

Representasi Kekerasan Pada Remaja di Amerika Serikat (Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film Scream VI)

Rani Widya Puspita, Yuri Alfrin Aladdin*, Nuriyati Samatan
Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia
Email: yaladdin180565@gmail.com*

Abstrak

Article Info: Film Scream VI merepresentasikan kekerasan yang dialami dan dilakukan oleh remaja dalam konteks sosial di Amerika Serikat, dengan menampilkan berbagai bentuk kekerasan fisik dan psikologis. Penelitian ini bertujuan mengkaji makna kekerasan dalam film tersebut menggunakan metode semiotika Roland Barthes dengan pendekatan kualitatif. Analisis fokus pada identifikasi penanda dan petanda yang membangun narasi kekerasan, termasuk kekerasan sebagai balas dendam, trauma psikologis, serta mitos kekerasan sebagai bentuk pertahanan diri dan keadilan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini menampilkan siklus agresi yang terus berulang serta dampak negatif kekerasan bagi korban dan pelaku, baik dari segi fisik maupun mental. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya kesadaran kritis terhadap pengaruh media dalam membentuk persepsi dan perilaku kekerasan di kalangan remaja. Temuan ini juga menjadi rujukan penting bagi akademisi, pembuat kebijakan, dan praktisi pendidikan dalam merancang program perlindungan anak dan edukasi anti-kekerasan yang efektif, guna mencegah normalisasi kekerasan di masyarakat. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam studi komunikasi media dan psikologi remaja.

Submitted: 06/05/25
Final Revised: 19/05/25
Accepted: 20/05/25
Published: 26/05/25

Kata Kunci: Kekerasan, balas dendam, remaja, semiotika, film horor.

Abstract

The film Scream VI portrays violence experienced and perpetrated by teenagers within the social context of the United States, depicting various forms of physical and psychological violence. This study aims to analyze the meaning of violence in the film using Roland Barthes' semiotic method with a qualitative approach. The analysis focuses on identifying signifiers and signifieds that construct narratives of violence, including violence as revenge, psychological trauma, and myths of violence as self-defense and justice. The results reveal that the film presents a recurring cycle of aggression and the negative effects of violence on both victims and perpetrators, physically and mentally. The study's implications emphasize the importance of critical awareness of media influence on shaping perceptions and violent behaviors among teenagers. These findings serve as valuable references for academics, policymakers, and educators in designing effective child protection programs and anti-violence education to prevent the normalization of violence in society. This research contributes significantly to media communication studies and adolescent psychology.

Keywords: Violence, revenge, teens, semiotics, horror films

Corresponding: Suntara Wisnu Budi
E-mail: suntarawbh@gmail.com



PENDAHULUAN

Film *Scream VI*, yang tayang di Indonesia pada tanggal 10 Maret 2023, menjadi subjek penelitian menarik dalam dunia sinema horor modern (CNN Indonesia, 1 Feb 2023). Menurut CNN Indonesia (1 Feb 2023), film ini terinspirasi dari kisah nyata pembunuh berantai Danny Rolling, yang dijuluki "Gainesville Ripper." Pada tahun 1990, Rolling melakukan pembunuhan sadis terhadap lima mahasiswa di Gainesville, Florida. Kejahatan tersebut mengguncang masyarakat dan mengilhami terciptanya karakter *Ghostface*, pembunuh bertopeng yang terkenal dalam film *Scream*. Sutradara Wes Craven menggabungkan elemen-elemen dari peristiwa nyata ini dengan unsur horor klasik, menciptakan ketegangan psikologis yang kuat, dan menjadikan *Scream* sebagai salah satu film horor paling berpengaruh di era modern.

