studi Pustaka .....	48
3.7 Teknik Keabsahan Data .....	48
3.8 Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM</b> .....	<b>51</b>

4.1 Profil Film John Wick: <i>Chapter 3</i> dan John Wick: <i>Chapter 4</i> .....	51
4.2 Aktor dan Tim Produksi Film John Wick: <i>Chapter 3</i> dan John Wick: <i>Chapter</i> 4 .....	54
4.3 Sajian Data .....	59
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....	62
5.1 Dimensi Komodifikasi pada Film John Wick 3 dan John Wick 4 .....	62
5.2 Pembahasan Komodifikasi Kekerasan pada Film John Wick 3 dan John Wick 4 .....	86
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	90
6.1 Kesimpulan .....	90
6.2 Saran .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	93
LAMPIRAN .....	98

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	40
Tabel 3.1 Fokus Penelitian .....	46
Tabel 4.1 Aktor Film John Wick 3 .....	55
Tabel 4.2 Tim Produksi Film John Wick 3 .....	56
Tabel 4.3 Aktor Film John Wick 4 .....	57
Tabel 4.4 Tim Produksi Film John Wick 4 .....	58
Tabel 4.5 Sajian Data Penelitian .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Adegan perkelahian Aktor Indonesia dengan Beladiri Pencak Silat Melawan John Wick .....	7
Gambar 1.2 Adegan Perkelahian dengan Pedang Katana Khas Jepang .....	9
Gambar 1.3 Adegan Perkelahian dan Baku Tembak di Jalan Raya .....	12
Gambar 4.1 Poster Film John Wick: <i>Chapter 3</i> .....	51
Gambar 4.2 Poster Film John Wick: <i>Chapter 4</i> .....	53
Gambar 5.1 Adegan John Mendatangi Gereja sebagai Markas Ruska Roma Cabang Berlin pada Film John Wick 4.....	64
Gambar 5.2 Adegan John Menelusuri Gurun Pasir Demi Bertemu <i>The Elder</i> pada Film John Wick 3 .....	66
Gambar 5.3 Adegan Perkelahian Menggunakan Kuda Arab di Gurun Pasir Wadi Rum pada Film John Wick 4.....	66
Gambar 5.4 Adegan Perkelahian Aktor Indonesia dengan John dengan Beladiri Silat Dalam Film John Wick 3.....	68
Gambar 5.5 Adegan Perkelahian Menggunakan Samurai Jepang Dalam Film John Wick 4 .....	69
Gambar 5.6 Adegan Perkelahian Caine si Orang Buta Asal China dalam Film John Wick 4 .....	71
Gambar 5.7 Adegan Perkelahian John Wick Menggunakan Senjata Khas China Nunchaku dalam Film John Wick 4.....	72
Gambar 5.8 Adegan Perkelahian dan Baku Tembak di Jalan Raya Dalam Film John Wick 4 .....	74

Gambar 5.9 Adegan Melukai Pria Parubaya Menggunakan Pedang dalam Film John Wick 3.....	76
Gambar 5.10 Adegan Duel Pistol Ala Kobi John Wick dengan Caine dalam Film John Wick 4.....	78
Gambar 5.11 Dua Aktor Indonesia Cecep dan Yayan Dalam Film John Wick 3 ..	83
Gambar 5.12 Aktor Donnie Yen Dalam Film John Wick 4 .....	84
Gambar 5.13 Atlet Basket Profesional Dalam Film John Wick 3 .....	85

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Alur Pemikiran .....	39
--------------------------------	----

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Media massa sangat berpengaruh terhadap pola pikir serta kehidupan masyarakat. Media massa dalam teori hipodermis atau teori peluru yang diperkenalkan oleh banyak pakar komunikasi mengibaratkan proses pengiriman pesan sama halnya dengan penyuntikan obat yang langsung mampu menembus ke dalam diri penerima pesan. Media massa memiliki banyak bentuk, dengan salah satunya adalah film. Film memiliki perannya sebagai penyalur informasi, berita, hiburan dan edukasi. Selain itu, film juga dapat dijadikan sebagai alat untuk melakukan propaganda politik. Film menjadi alat komunikasi massa yang membentuk realitas di kehidupan masyarakat. Seringkali film dianggap sebagai media hiburan untuk masyarakat. Banyaknya genre film, dimanfaatkan oleh masyarakat (sebagai penonton) untuk memudahkan mereka dalam memilih serial yang disukai. Namun, sebenarnya keberadaan film tidak semata-mata hanya sebagai media hiburan masyarakat. Pembuatan film dan segala aspek di belakangnya menjadi tempat mata pencaharian. Sineas dan para pekerja yang ada di dalamnya memanfaatkan film sebagai media untuk mendapatkan keuntungan.

