



Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Headshot 2016

(Analisis Isi Kuantitatif)

Skripsi

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) Bidang Ilmu
Komunikasi

Oleh:

Allan Fachrouzi Suarfi

NIM. B75217106

Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

2021

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Allan Fachrouzi Suarfi

NIM : B75217106

Prodi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Headshot 2016 (Analisis Isi Kuantitatif) adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 29 Mei 2021

Yang membuat pernyataan



Allan Fachrouzi Suarfi

NIM. B75217106

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Allan Fachrouzi Suarfi

NIM : B75217106

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Analisis Isi Kekerasan dalam Film Headshot
2016 (Analisis Isi Kuantitatif)

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 24 Mei 2021

Menyetujui

Pembimbing,



Dr. Nikmah Hadiati Salisah, M.Si

NIP. 197301141999032004

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Headshot 2016

SKRIPSI

Allan Fachrouzi Suarfi

(B75217106)

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu

Pada tanggal 11 Juni 2021

Tim Penguji

Penguji I


Dr. Nikmah Hadiyah Salisah, S.IP.M.Si

NIP. 197301141999032004

Penguji II


Dr. Agoes Moh. Moefad, SH.M.Si

NIP. 197008252005011004

Penguji III



Muchlis, S. Sos. I. M. Si

NIP. 197911242009121001

Penguji IV

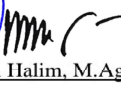


Dr. Ali Nurdin, S. Ag. M. Si

NIP. 197106021998031001

Surabaya, 11 Juni 2021

Dekan



Abdul Halim, M. Ag
NIP. 196307251991031003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Allan Fachrouzi Suarfi
NIM : B75217106
Fakultas/Jurusan : Dakwah & Komunikasi / Ilmu Komunikasi
E-mail address : allanfachrouzis@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul : Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Headshot 2016

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 November 2021

Penulis

(Allan Fachrouzi Suarfi)

ABSTRAK

Allan Fachrouzi Suarfi, NIM. B75217106, 2021. *Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Headshot 2016 (Analisis Isi Kuantitatif)*. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Kata kunci : Kekerasan, Film Headshot, Analisis isi, Kuantitatif

Saat ini, teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat pesat perkembangannya mengikuti perkembangan zaman dan tuntutan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Manusia pada abad ini dimanjakan dengan pelayanan teknologi untuk mendapatkan berbagai jenis informasi. Salah satunya ialah film, film dalam media massa merupakan media yang menggambarkan kenyataan, atau mungkin membentuk kenyataan. Semakin pesatnya perkembangan zaman banyak film yang mengadopsi tayang-tayangannya di berbagai budaya. Banyaknya budaya yang diadopsi mengakibatkan tayangan negative bermunculan dan memperlihatkan kerusakan moral dengan cara melakukan tindakan kekerasan. Film *Headshot 2016* yang diangkat oleh peneliti memiliki total keseluruhan 29 scene, dengan 18 scene yang mengandung unsur kekerasan maka dapat disimpulkan bahwa memang adegan kekerasan sangat mendominasi dalam film ini. Penelitian ini meneliti bagaimana kecenderungan tindakan kekerasan yang ada dalam film *Headshot 2016*. Dengan menggunakan metode analisis isi, pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian dengan menggunakan 4 kategori jenis kekerasan langsung, tidak langsung, represif dan alienatif. Dalam penemuan data peneliti juga menemukan data bahwa pelaku kekerasan yang paling banyak di jumpai dalam film memiliki porsi yang lebih banyak gender laki-laki daripada perempuan.

ABSTRACT

Allan Fachrouzi Suarfi, NIM. B75217106, 2021. *Analysis of the Content of Violence in the 2016 Headshot Film*. Communications Science. Faculty of Da'wa and Communication. Sunan Ampel State University Of Surabaya.

Keywords: Violence, Film Headshot, Content analysis, Quantitative.

Currently, information and communication technology has developed very rapidly following the times and demands in meeting human needs. Humans in this century are spoiled by technological services to obtain various types of information. One of them is film, a film in the mass media is a media that describes reality, or perhaps shapes reality. With the rapid development of the times, many films have adopted their shows in various cultures. The number of cultures adopted has resulted in negative impressions appearing and showing moral damage by committing acts of violence. The 2016 Headshot film appointed by the researcher has a total of 29 scenes, with 18 scenes containing elements of violence, it can be concluded that violent scenes really dominate in this film. This research examines how the tendency of violent acts in the 2016 Headshot film is by using the content analysis method and quantitative approach. The results of the study using 4 categories of direct, indirect, repressive and alienative violence. In finding the data, the researcher also found data that the most violent perpetrators encountered in films had a greater proportion of male gender than female.