Film *Scream VI* meraih kesuksesan di box office (Variety.com n.d.) karena berhasil mendapatkan penjualan tiket 100 juta dolar AS. Film ini merupakan film horor pertama yang berseri slasher dan yang didambakan sejak *scream 1* rilis pada tahun 1996. Paramount dan Spyglass merilis film keenam dari franchise ini dan mencetak rekor baru dengan pendapatan sebesar \$44,5 juta. *Scream VI* juga berhasil meraup \$56,25 juta dari box office internasional, menjadikan total pendapatan globalnya mencapai \$156 juta. Meski begitu, film *Scream* pertama tetap menjadi yang paling sukses secara global dengan pendapatan \$173 juta, disusul oleh sekuelnya yang meraup \$172 juta (Variety.com n.d.).

Film *Scream VI* (2023) memperoleh berbagai penghargaan dan nominasi bergengsi, yang menunjukkan kesuksesannya dalam dunia perfilman (IMDb n.d.). Film ini memenangkan kategori Best Movie pada MTV Movie & TV Awards 2023 dan meraih penghargaan untuk Best Fight (Courteney Cox vs. *Ghostface*). Selain itu, *Scream VI* juga dinominasikan sebagai The Drama Movie of the Year di People's Choice Awards 2024 dan mendapat nominasi untuk Best Horror Movie di Critics' Choice Super Awards 2024. Penghargaan dan nominasi ini mengindikasikan penghargaan terhadap kualitas produksi dan penampilan para aktor, termasuk Jenna Ortega yang mendapat nominasi untuk Best Actress in a Horror Movie.

Film *Scream VI* erat kaitannya dengan tema kekerasan. Banyak orang Amerika melihat kekerasan sebagai solusi untuk berbagai masalah sosial dan pribadi, termasuk tindakan ekstrem seperti menembak orang asing secara acak (Daly, 2018). Meskipun Amerika bukan satu-satunya negara yang menghadapi masalah kekerasan senjata, namun hanya di Amerika terdapat batasan yang diatur dalam konstitusinya. Banyak negara lain memang memberikan hak kepemilikan senjata, tetapi Amerika Serikat tampaknya mengambil pendekatan yang lebih longgar. Negara ini memungkinkan hampir semua orang memiliki senjata, tanpa mempertimbangkan apakah mereka memiliki masalah kesehatan mental atau tidak (Daly, 2018).

Biro Intelijen Federal (FBI) Amerika Serikat mencatat jumlah kejahatan kekerasan yang dilaporkan per 100.000 penduduk setiap tahunnya (Statista.com n.d.). Data ini menunjukkan bahwa tingkat kejahatan kekerasan mencapai puncaknya pada tahun 1991 dengan 758,20 kasus per 100.000 penduduk, lalu terus menurun hingga titik terendah pada tahun 2014, yaitu 363,6 kasus.

Pada tahun 2023, terdapat sekitar 1,22 juta kejahatan kekerasan yang dilaporkan di

seluruh Amerika Serikat. Jumlah ini jauh lebih kecil dibandingkan dengan 6,41 juta laporan kejahatan properti pada tahun yang sama. Dari berbagai jenis kejahatan kekerasan pada tahun 2023, penyerangan berat adalah yang paling sering terjadi, sedangkan kasus pembunuhan adalah yang paling jarang dilaporkan (Statista.com n.d).

Salah satu peristiwa kekerasan yang paling terkenal yang sering dikaitkan dengan pengaruh media adalah penembakan yang terjadi di Columbine High School, Colorado, Amerika Serikat, pada 20 April 1999. Dalam peristiwa tersebut, dua remaja, Eric Harris dan Dylan Klebold, melakukan aksi penembakan yang menewaskan 12 siswa dan 1 guru serta menyebabkan banyak korban luka, sebelum akhirnya kedua pelaku mengakhiri hidup mereka dengan bunuh diri (Britannica 2025)

Scream (1996) merupakan film pertama memperkenalkan Sidney Prescott, yang menjadi target pembunuhan Ghostface. Motif pembunuhan terungkap sebagai balas dendam terhadap keluarga Sidney. Scream 2 (1997) menceritakan beberapa tahun setelah kejadian pertama, Sidney melanjutkan studi di universitas dan kembali diteror oleh Ghostface, yang kali ini berusaha melanjutkan pembunuhan sebagai bagian dari "sekuel". Scream 3 (2000) mengisahkan terungkapnya rahasia keluarga Sidney serta menggali dinamika keluarga dan konsekuensi jangka panjang dari tindakan masa lalu.