Menurut Vera (2014:91) menyebutkan bahwa film masuk ke dalam komunikasi massa karena bentuk komunikasi massa yang digunakan saluran media untuk menghubungkan komunikator dan komunikan secara massa, tersebar di mana-mana, heterogen dan anonim serta menimbulkan efek tertentu. Film merupakan salah satu media massa yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu

(Effendy, 1986: 134). Media komunikasi massa yang bersifat audio visual ini mampu mempengaruhi jiwa manusia, yang membuat penonton seakan-akan terlibat langsung dalam setiap adegan yang ada dalam film tersebut. Film juga dikatakan sebagai karya seni yang lahir dari suatu karakter orang-orang yang terlihat dalam proses pencipta film. Perannya sebagai seni terbukti memiliki kekreatifan dimana film mampu untuk menciptakan suatu realitas buatan sebagai bandingan terhadap realitas. UU no 33 Tahun 2009 tentang perfilman juga menyebutkan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang berupa suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Terkait penayangan, film mampu membuat masyarakat yang menontonnya seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang merasakan sebuah realitas kehidupan.

Secara umum, film dapat digolongkan ke dalam dua kategori, yakni film fiksi dan film nonfiksi. Film fiksi adalah film yang diproduksi atau dibuat berdasarkan cerita yang dikarang dan kemudian dimainkan oleh pemeran yang tergabung dalam pembuatannya. Dapat dikatakan juga film fiksi memiliki unsur imajinasi di dalamnya saat pembuatan naskah atau cerita film tersebut. Film nonfiksi adalah film yang diproduksi atau dibuat berdasarkan kenyataan sebagai subjeknya. Dalam hal ini, film nonfiksi lebih menekankan kepada cerita realita yang ada dan terjadi dalam kehidupan manusia. Pada pembuatan film ini kemudian diperkaya dengan unsur sinematografis seperti efek suara, musik, cahaya dan skenario yang menarik.

Dalam perkembangannya, film kemudian dibagi menjadi beberapa jenis genre yang sesuai dengan isi cerita dalam film. Menurut Liliweri (2014: 378)

menyebutkan film dibagi menjadi beberapa jenis genre, yakni film horror, film drama, film romantis, film drama keluarga, film kolosal, film *thriller*, film fantasi, film komedi, film misteri, film laga, film fiksi ilmiah, film animasi, film pendek, film panjang serta film dokumenter.

Irwansyah (2009:20-21) memproduksi film ditujukan untuk mencari uang. Maka dari itu, film yang dibuat haruslah yang disukai oleh pembeli (dalam hal ini penonton). Dalam memproduksi film harus dengan mengkalkulasi untung dan rugi. Dengan artian tidak boleh membuat film yang hanya akan ditonton oleh sedikit orang, malah sebaliknya, yakni bagaimana membuat film dengan tujuan agar memiliki banyak penonton. Dalam perkembangannya, sineas dan para pelaku industri perfilman mulai berlomba-lomba dalam membuat film yang menarik perhatian penonton. Dikutip dari laman *cnnindonesia.com* beberapa film terlaris sepanjang masa yang ada dalam film box office masih dipimpin oleh film laga atau *action*. Bahkan, dalam laman berita *dataindonesia.id* juga mengatakan film yang paling banyak diminati masyarakat Indonesia adalah film yang bergenre laga atau *action*.