نبذة مختصرة

تحليل محتوى العنف في فيلم ، B752171062021. ألان فشروري صرفي ، نيم علوم الاتصالات. كلية الدعوة والاتصال. جامعة ولاية. Headshot 2016. سونان أمبل في سورابايا

الكلمات المفتاحية: العنف ، تصوير الرأس ، تحليل المحتوى ، الكمي

في الوقت الحالي ، تطورت تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بسرعة كبيرة في أعقاب الأوقات والمتطلبات في تلبية الاحتياجات البشرية. لقد أفسدت الخدمات التكنولوجية البشر في هذا القرن للحصول على أنواع مختلفة من المعلومات. أحدها فيلم ، والفيلم في وسائل الإعلام هو وسيلة تصف الواقع ، أو ربما يصوغ الواقع مع التطور السريع للعصر ، تبنت العديد من الأفلام عروضها في مختلف الثقافات. أدى عدد الثقافات التي تم تبنيها إلى ظهور انطباعات سلبية وإظهار الضرر لعام 2016 الذي Headshot المعنوي من خلال ارتكاب أعمال عنف. يحتوي فيلم عينه الباحث على ما مجموعه 29 مشهداً ، مع 18 مشهداً تحتوي على عناصر عنف ، ويمكن الاستنتاج أن المشاهد العنيفة هي السائدة حقاً في هذا الفيلم. يبحث لعام 2016 باستخدام Headshot هذا البحث في كيفية نزعة أعمال العنف في فيلم طريقة تحليل المحتوى والنهج الكمي. نتائج الدراسة باستخدام 4 فئات من العنف المباشر وغير المباشر والقمعي والتغريب. في العثور على البيانات ، وجدت الباحثة أيضاً بيانات تفيد بأن أكثر الجناة عنفاً الذين واجهتهم الأفلام كان لديهم نسبة أكبر من الذكور مقارنة بالإناث

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul Penelitian (Sampul)	i
Persetujuan Dosen Pembimbing	ii
Pengesahan Tim Penguji	iii
Pernyataan Keaslian Karya	iv
Persetujuan Publikasi	
Abstrak	v
Kata Pengantar	vii
Motto dan Persembahan	xi
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
F. Sistematika Pembahasan	13