Scream 4 (2011) mengisahkan Sidney kembali ke Woodsboro untuk mempromosikan bukunya, namun Ghostface muncul kembali dengan pola pembunuhan yang menggunakan media sosial. Film ini mengeksplorasi bagaimana generasi baru melihat horor dan ketenaran di dunia digital.

Scream 5 (2022) memperkenalkan karakter baru sambil melibatkan tokoh lama seperti Sidney dan Gale. Ghostface kali ini berusaha "mengembalikan warisan" melalui pembunuhan dan fokus cerita ada pada hubungan antar-generasi baru dan lama. Scream 6 (2023) beralih ke New York, dengan Ghostface mengancam baik karakter lama maupun baru dalam setting perkotaan.

Penelitian terhadap Scream VI terkait konteks sosial masyarakat Amerika Serikat. Meskipun latar sosialnya berbeda dengan Indonesia, film ini memiliki relevansi yang signifikan karena adanya hubungan erat melalui pengaruh globalisasi dan media internasional. Film-film Hollywood, termasuk Scream VI, telah menjadi konsumsi global, yang juga menjangkau remaja di Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana film ini berpotensi mempengaruhi perilaku remaja di Indonesia.

Analisis terhadap film dengan latar budaya Amerika memberikan perspektif yang lebih luas tentang bagaimana media membentuk perilaku remaja di negara maju. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi fenomena kekerasan remaja di Amerika Serikat, tetapi juga memberikan wawasan tentang potensi pengaruh serupa di Indonesia, yang dapat menjadi inspirasi dalam memahami dampak media secara global.

Dalam penelitian ini, teori yang digunakan adalah semiotika untuk mengkaji tanda-tanda dalam konteks skenario, gambar, teks, dan adegan dalam film, yang kemudian bisa diberi makna. Memaknai di sini berarti bahwa objek-objek tersebut tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, melainkan juga berperan dalam membentuk sistem tanda yang terstruktur yang digunakan dalam film.

Permasalahan penelitian ini berfokus pada bagaimana film Scream VI merepresentasikan fenomena kekerasan yang dialami dan dilakukan oleh remaja, terutama dalam konteks sosial di Amerika Serikat, serta dampaknya terhadap persepsi dan perilaku remaja. Film ini menggambarkan kekerasan fisik dan psikologis serta mitos yang berkembang di masyarakat mengenai kekerasan sebagai bentuk balas dendam dan

keadilan, yang berpotensi memengaruhi pemirsa terutama kalangan remaja. Belum banyak penelitian yang secara mendalam menganalisis representasi kekerasan dalam film horor modern dengan pendekatan semiotika Roland Barthes, sehingga diperlukan kajian yang dapat menggali makna di balik simbol-simbol kekerasan dalam film tersebut.

Urgensi penelitian ini sangat penting mengingat tingginya angka kekerasan di kalangan remaja di Amerika Serikat, yang sebagian dipengaruhi oleh representasi media seperti film horor. Kekerasan yang direpresentasikan dalam film dapat membentuk persepsi remaja bahwa agresi adalah cara sah untuk menyelesaikan konflik, sehingga berisiko meningkatkan perilaku kekerasan di masyarakat. Selain itu, film horor populer seperti *Scream VI* memiliki jangkauan global dan dapat memengaruhi remaja di berbagai negara, termasuk Indonesia, sehingga pemahaman tentang dampak media terhadap perilaku sosial sangat relevan untuk kebijakan pendidikan dan perlindungan anak.