Film laga atau *action* adalah genre film yang sebagian atau seluruh cerita filmnya memiliki keterlibatan dalam perkelahian atau tantangan. Film ini berfokus pada cerita yang memerlukan kekuatan fisik atau kekerasan. Kekerasan merupakan suatu perilaku yang dapat dikatakan sudah diluar dari batas kewajaran. Kekerasan mencakup organ fisik maupun kondisi psikis yang dialami oleh korban atas pelaku. Kekerasan seringkali memakan banyak korban jiwa, tanpa memandang usia maupun jenis kelamin. Bahkan, para pelaku seringkali melakukan aksi kekerasan hanya karena tujuan tertentu. Menurut Stuart dan Sundeen (1998), tindak kekerasan

merupakan ungkapan perasaan marah dan ketidaksenangan yang mengakibatkan hilangnya pengendalian diri di mana individu mampu melakukan penyerangan atau tindakan di luar batas lainnya yang membahayakan diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar.

Film *action* memiliki banyak penonton ataupun peminatnya. Setiap tahunnya Box Office mengeluarkan deretan film yang paling laris. “*Avengers: Endgame* (2019)” merupakan salah satu film terlaris sepanjang masa. Film ini merupakan film bergenre *action* yang diproduksi oleh Marvel Studios. Secara singkat film ini bercerita tentang pahlawan super yang berusaha melenyapkan musuh dan mengembalikan bumi seperti dulu kala. Film ini mampu meraup keuntungan sekitar Rp42,26 triliun dengan jumlah penonton yang hanya di Indoneisa berkisar 11,2 juta penonton. Pada tahun 2022 dalam laman berita *boxofficemojo.com* deretan film-film terlaris sepanjang tahun 2022 dan masih dipimpin oleh film yang bergenre *action*. “*Avatar: The Way of Water* (2022)” menjadi peringkat teratas film box office 2022 yang menjadi film terlaris. Film ini merupakan film laga/ilmiah. Film avatar 2022 ini mampu meraup pendapatan berkisar Rp34,017 triliun.

Kemudian film “*Top Gun Maverick* (2022)” juga merupakan salah satu film box office pada 2022. Film ini juga merupakan film aksi yang dalam penayangannya berhasil meraup hasil berkisar Rp14,9 triliun. Sejumlah film *action* atau laga lainnya yang berada pada box office diantaranya “*John Wick: Chapter 3-Parabellum* (2019)”, “*The Eight Hundred* (2020)”, “*Spider-Man: No Way Home* (2021)”, “*Fast X* (2023)”, “*Mission Impossible-Dead Reckoning Part One* (2023)”, “*John Wick: Chapter 4* (2023)”.

Pada penelitian ini, peneliti akan membahas tentang film John Wick, khususnya pada film John Wick 3 dan John Wick 4. Film John Wick 3 dan John Wick 4 ini merupakan film sekuel ketiga dan keempat yang dibuat oleh Derek Kolstad dan disutradarai oleh Chad Stahelski. Film John Wick adalah film serial Amerika yang bertajuk aksi/laga dan *thriller*. Pertama kali film John Wick diproduksi pada tahun 2014. Lalu sekuel kedua film ini dirilis pada tahun 2017 dan dilanjutkan ke sekuel ketiga pada 2019 dan keempat pada tahun 2023 bulan Maret lalu.

Film John Wick bercerita tentang seorang mantan pembunuh bayaran Internasional kelas tinggi yakni John Wick yang baru saja kehilangan istrinya akibat penyakit mematikan. Saat keadaan berduka tersebut rumahnya kedatangan pencuri asal Rusia yang hendak mencuri mobilnya dan berakhir membunuh anjing miliknya. Hal tersebut membuat dia ingin membalaskan dendam tersebut. Pada babak kedua film tersebut kemudian menceritakan kisah John Wick yang kembali ke dunia kriminal. Hal tersebut terjadi karena ia kedatangan teman lama yang membuat ia bisa pensiun dan menikahi istrinya. Teman lama John Wick, penguasa kriminal Camorra Italia meminta bantuan John Wick untuk membunuh sepupunya agar bisa menduduki kekuasaan di dewan yang berisikan dua belas penguasa kejahatan tingkat tinggi yang disebut *High Table*.