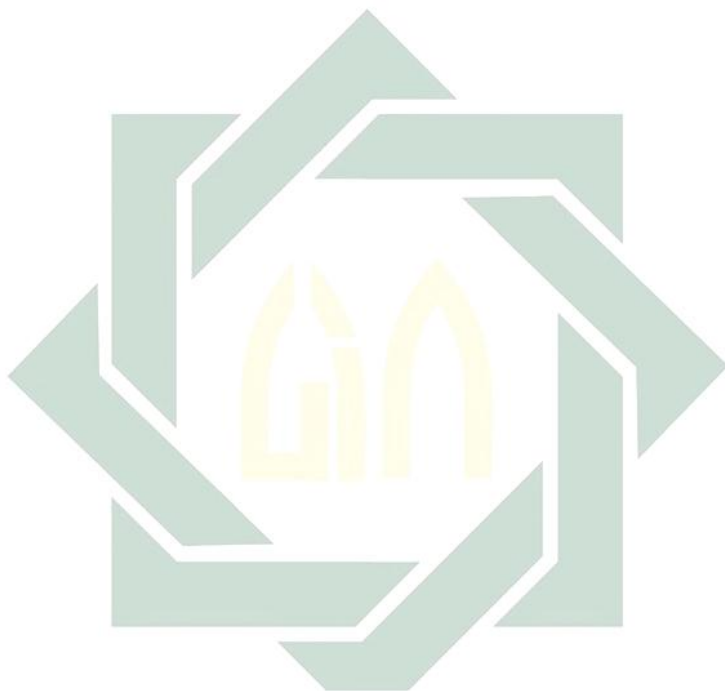
Bab II : Tinjauan Pustaka

A. Penelitian Terdahulu	14
B. Kerangka Teori	17
1. Kekerasan dalam Film	17
2. Film sebagai Media Massa.....	20
3. Analisis Isi.....	22
C. Hubungan Antar Konsep.....	25
D. Bagan Kerangka Konseptual.....	28
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	29
B. Unit Analisis	29
C. Populasi,Sampel & Teknik Sampling	30
1. Populasi.....	30
2. Sampel.....	31
3. Teknik Sampling.....	31
D. Variabel dan Indikator Penelitian	32
1. Variabel.....	32
2. Indikator Penelitian	33
E. Tahap-tahap Penelitian.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Validitas Instrumen Penelitian.....	37
H. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	41
B. Penyajian Data	43
1. Uji Reliabilitas	43
a) Hasil Uji Reliabilitas Coder 1	45
b) Hasil Uji Reliabilitas Coder 2	47
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan	49
1. Scene dalam Film Headshot 2016.....	49
2. Jenis Kelamin Pelaku Kekerasan dalam Film Headshot 2016	50
3. Jumlah Pelaku Kekerasan	52
4. Kekerasan Langsung dalam Film Headshot 2016.....	54
5. Kekerasan Tidak Langsung dalam Film Headshot 2016.....	56
6. Kekerasan Representatif dalam Film Headshot 2016.....	58
7. Kekerasan Alienatif dalam Film Headshot 2016.....	61
D. Pembahasan Film Headshot 2016.....	62
E. Perspektif dalam Islam.....	67
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	70

B. Saran	71
C. Keterbatasan Penelitian.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	76



Daftar Tabel

4.1 Uji Reliabilitas Peneliti Coder 1.....	45
4.2 Uji Reliabilitas Peneliti Coder 1.....	46
4.3 Uji Reliabilitas Peneliti Coder 2.....	47
4.4 Uji Reliabilitas Peneliti Coder 2.....	48
4.5 Frekuensi Keseluruhan	49
4.6 Frekuensi Jenis Kelamin.....	51
4.7 Frekuensi Jumlah Pelaku	52
4.8 Frekuensi Kekerasan Langsung.....	54
4.9 Frekuensi Kekerasan Tidak Langsung	57
4.10 Frekuensi Kekerasan Represif.....	59
4.11 Frekuensi Kekerasan Alienatif	61

Daftar Gambar

3.1 Gambar Penjelasan Potongan Scene.....	45
4.1 Salah Satu potongan Scene Adegan Kekerasan Langsung.....	55
4.1 Salah Satu potongan Scene Adegan Kekerasan Tidak Langsung	57
4.1 Salah Satu potongan Scene Adegan Kekerasan Represif.....	59
4.1 Salah Satu potongan Scene Adegan Kekerasan Alienatif	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi media massa sangat mempengaruhi pada kehidupan manusia pada dikala ini. Media ini sebagai perlengkapan buat membangun serta pengaruhi opini public sebab kekokohnya yang besar. Kondisi ini dibentuk oleh media pada kesimpulannya menjadii kondisi publik. Kata media diambil dari bahasa Latin ialah medius yang maksudnya tengah, perantara ataupun pengantar. Kata media berasal dari kata“ medium“ yang secara etimologi berarti perantara ataupun pengantar. Media ialah perantara/ penghubung yang terletak antara 2 pihak, ataupun fasilitas komunikasi seoerti koran, majalah, radio, televise, film, poster, serta spanduk.¹

Film hanyalah gambar bergerak. Gerakan ini disebut gerakan intermiten, yaitu gerakan yang terjadi hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia untuk menangkap sejumlah perubahan gambar dalam sepersekian detik. Film telah menjadi media yang sangat berpengaruh, lebih dari media lainnya. Audio-visual bekerja sama dengan baik dalam membuat penonton tidak bosan dan lebih berkesan, karena formatnya yang menarik. Secara umum film dapat dibedakan menjadi dua unsur penyusun, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Biasanya dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (material) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) mengolahnya.²

Penelitian ini bertitik focus mengenai bagaimana Analisis ini kekerasan dalam film *Headshot*. Terkadang muatan

pesan secara langsung maupun tidak langsung acap terlihat di perfilman yaitu adegan , dialog serta alur cerita yang memiliki unsur kekerasan. Isi kekerasan yang langsung diperlihatkan menyebabkan di dunia real terjadinya kekerasan. Kekerasan yang dilakukan antar pribadi dapat berasal dari berbagai macam cara, misalnya kekerasan terhadap anak dibawah umur.³

Mulanya film ialah hiburan yang diperuntukan buat golongan dasar, tapi tanpa diprediksi film melesat melampaui batasan golongan sampai menyangsang ke golongan yang lebih besar. Perihal itu memicu pakar komunikasi berfikir kalau sebetulnya film memiliki kesempatan paling besar dalam mempengaruhi pemirsa.⁴

Penyebab individu menyenangi film disebabkan terdapatnya upaya dari diri orang buat menemukan kebahagiaan, hiburan dengan memberikan separuh waktunya. Film dikemas dengan foto selaku visual ril yang bisa menarik peminatnya yang membuat mereka mau duduk di depan layarkaca dengan waktu yang lumayan lama hanya untuk menonton. Bagi para penikmat film, dengan menyaksikan mereka hendak jadi lebih kilat mengerti hendak nilai- nilai baru dengan memandang hal- hal yang lagi terjalin ataupun apalagi terjalin di dunia.⁵

Industri perfilman artinya industry yang tidak akan mati dikarenakan fusngsi mereka sebagai penyebar fakta/fenomena. Karangan yang diangkat pada satu film umumnya dapat

berbentuk fiksi/non fiksi. Setiap tahunnya perkembangan industry perfilman sangat pesat dan berinovasi. Film masuk kategori industri kreatif disebabkan karena film mempunyai kesanggupan pada meningkatkan ekenomi inventif yang sangat besar.