Selanjutnya, mitos-mitos tentang kekerasan yang berkembang dalam budaya populer, seperti balas dendam sebagai keadilan dan kepemilikan senjata sebagai simbol kebebasan, turut memperkuat narasi kekerasan dalam film dan masyarakat. Penelitian ini penting untuk mengungkap bagaimana mitos tersebut direproduksi dan memengaruhi sikap remaja terhadap kekerasan, serta memberikan landasan kritis bagi pengembangan edukasi anti-kekerasan dan kontrol media.

Penelitian terdahulu oleh Daly (2018) dan DiLorenzo (2020) menekankan bahwa budaya kekerasan di Amerika Serikat telah terinternalisasi melalui sejarah dan media, membentuk norma sosial yang menerima kekerasan sebagai bagian kehidupan. Studi oleh Jiang et al. (2022) mengaitkan tekanan akademik dengan perilaku agresif dan kriminal di kalangan remaja, sementara laporan FBI dan Statista menunjukkan tren kekerasan yang memprihatinkan dalam lingkungan sekolah dan komunitas. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis representasi kekerasan dalam film *Scream VI* dan dampaknya pada remaja.

Research gap yang ditemukan adalah minimnya kajian yang menggabungkan analisis semiotika dengan studi dampak sosial dari film horor kontemporer pada persepsi dan perilaku remaja, khususnya terkait kekerasan. Studi ini mengisi kekosongan tersebut dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang mampu mengungkap makna tersembunyi dalam film dan hubungan simbolik yang mempengaruhi psikologi penonton muda.

Novelty penelitian ini terletak pada penerapan metode semiotika Roland Barthes untuk menganalisis representasi kekerasan di film *Scream VI*, menghubungkan aspek visual, dialog, dan narasi dengan fenomena sosial nyata kekerasan remaja di Amerika Serikat. Penelitian ini tidak hanya melihat film sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang membentuk sikap dan norma sosial, serta memberikan kontribusi baru dalam studi komunikasi dan media di Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji makna kekerasan yang direpresentasikan dalam film *Scream VI* menggunakan metode semiotika Roland Barthes dengan pendekatan kualitatif, serta mengidentifikasi bagaimana representasi tersebut dapat memengaruhi persepsi dan perilaku remaja, terutama dalam konteks budaya Amerika Serikat yang memiliki pengaruh global.

Manfaat penelitian ini adalah memberikan wawasan yang mendalam bagi akademisi, kritikus film, dan pembuat kebijakan dalam memahami pengaruh media massa, khususnya film horor, terhadap pembentukan persepsi sosial dan perilaku kekerasan di kalangan remaja. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi dalam merancang program edukasi dan kebijakan perlindungan anak dari dampak negatif media.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivis, yang menekankan pemahaman mendalam terhadap makna dan konstruksi sosial yang terbentuk melalui teks media. Paradigma konstruktivis beranggapan bahwa realitas sosial dibentuk melalui interaksi dan interpretasi subjektif individu terhadap fenomena yang diamati. Dalam konteks penelitian ini, peneliti berusaha memahami bagaimana film *Scream VI* membangun dan merepresentasikan makna kekerasan melalui berbagai elemen visual dan naratif, dengan tujuan untuk mengungkap signifikasi yang tersembunyi di balik tampilan permukaan film. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggali perspektif yang lebih kaya dan kompleks tentang bagaimana kekerasan disampaikan dan dipahami oleh penonton, khususnya remaja.