Keberhasilan dua film John Wick di atas dibuktikan dengan lanjutnya pembuatan film John Wick hingga ketiga dan keempat. Kolstad dan Stahelski berhasil menempatkan karakter John Wick dan cerita film ini ke dalam hati masyarakat. Paul Dergarabedian, analis media senior Comscore melalui *Businessinsider.com* (2019), mengatakan bahwa jarang ada film yang mampu menggandakan pendapatannya pada sekuel-sekuel film yang dibuat. Hal ini

berbeda dengan film John Wick, dimana Keanu Reeves yang membintangi film John Wick mampu mencuri perhatian masyarakat dalam aktingnya. Dalam debutnya film John Wick 1 berhasil mendapatkan 14 juta dolar dan pada film John Wick 2 berhasil menaikkan keuntungan pada debutnya sebesar 30 juta dolar. Hal ini menandakan banyaknya ketertarikan pada film ini, sehingga membuat sineas berani untuk terus melanjutkan sekuel film John Wick.

Pada film John Wick 3 kembali menceritakan John Wick yang akhirnya dikejar-kejar para pembunuh bayaran kelas dunia yang membuat hidupnya tidak tenang. Kepala John Wick telah dipatok dengan harga tinggi oleh *High Table* yang menjadikannya sebagai buruan seluruh pembunuh bayaran kelas dunia. Pada film ini diceritakan perjuangan John Wick untuk bisa bertahan dan selamat dari seluruh penjahat yang mencoba membunuhnya. Pada film John Wick 4 ini, Stahelski kembali menampilkan cerita menarik tentang seorang John Wick. Pada seri keempat ini, John Wick berusaha untuk terbebas dari cengkraman *High Table* yang membuatnya terus-menerus diburu. John pun berusaha untuk mencoba cara lama yang sudah ada seperti perjanjian yang dilakukan dengan *High Table* dengan beberapa persyaratan agar dirinya dapat terbebas.

Alasan peneliti meneliti film John Wick 3 dan John Wick 4 adalah karena Kolstad dan Stahelski memberi kesan yang berbeda pada kedua film ini. Dari empat film John Wick, film sekuel ketiga dan keempat berusaha menampilkan suasana yang berbeda yakni memasukkan budaya Asia Tenggara ke dalam film tersebut, khususnya terdapat budaya Indoensia di dalamnya. Laman *boxofficemojo.com* menunjukkan data bahwa Amerika Serikat telah terkenal sebagai raja *Box Office* terutama karena film-film *hollywood* Amerika Serikat yang sudah mendunia.

Apalagi, di Indonesia film *action* menjadi genre film yang paling banyak di minati. Aktor-aktor *action* ternama *hollywood* menjadi yang paling ditunggu-tunggu oleh masyarakat Indonesia apalagi bila di dalam adegan pertarungan disandingkan dengan aktor lokal Indonesia.

Sesuai fokus pada penelitian ini, peneliti akan fokus kepada film John Wick: *Chapter 3* dan John Wick: *Chapter 4*. Nuansa kekerasan yang ditampilkan pada film John Wick sekuel ketiga dan keempat memberi warna baru pada film bergenre aksi di *box office*. Melalui film ini peneliti melihat ada unsur praktik komodifikasi yang berusaha dilakukan oleh pembuat film. Film John Wick 3 misalnya, Kolstad dan Stahelski memasukkan unsur budaya di luar Amerika Serikat untuk bisa mendapatkan pasar terutama pasar Asia. Tidak hanya sebagai pelengkap adegan pertarungan agar memberi kesan bagus pada cerita film, namun bisa menjadi laba baru bagi mereka untuk memiliki banyak penonton. Contohnya, di Indonesia film John Wick 3 telah berhasil mendapatkan keuntungan dari negara Indonesia sekitar US2 jt dolar (31,4 miliar rupiah), tidak berbeda jauh dengan John Wick 4. Namun, film John Wick kedua di Indonesia mendapatkan keuntungan hanya US1,3 jt dolar (21,6 miliar rupiah) dan pada John Wick pertama hanya US1 jt dolar (15,5 miliar rupiah). Angka tersebut menunjukkan bahwa peran budaya Asia, bahkan aktor Indonesia memberikan nilai keuntungan baru bagi film *franchise* Amerika tersebut.