Berbagai aliran film mulai dari aksi, petualangan, animasi, biografi, komedi, serta lainnya.⁶ Aliran ialah kata yang merujuk di pengkasifikasian teks media ke dalam gerombolan tertentu tersinkron dengan ciri sejenisnya sendiri. Konsep genre bertujuan untuk memahami pengorganisasian, pengelompokan dan penggunaan teks multimedia. Konsep genre sendiri secara praktis dapat diterapkan pada media televisi, cetak, penyiaran, dan film..⁷

Betul,realitanya film mempunyai kategori tersendiri sesuai dengan usia penikmatnya dalam mengatur tontonan dari yang ditonton, oleh karena itu terkadang tidak mengherankan mungkin ada film tertentu yang tidak dimaksudkan untuk ditonton oleh anak. Hal mendasar bagi penonton sebelum menikmati sebuah film ialah memahami terlebih dahulu genre film yang ditonton sudah sesuai dengan batasan usianya. Realitanya, luasnya pemberitaan instrumen komunikasi massa berawal dari anak dibawah umur, remaja, dewasa mungkin hingga lanjut usia/lansia, pada saat yang sama sangat sulit untuk memonitornya dalam memilah paparan media secara cermat.

Dengan pesatnya perkembangan zaman, saat ini instrumen massa di semua negara semakin banyak mengangkat acara dari berbagai budaya. Beberapa akibat negatif yang timbul

akibatnya banyak siaran yang menunjukkan pengikisan karakter dengan meniru berbagai macam tindak kekerasan.

Peneliti menitikberatkan penelitiannya dalam bentuk kekerasan yang ditemukan di berbagai lingkungan, dan intensitas terjadinya di mana saja. Masyarakat terkadang mentolerir tindak kekerasan dan menganggap hal yang lumrah yang selalu kita lihat. Misalnya kekerasan yang sering kita lihat di televisi maupun di sinema. Penikmatnya bersedia menghabiskan uang untuk menonton pertunjukan kekerasan merupakan hal yang wajar. Akibatnya kita menganggap itu ialah hal yang normal, selanjutnya masyarakat mendapatkan informasi dan juga mengambil sikap dengan biasa saja, tanpa berfikir kritis bahwa faktanya salah satu indakan yang terjadi adalah tindakan kekerasan.

Kekerasan itu juga mengandung unsur keindahan.⁸ Instrumen yang mempunyai dimensi estetika-destruktif dan memiliki interes ambivalen dalam paksaan bermuka dua, seperti ketertarikan ataupun rasa jijik. Kalimat ini diwujudkan ke dalam contoh nyata artinya dapat dikatakan tayangan sinema dengan kekerasan pasti memiliki rasa ngeri sekaligus kenikmatan. Rasa ini lalu menyatu dalam individu sendiri. Film genre action didominasi unsur kekerasan yang kerap mendapat peringkat tertinggi dibanding film bergenre lain.

Semua jenis pertunjukan yang berisi kekerasan jarang memperhitungkan efek pendidikan, etika, dan traumatis penontonnya. Kalimat ini terkait dengan konsep bahwa tidak semua kekerasan itu buruk. Unsur-unsur kekerasan yang terkandung dalam film yang dilihat secara tidak langsung merupakan hasil reduksi massal. Instrumen publik telah mereduksi kekerasan menjadi karya seni, dan meskipun kita tidak lagi menganggap kekerasan sebagai "kecurangan",

kekerasan itu terkait dengan bentuk seni, masyarakat terkoneksi dengan properti rekreasinya dan properti indah dari karya seni itu sendiri. Ini menjelaskan sebagian besar film aksi, termasuk unsur kekerasan lebih menyenangkan dari pada genre lainnya.

Hasil temuan sebelumnya, kategori film favorit masyarakat dunia ialah kategori action. Dilansir dari laman (Indozone, 2019)⁹ dari 7 kategori film di situs tersebut, film laga menempati posisi paling disukai oleh banyak orang.