Metode analisis yang diaplikasikan adalah analisis teks media berdasarkan model semiotika Roland Barthes, yang dikenal dengan konsep penanda (signifier) dan pertanda (signified). Dalam model ini, penanda merupakan bentuk fisik suatu tanda, seperti gambar, suara, atau kata-kata dalam film, sedangkan pertanda adalah makna atau konsep yang diwakili oleh penanda tersebut. Dengan menggunakan kerangka ini, peneliti melakukan dekonstruksi terhadap elemen-elemen film untuk mengidentifikasi makna tersembunyi yang membentuk narasi kekerasan, termasuk simbol-simbol, dialog, dan konteks yang digunakan untuk membangun pesan tertentu. Analisis ini tidak hanya berhenti pada tingkat permukaan, tetapi juga menyelidiki bagaimana makna tersebut berkontribusi pada pembentukan pandangan dan sikap sosial terkait kekerasan di kalangan penonton.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Scream VI merupakan kelanjutan langsung dari peristiwa dalam Scream (2022), yang mengisahkan perjuangan Sam Carpenter (Melissa Barrera) dan adiknya, Tara Carpenter (Jenna Ortega), untuk memulai kehidupan baru di New York setelah meninggalkan Kota Woodboro (Liputan6, 2023). Bersama dengan teman-teman mereka, Chad (Mason Gooding) dan Mindy Meeks-Martin (Jasmin Savoy Brown), keduanya mencoba menjalani hidup normal meskipun masih dibayangi trauma akibat serangan Ghostface sebelumnya.

Namun, ketenangan mereka kembali terganggu dengan munculnya Ghostface yang melancarkan serangkaian pembunuhan baru. Ancaman ini tidak hanya membahayakan keselamatan mereka, tetapi juga memaksa para penyintas untuk menghadapi kembali masa lalu yang kelam sekaligus mengungkap identitas pelaku di balik topeng tersebut.

Tabel 1. Pembunuhan Laura Crane

Tataran Pertama	
Visual	Dialog/Teks/Audio
	Laura Crane, seorang profesor yang mengajar studi film, sedang duduk sendirian di sebuah bar, sedang menunggu seseorang yang ia kenal dari aplikasi kencan dengan nama "Reggie." Reggie/Jason Carvey: (<i>mengirim pesan teks</i>) "Maaf, aku tersesat. Bolehkah kita berbicara lewat telepon?" sambil berjalan menjemput "reggie" ke arah gang. Tiba-tiba, suara di telepon berubah menjadi suara khas

Gambar 4.18
Pembunuhan laura crane
Scene (04:18-06:38)

Ghostface.
Ghostface/Jason Carvey: "Kamu seorang profesor yang mengajar film slasher, tapi tetap saja kamu memilih berjalan sendirian di gang gelap..."
Laura Crane: "Ini tidak lucu."
Ghostface/Jason Carvey: "Kamu benar, ini sama sekali tidak lucu." *Ghostface* kemudian muncul dari kegelapan dan menyerang Laura dengan brutal, menikamnya beberapa kali hingga ia tidak bernyawa.
Setelah serangan tersebut, *Ghostface* melepas topengnya, memperlihatkan bahwa ia adalah Jason Carvey, salah satu mahasiswa Laura.

Penanda	Petanda
Gambar menunjukkan meninggalnya Profesor Laura Crane dibunuh oleh Jason Carvey.	Gambar tersebut menunjukkan Pembunuhan yang terjadi karena dendam pribadi yang tidak terungkap, dengan Jason yang menikam professor laura crane setelah membujuknya ke lokasi sepi.
Tanda Kedua	
Penanda	Petanda
Pembunuhan oleh murid (Jason Carvey) terhadap profesor (Laura Crane). Pembunuhan yang terjadi karena dendam pribadi yang tidak terungkap, dengan Jason yang menikam Laura Crane setelah membujuknya ke lokasi sepi.	Pembunuhan Laura oleh muridnya Jason, menunjukkan kekerasan remaja di Amerika Serikat dalam lingkungan akademik sering kali dipicu dengan tekanan akademik, serta perasaan dendam atau ketidakpuasan terhadap sistem pendidikan, Contoh Kasus Willard Miller & Jeremy Goodale tahun 2021 (Kompas.tv 2022) – dua siswa membunuh guru mereka, Nohema Graber, karena ketidakpuasan terhadap nilai akademik.

kekerasan yang terjadi seorang profesor bernama Laura Crane yang dibunuh oleh muridnya, Jason Carvey. Jason menikam Laura setelah membawanya ke tempat yang sepi. Kekerasan yang dilakukan Jason merupakan kekerasan atas dendam dengan tekanan akademik di karenakan Jason selalu mendapatkan nilai C dari kelas yang diajarkan Profesor Laura Crane. Hal ini menjadi pemicu utama atas tindakan yang dilakukan Jason karena adanya perasaan dendam terhadap Professor Laura Crane.