**Gambar 1.1 Adegan Perkelahian Aktor Indonesia dengan Beladiri Pencak  
Silat Melawan John Wick**



*Sumber: tangkapan layar film John Wick: Chapter 3*

Terlihat melalui adegan di atas, Stahelski memberikan unsur budaya Asia khususnya Indonesia ke dalam cerita film. Kedua aktor laga tersebut adalah Cecep Arif Rahman dan Yayan Ruhian. Keduanya adalah aktor laga kebanggaan Indonesia yang sudah malang melintang di berbagai film hollywood. Kemampuan berakting dan beladiri mereka sudah tidak diragukan lagi, sehingga mereka sering membintangi berbagai film aksi atau kekerasan. Dalam Film John Wick 3 di adegan tersebut keduanya berperan sebagai *shinobi* satu dan *shinobi* dua yang berusaha untuk melawan John Wick. Unsur budaya Indonesia dipertontonkan di sana, dimana keduanya menggunakan ilmu beladiri pencak silat khas Indonesia untuk bertarung dengan John Wick. Tidak hanya itu, dialog yang digunakan keduanya ketika hendak bertarung dengan John Wick adalah berbahasa Indonesia. Bahkan di akhir adegan, John Wick juga melontarkan satu kalimat menggunakan bahasa Indonesia yaitu “sampai jumpa”.

Hal ini menjadi kontradiktif bila melihat apakah Stahelski memasukkan unsur budaya Indonesia sebagai sebuah penghargaan kepada dua aktor asal Indonesia untuk dapat berperan secara leluasa dengan kemampuan beladiri mereka atau justru menjadi strategi Kolstad dan Stahelski untuk bisa masuk ke pasar Asia khususnya Indonesia. Peneliti menganggap hal ini sebagai salah satu strategi Stahelski untuk bisa mendapat lebih banyak keuntungan dari pasar Asia khususnya Indonesia, mengingat kedua aktor Indonesia tersebut bukan kali pertama membawa budaya Indonesia pada film di kancah Internasional. Ditambah, kehadiran dua aktor Indonesia di film tersebut memberikan rasa penasaran bagi masyarakat Indonesia untuk melihat bagaimana pertarungan antara aktor kunci Keanu Reeves (John Wick) melawan dua aktor Indonesia. Sejak awal kemunculan filmnya, masyarakat Indonesia sudah menunggu keberhasilan dua aktor Indonesia ketika bersanding dengan aktor *Hollywood* terkenal Keanu Reeves. Melansir dari *boxofficemojo.com* film John Wick 3 di pasar Indonesia berhasil meraup keuntungan hingga US2 juta dolar (31,4 miliar rupiah).

Kemudian, pada film John Wick: *Chapter 4*, Kolstad dan Stahelski kembali menghadirkan sentuhan Asia di film tersebut. Berbagai adegan kekerasan dan perkelahian yang ditampilkan pada Film John Wick babak keempat menambah ketegangan dan keseruan sehingga memberi pasar tersendiri bagi film tersebut. Unsur budaya Indonesia memang tidak lagi dimasukkan, namun kali ini China dan Jepang yang lebih ditonjolkan. Bukan hanya aktor lokal yang juga dibawa, latar dan budaya khas Jepang juga ditunjukkan.

### **Gambar 1.2 Adegan Perkelahian dengan Pedang Katana Khas Jepang**



*Sumber: tangkapan layar film John Wick: Chapter 4*

Pada adegan tersebut terlihat adegan kekerasan dilakukan dengan nuansa unsur budaya Jepang. Perkelahian antara pemimpin Continental Osaka Jepang, Shimazu Koji melawan pembunuh bayaran utusan *High Table*, Caine menggunakan pedang Katana, khas tradisi Samurai Jepang. Peneliti juga menganggap, ini menjadi bagian strategi Kolstad dan Stahelski untuk tetap bisa menembus pasar Asia. Melansir dari laman *boxofficemojo.com* penghasilan yang sukses didapat film John Wick 4 di Jepang kotornya mencapai US5 juta dolar (78,5 miliar rupiah).

Film John Wick umumnya bercerita tentang aksi pembunuh bayaran yang berusaha untuk terbebas dari jeratan pembunuh bayaran lain yang mengincarnya. Film ini banyak menampilkan aksi-aksi perkelahian, darah, pembunuhan dan kekerasan lainnya yang sangat menegangkan. Aksi kekerasan yang ditampilkan dalam film ini membuat masyarakat tertarik untuk menontonnya. Pada film John Wick 3 (2019) berhasil meraup penghasilan berkisar US327,7 jt dolar (5,1 triliun rupiah). Kemudian pada film John Wick 4 yang baru saja keluar tahun 2023 ini

tepatnya pada bulan Maret lalu. Sejauh ini John Wick telah berhasil meraup penghasilan hingga US440,1 jt dolar (6,8 triliun rupiah).