Beberapa penelitian menemukan fakta bahwa individu yang terkena tindak kekerasan berpeluang besar menjadi pelaku kekerasan.¹⁰ Setiap disiplin ilmu memiliki pola pandangan serta pemikiran yang berbeda dalam fokus perhatiannya.¹¹ Salah satu realitas yang ada dimasyarakat adalah kekerasan. Penculikan anak sering terjadi, mereka sering menuntut uang tebusan sebagai ganti pembebasan korban, untuk keperluan ilegal lainnya.

Peneliti kali ini akan meneliti sebuah film berjudul *Headshot 2016*.

Film ini menceritakan tentang pria yang bernama ABDI (Iko Uwais) yang menderita amnesia dengan masa lalu yang misterius. Abdi yang diwaktu kecilnya diculik oleh sang mafia lalu Abdi tersebut dijadikan seorang penjahat yang terlatih, ia diajari bertarung, membunuh, menembakkan senjata api, senjata tajam, senjata tumpul, serta senjata apapun yang bisa digunakan untuk membunuh. Abdi kemudian terbangun dari tidurnya yang

lama dengan kondisi kritis yang cukup lama. Ailin (Chelsea Islan), adalah mahasiswi kedokteran dan merawat Abdi dengan telaten yang ditemukan terdampar dan dalam kondisi kritis dan terdapat luka tembak di kepala. Lalu,Ailin memberi nama pemuda yang ia temukan tanpa identitas dan hilang ingatan itu dengan nama Ismael (Iko Uwais). Ketika hubungan keduanya mulai terjalin, tanpa disadari nyawa Ismael dan Ailin justru terancam. Banyak pembunuh yang menginginkan kematian Ismael. Kemudian, Ailin pun terseret ke dalam pusaran masalah yang di hadapi Ismael. Bahaya yang di hadapi Ailin ialah diculik oleh komplotan criminal yang dipimpin oleh Lee (Sunny Pang), adalah seorang bos mafia China yang misterius. Perlahan-lahan ingatan Ishmael kembali, seiring usahanya menyelamatkan Ailin.

Film *Headshot* adalah film kejahatan seni beladiri dari Indonesia bergenre laga (action) yang di sutradarai oleh Mo Brother dan dibintangi oleh Iko Uwais, film ini mengadopsi budaya Indonesia berupa seni beladiri pencak silat yang dapat mengangkat budaya daerah Indonesia. Pada film ini sarat adegan kekerasan baik berupa kekerasan fisik maupun psikologis.

Analisis isi adalah *method* untuk mempelajari dan menarik kesimpulan tentang kejadian dengan mengumpulkan dokumen sebagai data dan menganalisisnya..¹² Karena peneliti ingin mengetahui dan memahami lebih dalam tentang bagaimana kekerasan terjadi dalam bentuk pesan baik secara verbal maupun non verbal dalam sebuah karya sinema untuk disimpulkan berdasarkan fenomena yang ada, maka peneliti menggunakan pendekatan analisis isi dalam penelitian ini.

Dalam kajian sebelumnya, Moch Affy Zulfikar mahasiswa Sekolah Tinggi Komunikasi Surabaya (Stikosa) Jurusan Ilmu Komunikasi khususnya penyiaran tahun 2017 mengangkat perbincangan tentang "Analisis Konten Seksual

dan Kekerasan dalam Film Moammar Emka's Jakarta Undercover".Yang membedakan dalam penelitian ini adalah subjek yang dipilih.

Penelitian lain yang menggunakan objek yang sama adalah "Representasi Kekerasan dalam Film The Raid 2 Berandal (Analisis Konten)" oleh Erikson Sihotang, mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau tahun 2016. Penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya dikarenakan objeknya menggunakan film The Raid 2 Berandal sebagai topiknya.

Selain itu, Nopri Kosuma Wijaya mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2013 menerbitkan makalah berjudul "Analisis Kuantitatif Isi Adegan Kekerasan dalam Film Kartun Spongebob Squerpants". Perbedaan dalam penelitian ini adalah hanya melihat seberapa besar frekuensi yang terkandung dalam program Spongebob Squarepants.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tendensi kekerasan dalam film *Headshot* 2016?
2. Berapa frekuensi adegan kekerasan yang ditampilkan dalam film *Headshot* 2016?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan tendensi kekerasan yang terjadi di film *Headshot* 2016.
2. Untuk mengetahui dan menjelaskan frekuensi adegan kekerasan yang ditampilkan dalam film *Headshot* 2016.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis/Akademis :

1. Menambah rujukan untuk setiap mahasiswa yang akan melakukan penelitian menggunakan pendekatan analisis isi dengan objek kekerasan.
2. Menambahkan banyak informasi dan kajian dalam ranah perfilman. Terutama pada film-film yang mendominasi yang menampilkan aspek kekerasan di setiap adegannya.