Kekerasan di lingkungan akademik menggambarkan dampak dari tekanan berat yang datang bersama dunia pendidikan (NCES, 2022). Remaja dengan prestasi akademis rendah cenderung lebih rentan terhadap tekanan dari teman sebaya di lingkungan kampus. Mereka sering mengalami perasaan rendah diri, kecemasan, dan ketakutan terkait studi mereka. Selain itu, kegagalan akademis mereka dapat memicu pengawasan dan penolakan dari rekan-rekan mereka, yang berkontribusi pada munculnya masalah psikologis. Akibatnya, mereka mungkin menunjukkan perilaku pemberontakan, seperti hiperaktivitas, agresi, bahkan hingga terlibat dalam tindakan kriminal (Jiang et al., 2022).

Kasus-kasus serangan atau pembunuhan yang dilakukan murid terhadap guru atau profesor mencerminkan ketegangan mendalam yang terjadi di balik dinding sekolah

atau perguruan tinggi. Tekanan akademik yang tinggi, ditambah dengan masalah kesehatan mental, sering kali membuat individu merasa terabaikan atau tidak dihargai. Hal ini bisa menumbuhkan rasa dendam yang akhirnya meledak menjadi kekerasan, menunjukkan adanya masalah yang lebih besar terkait kesejahteraan emosional dan psikologis

Kekerasan remaja di Amerika Serikat sering kali terjadi karena perasaan marah atau kecewa yang tidak bisa diungkapkan, yang akhirnya meledak dalam bentuk kekerasan. Banyak remaja yang merasa diabaikan atau dihukum di sekolah, yang membuat mereka merasa tidak berdaya dan kecewa dengan sistem pendidikan. Jika perasaan ini tidak diperhatikan atau dibicarakan, mereka bisa merespons dengan cara yang sangat buruk, bahkan kekerasan. Sebagai contoh, dalam kasus pembunuhan guru Nohema Graber oleh dua siswa, Willard Miller dan Jeremy Goodale, pada tahun 2021 (Jiang et.al., 2022), perasaan tidak puas dengan nilai yang diberikan oleh guru mereka menjadi alasan utama mereka melakukan kekerasan. Kasus ini menunjukkan bagaimana perasaan tidak dihargai atau diperlakukan tidak adil di sekolah bisa membuat remaja bertindak dengan cara yang sangat berbahaya.

Mitos

Di Amerika Serikat, kekerasan sering dianggap sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari dan bahkan dianggap sebagai hal yang wajar, terutama terkait dengan balas dendam. Mitos-mitos ini berkembang melalui pengalaman sejarah serta diperkuat oleh media, seperti film, berita, dan budaya populer. Salah satu mitos yang berbahaya adalah keyakinan bahwa kekerasan adalah cara yang sah untuk menyelesaikan masalah, membalas dendam, atau bahkan mencari keadilan.

Mitos pertama adalah "balas dendam sebagai bentuk keadilan" (NPR Podcasts & Shows, 2022). Banyak orang berpikir bahwa ketika seseorang mengalami ketidakadilan atau penderitaan, membalas dengan kekerasan adalah langkah yang tepat. Film seperti *Scream VI* sering menggambarkan karakter-karakternya yang menggunakan kekerasan sebagai bentuk balas dendam, seolah-olah itu adalah cara yang benar untuk menyelesaikan masalah. Padahal, mitos ini mengabaikan kenyataan bahwa balas dendam hanyalah dapat merugikan diri kita sendiri ataupun orang lain, yang berujung pada saling menyakiti tanpa ada penyelesaian.