Masyarakat umumnya menyukai film *action* atau laga karena disajikan dengan adegan-adegan yang menakjubkan seperti kecepatan, keahlian berkelahi, dan aksi heroik lainnya. Dalam film aksi terdapat ketegangan, kecemasan, dan kegembiraan yang membuat penonton candu dalam menikmatinya. Melalui film aksi penonton mendapatkan banyak pelajaran baru terkait budaya dan latar belakang dari setiap adegan yang ditampilkan. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh sineas dan para pelaku industri perfilman untuk membuat film-film yang bernuansa aksi dan kekerasan. Munculnya berbagai film bergenre *action* atau laga menunjukkan suksesnya para pelaku industri film aksi dalam mempraktikkan komoditas bisnis yang meraup banyak keuntungan dari penontonnya. Film-film tersebut menunjukkan sejauh mana praktik komodifikasi film kekerasan sebagai strategi untuk mendapatkan keuntungan. Hakikatnya, film merupakan bentuk produk budaya populer yang berorientasi pada kepentingan pasar (bisnis) dan kebutuhan propaganda sebagai bagian dari komunikasi massa.

Menurut Vincent Mosco (dalam Ibrahim, 2014:17) mengartikan komodifikasi sebagai proses mengubah barang dan jasa, termasuk komunikasi yang dinilai karena kegunaannya, menjadi komoditas yang dianggap karena apa yang akan mereka berikan di pasar. Komodifikasi adalah proses pertukaran barang dan jasa yang semula dinilai karena nilai gunanya menjadi komoditas yang bernilai karena dapat mendatangkan keuntungan di pasar. Komodifikasi dalam hal ini dianggap sebagai perubahan fungsi dari sesuatu yang awalnya tidak dipandang sebagai suatu produk komersial menjadi suatu yang memiliki nilai komersil.

Kekerasan contohnya, sesuatu yang seharusnya dibenahi karena dapat merusak mental dan akal penontonnya apabila dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, menjadi suatu komoditas yang dapat dijual oleh industri perfilman.

**Gambar 1.3 Adegan Perkelahian dan Baku Tembak di Jalan Raya**



*Sumber: tangkapan layar film John Wick: Chapter 4*

Di atas salah satu adegan perkelahian atau kekerasan yang ditampilkan dalam film John Wick 4. Dalam adegan tersebut John Wick dikejar-kejar oleh sejumlah pembunuh bayaran utusan *High Table* untuk membunuh John Wick dengan imbalan harga yang tinggi seiring berjalannya waktu. Adegan perkelahian dilakukan di jalan raya. Adegan dipenuhi dengan hujan peluru atau baku tembak antara John dan Pembunuh bayaran lain. Tentunya aksi kekerasan ini sangat tidak baik bila terjadi di kehidupan nyata atau dalam realitas kehidupan. Apalagi di Indonesia, aksi ini akan dianggap sebagai sebuah pelanggaran karena mengganggu keamanan dan kenyamanan pengendara di jalan raya. Namun, dalam sebuah media perfilman, hal ini dilakukan untuk mengundang ketegangan dan keseruan serta

menarik perhatian penonton. Konsumen (penonton) akan menikmati adegan tersebut sebagai suatu hiburan. Namun, bagi media itu menjadi ladang cuan, karena semakin banyak yang menikmati filmnya atau menonton akan semakin banyak keuntungan yang didapat.

Komodifikasi adalah salah satu kajian yang berfokus pada kajian ekonomi politik media. Ekonomi politik media adalah kajian tentang kontrol dan pertahanan dalam kehidupan sosial. Nandi, (2014), mengutip teori ekonomi politik menurut Mosco yang menjelaskan sebagai kajian mengenai hubungan-hubungan sosial, khususnya hubungan kekuasaan yang saling menguntungkan antara sumber-sumber produksi, distribusi dan konsumsi serta termasuk di dalamnya sumber-sumber yang terkait dengan komunikasi. Dalam realitasnya komodifikasi kekerasan berbahaya bagi masyarakat apabila terus-menerus ditampilkan. Film yang memiliki kemampuan menembus seluruh elemen masyarakat dan menjadikannya sebagai realitas kehidupan masyarakat, membuat masyarakat (sebagai penonton) akan terjerumus kedalam aksi yang ditampilkan dalam film. Kekerasan yang menjadi komoditas dalam film, akan berefek kepada konsumsi publik yang cenderung kepada kekerasan dan menjadikannya sebagai realitas dalam kehidupan masyarakat yang dianggap sebagai suatu kebenaran.