Manfaat praktis :

1. Studi ini mendorong penonton bioskop untuk lebih arif ketika memilih film yang akan ditonton.

E. Definisi Operasional

Dalam melakukan penelitian, suatu konsep harus dapat diukur agar dapat dioperasionalkan.

Pada penelitian ini, variable yang peneliti operasionalkan adalah variable kekerasan.

Indikator

Dimensi

Item

A.Langsung
direct violence)

- Memukul

- Mengayunkan benda atau menggunakan tangan kosong

untuk memukul
seseorang

- Menendang

- Menendang dengan menggunakan kaki

- Membelit

- Membelit tangan dan leher dengan sebuah benda

- Menginjak

- Meletakkan kaki saat memijak

- Mendorong

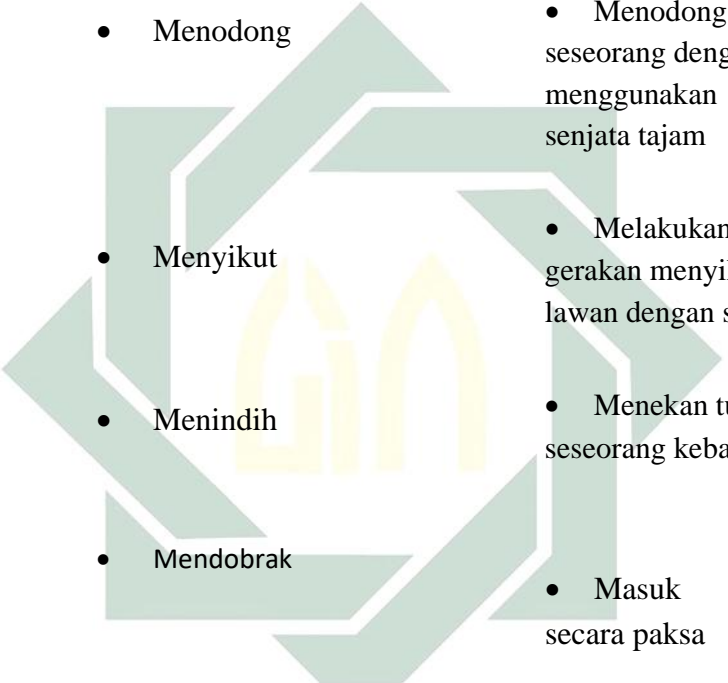
- Mendorong menggunakan tangan/tubuh.

- Mangapit

- Mengapit dengan kaki

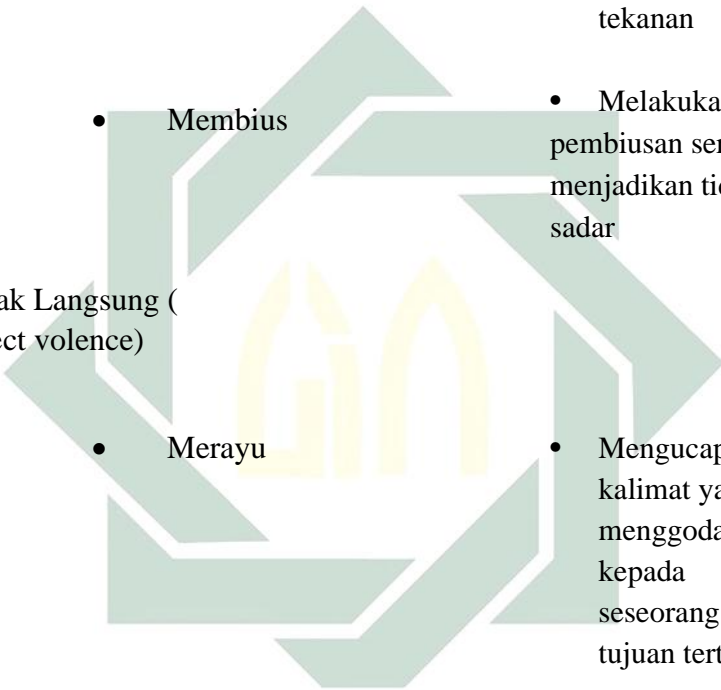
- Menarik

- Menarik tubuh seseorang secara kasar

- 
- Menembak
 - Menembak bagian bagian tubuh
 - Menodong
 - Menodong seseorang dengan menggunakan senjata tajam
 - Menyikut
 - Melakukan gerakan menyikut lawan dengan siku
 - Menindih
 - Menekan tubuh seseorang kebawah
 - Mendobrak
 - Masuk secara paksa
 - Mengikat
 - Mengikat orang dengan paksaan