Selain itu, ada juga mitos "kepemilikan senjata sebagai simbol kebebasan dan keamanan". Di Amerika Serikat, banyak yang percaya bahwa memiliki senjata adalah hak yang harus dipertahankan untuk melindungi diri dari ancaman (CAP 2024). Namun, kenyataannya adalah akses mudah terhadap senjata justru meningkatkan tingkat kekerasan, termasuk di kalangan remaja. Banyak kasus penembakan massal terjadi karena senjata yang mudah didapat, dan dalam banyak kasus, senjata lebih sering digunakan untuk kekerasan daripada untuk perlindungan diri.

Mitos lain yang berkembang adalah "kekerasan sebagai bagian dari budaya Amerika" (DiLorenzo, 2020). Sejarah Amerika Serikat penuh dengan berbagai bentuk kekerasan, mulai dari perang saudara, konflik rasial, hingga ketegangan sosial yang terus ada hingga kini.

Media sering memperkuat anggapan ini dengan menggambarkan tokoh-tokoh kuat yang menggunakan kekerasan untuk mengalahkan musuh dan mencapai kemenangan. Akibatnya, banyak orang tumbuh dengan keyakinan bahwa kekerasan adalah bagian yang tak terpisahkan dari identitas bangsa dan sesuatu yang tak dapat dihindari.

Meskipun mitos-mitos ini telah mengakar dalam budaya Amerika, kenyataannya

adalah kekerasan bukanlah cara efektif untuk menyelesaikan konflik. Balas dendam hanya akan memperburuk keadaan, kepemilikan senjata yang berlebihan lebih berbahaya daripada memberikan rasa aman, dan anggapan bahwa kekerasan adalah bagian dari budaya hanya akan memperpanjang siklus kekerasan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, film ini menunjukkan bahwa kekerasan membawa dampak negatif bagi semua pihak yang terlibat, baik korban maupun pelaku; korban tidak hanya mengalami luka fisik tetapi juga tekanan mental yang mendalam, sementara pelaku menghadapi dampak emosional dan konsekuensi sosial dari tindakannya. Film ini juga menggambarkan bagaimana kekerasan cenderung menciptakan lingkaran agresi yang berulang, menegaskan bahwa kekerasan bukanlah cara efektif untuk menyelesaikan konflik. Kekerasan remaja di Amerika Serikat merupakan fenomena yang memprihatinkan dengan tingginya angka kejahatan, perundungan, dan penyerangan di sekolah serta komunitas. Representasi kekerasan dalam film ini dapat membentuk persepsi bahwa agresi adalah cara sah menyelesaikan konflik, yang berisiko bagi remaja yang masih dalam perkembangan psikologis dan emosional. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat, terutama remaja, untuk memahami bahwa kekerasan bukan solusi, dan edukasi mengenai penyelesaian konflik yang sehat melalui komunikasi dan empati sangat diperlukan guna mencegah normalisasi kekerasan dalam kehidupan sosial remaja. Film seperti *Scream VI* dapat menjadi bahan refleksi untuk membangun kesadaran kritis terhadap dampak media dalam membentuk cara pandang terhadap kekerasan dan perilaku sosial. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan melakukan studi longitudinal yang mengeksplorasi efek jangka panjang paparan media kekerasan terhadap perkembangan psikologis remaja, serta mengkaji intervensi edukasi yang efektif untuk mengurangi dampak negatif tersebut dalam konteks budaya yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Hariyanto, D. (2021). Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis : Didik Hariyanto Diterbitkan oleh Jl . Mojopahit 666 B Sidoarjo ISBN : 978-623- 6081-32-7 Copyright © 2021 . Authors All rights reserved. In Pengantar Ilmu Komunikasi.
- Nawiroh, Vera. 2022. "Semiotika Dalam Riset." P. 37 in, edited by Y. S. Hayati.
- Suprayitno, D. D., Dr. Ahmad, S.H., M.H., M. ., Tartila, S.Pd., M.Pd., E. ., Dr. Ir. H. Sa'dianoor, S.T., M.Si., I., & Aladdin, D. Y. A. (2024). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF (Teori Komprehensif dan Referensi Wajib Bagi Peneliti)*.
- Britannica. 2025. "Violence | Causes, Effects & Solutions | Britannica." <https://www.britannica.com/topic/violence>
- CAP. 2024. "Membongkar Mitos 'Senjata Membuat Kita Lebih Aman.'" Retrieved <https://www.americanprogress.org/article/debunking-the-guns-make-us-safer-myth/> <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230126132149-225-905148/12-film-horor-terbaru-2023-yang-sedang-dan-akan-tayang>
- Daly, Martin. 2018. "Culture of Violence?" *Killing the Competition* 119–42. doi: 10.4324/9780203787748-7.
- DiLorenzo, j thomas. 2020. "The Culture of Violence in West America ; Mith versus Reality" https://www.independent.org/pdf/tir/tir_15_02_04_dilorenzo.pdf
- IMDb. n.d. "Scream VI (2023) - Penghargaan - IMDb." Retrieved January 8, 2025 https://www.imdb.com/title/tt17663992/awards/?utm_source=chatgpt.com
- Jiang, Mao Min, Kai Gao, Zheng Yu Wu, and Pei Pei Guo. 2022. "The Influence of Academic Pressure on Adolescents' Problem Behavior: Chain Mediating Effects of Self-Control,