Dari film John Wick 3 dan John Wick 4 ini, peneliti tertarik untuk membahas praktik komodifikasi dalam film tersebut, khususnya praktik komodifikasi kekerasan yang terkandung dalam film John Wick. Peneliti juga melihat kesuksesan film tidak terlepas dari kemampuan pelaku industri film dalam mengemas komodifikasi nilai-nilai yang dituangnya dengan baik. Melalui paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas penelitian dengan judul:

## **“KOMODIFIKASI KEKERASAN PADA FILM JOHN WICK: *CHAPTER 3* DAN JOHN WICK: *CHAPTER 4*”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana komodifikasi kekerasan dalam film John Wick: *Chapter 3* dan John Wick: *Chapter 4*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti mengharapkan tujuan penelitian didapatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui muatan komodifikasi kekerasan uang terkandung dalam film John Wick: *Chapter 3* dan John Wick: *Chapter 4*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian lanjutan terkait komodifikasi dan teori ekonomi politik media. Ditambah, penelitian ini dapat menjadi tambahan literatur pustaka bagi jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya.

#### **1.4.2 Manfaat Teoritis**

1. Penelitian diharapkan dapat menjadi sumber wawasan pengetahuan bagi mahasiswa mengenai terkait kajian tentang komodifikasi khususnya komodifikasi kekerasan pada film dan kajian tentang teori ekonomi politik media.

2. Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan teori yang sudah ada dalam mengkaji suatu permasalahan yang sesuai.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amanda, L. (2021). Komodifikasi Berita Dalam Program Hiburan di Televisi (Studi Kasus Program On The Spot Trans 7 Segmen Now On Socmed). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Andhita, P. R. (2018). Komodifikasi Film Critical Eleven (Studi Deskriptif Tentang Komodifikasi Ekonomi Politik Film Critical Eleven). *Jurnal El-Hamra: Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 3(1), 1-8.
- Emmanuel, Agu. (2017). *The Media and The Commodification of Violence*.
- Eriyanti, L. D. (2017). Pemikiran Johan Galtung tentang Kekerasan dalam Perspektif Feminisme. *Jurnal Hubungan Internasional*, 6(1), 29-30.
- Fauziah, N & Puspita, R. (2022). Komodifikasi Hijab Pada iklan Clear Hijab Pure Edisi Silvia Azizah. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 67-82.
- Fianto, L & Qorib, F. (2022) Komodifikasi Agama dan Kepentingan Ekonomi Politik Media dalam Sinetron Para Pencari Tuhan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 4(1), 140-148.
- Gita, L & Haryono, C. G. (2019). Komodifikasi Sensualitas Dalam Tayangan Kimi Hime di Media Sosial Youtube. *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 13(1), 89-105.
- Gunawan, E. F. (2021). Komodifikasi Kemiskinan Pada Konten Dark Joke Coki Pardede dan Tretan Muslim (Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk). *Skripsi*. Universitas Sriwijaya.

- Hasna, S. (2023). Komodifikasi Tubuh Perempuan dalam Pornografi Digital (Analisis Wacana Kritis Film Dokumenter 'Hot Girls Wanted'). *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 15(2), 134-160.
- Ibrahim, I. S. & Akhmad, B. A. (2014). *Komunikasi dan Komodifikasi: Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika*. Pustaka Obor Indonesia.
- Irwansyah, Ade. 2009. *Seandainya Saya Kritikus Film*. Homerian Pustaka. Yogyakarta.
- Iskandar, H. M. (2022). Komodifikasi Kanal Cek Fakta Liputan6.com Melalui Perspektif Ekonomi Politik Media. *Jurnal dinamika Ilmu Komunikasi*, 8(1), 37-46.
- Isnaini, I. (2020). Komodifikasi Nilai Keislaman dalam Film 99 Cahaya di Langit Eropa. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Kistiniyah, A. (2018). Komodifikasi Jilbab dalam Film Hijab Karya Hanung Bramantyo. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Liliweri, Alo. (2014). *Sosiologi dan Komunikasi Organisasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Manggaga, I. P. (2018). Komodifikasi Konten Televisi dalam Perspektif Ekonomi Politik Media. *Jurnal Tabligh*, 19(2), 257-276.
- McQuail, D. (2010). *The Rise Of Mass Media*. In *McQuail's Mass Communication Theory*.
- Mosco, V. (2009). *The Political Economy of Communication*. New York: Sage Publication.