- Menyelundupkan
- Perbuatan menyelundupkan benda demi tujuan tertentu
- Mencekik
- Mencengkram laher seseorang menggunakan tangan dengan tekanan
- Membius
- Melakukan pembiusan serta menjadikan tidak sadar
- Merayu
- Mengucapkan kalimat yang menggoda kepada seseorang untuk tujuan tertentu
- Merendahkan
- Mengucapkan kalimat yang merendahkan seseorang
- Mengancam
- Mengucapkan kalimat ancaman

B.Tidak Langsung (Indirect volence)



untuk maksud tertentu

- Berbohong
- Berkata tidak jujur / tidak sesuai fakta
- Mengintai
- Mengamati secara diam-diam demi tujuan tertentu
- Hak-hak sosial
- Merampas hak kebebasan seseorang untuk menentukan dan memilih
- Kesetaraan sosial dan gender
- Tindakan merampas hak kesetaraan gender yang menjadi hak asasi manusia
- Perlindungan atas hak milik pribadi dan hak milik sosial
- Tindakan merampas hak

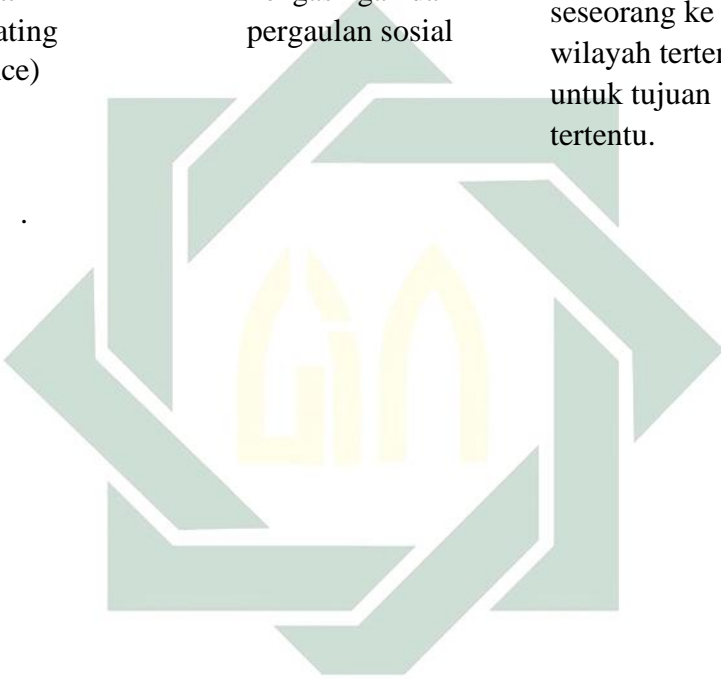
Represif
(refreshive
violence)

milik pribadi
dan sosial
seseorang
indibidu

Alienatif
(alienating
violence)

- Pengasingan dari pergaulan sosial

- Pengasingan seseorang ke wilayah tertentu untuk tujuan tertentu.



F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasannya agar lebih mudah dalam menyusun penelitian dan dapat dipahami oleh pembaca dengan mudah sebagai berikut:

Bab pertama, membahas tentang Pendahuluan yang meliputi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, membahas tentang kajian kepustakaan tentang pesan kekerasan dalam karya dan hipotesis penelitian.

Bab ketiga, membahas metode penelitian, pada bab ini di dalamnya terdapat jenis dan pendekatan penelitian, unit analisis, teknik sampling, variabel dan indikator penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab keempat, membahas tentang pembahasan, yang meliputi gambaran umum obyek penelitian, penyajian data, pengujian hipotesis dan analisis hasil penelitian.

Bab kelima, adalah penutup, yang berisikan kesimpulan dan saran serta rekomendasi kemungkinan dilaksanakannya penelitian lanjutan berdasarkan kesimpulan yang dihasilkan

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi patokan penelitian serta sebagai pembanding guna untuk mendukung temuan penelitian. Beberapa temuan dari penelitian sebelumnya tercantum di bawah ini.:

1. *Jurnal Analisis Isi Kekerasan dalam film Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 1* oleh Jurnal E-Komunikasi Vol.6.No.2 Tahun 2018

Persamaan : Sama-sama kekerasan dengan 49 sinyal kekerasan dari semua adegan dan 64% dari semua sinyal kekerasan, psikologi menjadi prediktor dominan kekerasan dalam film ini.

Perbedaan : Terletak pada teori dan pokok pembahasan penelitian

2. *Jurnal “ Analisis Isi Kekerasan dalam Film Animasi Despicable Me 3 “* oleh Jurnal E-Komunikasi Vol.6 No.2 Tahun 2018.