Representasi Kekerasan Pada Remaja di Amerika Serikat (Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film Scream VI)

- Parent–Child Conflict, and Subjective Well-Being.” *Frontiers in Psychology* 13(September):1–10. doi: 10.3389/fpsyg.2022.954330.
- Liputan6.com 2023. “Sinopsis Scream 6, Film Horor Penuh Teror Yang Diperankan Oleh Jenna Ortega.” April. <https://www.liputan6.com/regional/read/5271322/sinopsis-scream-6-film-horor-penuh-teror-yang-diperankan-oleh-jenna-ortega>
- Lustyantie, N. (2012). Pendekatan Semiotika Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis. *Seminar Nasional FIB UI*, 1–15. https://123dok.com/document/yrkdvroz-pendekatan-semiotik-model-roland-barthes.html#google_vignette
- NPR Podcasts & Shows. 2022. “Opini: Batasan Yang Tidak Ada Antara Keadilan Dan Balas Dendam.” Retrieved (<https://www.npr.org/2013/04/08/176583581/op-ed-the-nonexistent-line-between-justice-and-revenge>).
- NCES, 2022. <https://bjs.ojp.gov/document/iscs22.pdf>
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2019. “SEMIOTIKA : Teori, Metode, Dan Penerapannya.” <https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/607>
- Ralvin, J. W., & Alfrin Aladdin, Y. (2017). Representasi Premanisme dalam Film Jagal (Studi Semiotika Roland Barthes). *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 17(2), 460–481. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/semiotika/article/view/23>
- Samatan, Nuriyati; Pujiati, Desi; Nanda, Sendi Eka; Robingah. (2022). Sasampe Ritual Communication As A Form Of Gratefulness To The Temeneno And The Unifier Of Banggai Community, *International Journal of Communication, Management and Humanities (IJCOMAH)*, Vol. 3(1), 24-34.
- Statista.com. n.d. “Total Violent Crime Reported in the United States from 1990 to 2023.” <https://www.statista.com/topics/1750/violent-crime-in-the-us/>
- Variety.com. n.d. “‘Scream 6’ Tembus \$100 Juta Di Box Office Domestik.” Retrieved January 8, 2025 <https://variety.com/2023/film/box-office/scream-6-box-office-100-million-milestone-1235575749/>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)