- Nandi, Presdya WS. (2014). *Komodifikasi Dalam Sinetron Religi*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Nor, T. R. S. (2019). Kekerasan Dalam Film *Thriller*. *At-Tadabbur: jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(2), 48-62.
- Olaizola, A. H. (2022). *Commodifying Violence in Literature and on Screen The Colombian Condition*. New York and London: Routledge
- Pamula, K. (2020). Komodifikasi Hijab Pada Iklan Pond's White Beauty facial foam Edisi #JANGANRAGU #LIHATHASILNYA. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Pramudita, O. (2022). Analisis Ekonomi Politik Media Melalui Perspektif Komodifikasi Big Three Industri Label Rekaman Global. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 21-29.
- Prasanth. A and Augustine George. (2018). *Aesthetic of Violence: A Study of Semiotic Transference of Violence in The Interface of Graphic Novel and Film in A History of Violence*.
- Salwa, N. (2020). Analisis Isi Tentang Kekerasan dalam Film Munafik 2. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasmi Riau.
- Sasono, Eric et.al. (2011). *Menjegal Film Indonesia: Pemetaan Ekonomi Politik Industri Film Indonesia*. Jakarta: Rumah Film dan Yayasan TIFA.
- Shabrina, S. (2018). Nilai Moral Bangsa Jepang Jin dalam Film Sayonara Bokutachi No Youchien (Kajian Semiotika John Fiske). *Janaru Saja: Jurnal Program Studi Sastra Jepang (Edisi Elektronik)*, 7(2), 9-30.

- Sihombing, Justin. (2005). *Kekerasan Terhadap Masyarakat Marginal*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2<sup>nd</sup> ed)*. Bandung: Alfabeta.
- Tandian, E. A. (2021). Komodifikasi Cinta dan Tubuh Perempuan Pada Film *Love For Sale* dan *Love For Sale 2*. *Jurnal Urban*, 5(2), 77-158.
- Ulfa, A. K. dkk. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian*. Madura: IAIN Madura Press.
- Vera, Nawiroh. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Yuslida, S. (2020). Komodifikasi Kemiskinan dalam Reality Show *Uang Kaget* di GTV. *Skripsi*. Universitas Satya Negara Indonesia.

**Internet:**

- Adiningsih, Y. (2023). *Review Film: John Wick Chapter 4*.  
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/review-film-john-wick-chapter-4>.  
Diakses pada Oktober 2023.
- Marcinda, A. (2019). *Review Film: John Wick: Chapter 3-Parabellum, Beri Porsi Lebih untuk Silat Indonesia*. <https://journal/sociolla.com/editors-review-film-john-wick-chapter-3-parabellum>. Diakses pada 14 Oktober 2023.

Rizaty, M. A. (2023). *8 Genre Film Terfavorit Masyarakat Indonesia, Laga Teratas*. <https://dataindonesia.id/varia/detail/8-genre-film-terfavorit-masyarakat-indonesia-laga-teratas>. Diakses pada 29 September 2023.

*Ulasan Film: 'John Wick: Chapter 3-Parabellum'*. (2019). <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/ulasan-film-john-wick-chapter-3-parabellum>. Diakses pada 14 September 2023.

*10 Film Terlaris Sepanjang Masa, Terbaru Avatar The Way of Water*. (2023). <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/10-film-terlaris-sepanjang-masa-terbaru-avatar-the-way-of-water>. Diakses pada 29 September 2023

Zhafira, A. N. (2019). *Film-film "Box Office" Terlaris Sepanjang 2019*. <https://m.antaranews.com/berita/film-film-box-office-terlaris-sepanjang-2019>. Diakses pada 29 September 2023.