Persamaan : Hasil penelitian berikut dapat disimpulkan dengan frekuensi adegan kekerasan dalam film animasi *Despicable Me 3* ini cukup rendah yaitu pada angka 66 kali dengan frekuensi tertinggi adalah bentuk kekerasan fisik yang muncul sebanyak 45 kali dan muncul pada 28 *scene*, dimana tidak sampai dari separuh total *scene* yaitu 78 *scene*. Presentase munculnya kekerasan dalam *Despicable Me 3* ini adalah 35%.

Perbedaan : Terletak pada teori dan pokok pembahasan penelitian.

3. Jurnal “*Anlisis Isi Kekerasan, tentang Kekerasan Fisik dan Psikologis dalam Film The Raid: Redemption Karya Gareth Evans*” oleh Jurnal Komunikasi Flow Vol.2 No.5 Tahun 2013.

Persamaan : Hasil penelitian ini terdapat banyak adegan kekerasan. Ada dua bentuk kekerasan yakni kekerasan, yakni kekerasan fisik dan kekerasan psikologis. Bentuk-bentuk

kekerasan fisik dan kekerasan psikologis. Bentuk-bentuk kekerasan fisik antara lain: memukul, menampar, mencekik, menendang, melempar barang ke tubuh, melukai dengan tangan kosong, menganiaya, dan membunuh; sementara kekerasan psikologis antara lain: berteriak-teriak, menyumpah, mengancam, merendahkan, mengatur, melecehkan, menguntit.

Perbedaan : Terletak pada teori dan pokok pembahasan penelitian.

4. Skripsi “Analisis Isi Kekerasan dan Seksual dalam Film Moammar Emika’s Jakarta Undercover” oleh Moch Affy Zulfikar, Jurusan Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Surabaya (Stikosa) Tahun 2017.

Persamaan : Sama-sama melakukan studi tentang penggambaran film tentang kekerasan fisik dan psikologis.

Perbedaan : Terletak pada subjek penelitiannya yaitu film Jakarta Undercover

5. Skripsi “Representasi Kekerasan dalam Film The Raid 2 Berandal (Analisis Isi)” oleh Erickson Sihotang, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Tahun 2016.

Persamaan : Terletak di uji Reliabilitas yang digunakan yaitu teknik coder yaitu sama dalam menganalisis isi kekerasan.

Perbedaan : Terletak pada subjek penelitiannya yaitu film The Raid 2 Berandal.

6. Skripsi “Analisis isi Kuantitatif Adegan Kekerasan dalam Film Spongebob Squerpants” oleh Nopri Kosuma Wijaya, Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun 2013.

Persamaan: Sama-sama meneliti tentang kekerasan serta indicator yang digunakan pun sama seperti kekerasan psikologis dan fisik.

Perbedaan: terletak pada subjek penelitiannya yaitu film kartun Spongebob Squerpants.

B. Kerangka Teori

1. Kekerasan dalam Film

Perubahan dalam segala sesuatu yang dilakukan secara besar-besaran dikarenakan dampak dari revolusi industri menyebabkan hasil yang tidak merata, hal ini secara tidak langsung mengubah dunia berkembang dengan menggambarkan bahwa populasi merupakan salah satu prasyarat yang penting. Akibat tingginya angka populasi maka infrastruktur yang di perlukan untuk menyokong pertumbuhan populasi membutuhkan produksi transportasi dan barang secara massal, sajian massal dalam bidang pendidikan, dan tentu saja media massa.¹³

Beberapa media memiliki tujuan tertentu untuk menunjukkan kepada forum bahwa mereka benar hasil cerminan dari masyarakatnya. Contohnya saja pada film dengan unsur kekerasan yang banyak beredar. Kekerasan dapat ditemukan dalam film-film dengan aspek kekerasan, horor, dan film-film yang bertema kriminal¹⁴. Media

menekankan teror dan terornya, artinya media massa dapat menggugah emosi publik dan juga pembacanya. Emosi dalam proses ini membentuk komponen peningkatan ketertarikan individu terhadap apa pun yang ditransmisikan.¹⁵

Film yang dikenal zaman ini adalah Memajukan seni fotografi. Teknik fotografi tetap ditingkatkan hingga menghasilkan gambar yang cemerlang atau biasa disebut film.¹⁶

Dalam bukunya (Effendy, 2008) menulis jumlah produksi film setiap tahunnya bertambah, beberapa faktor penyebabnya adalah pesatnya perkembangan teknologi yang canggih. Untuk mengelola bisnis film, rantai produksi, rantai distribusi, dan pertunjukan, ada tiga hal yang harus diselesaikan.¹⁷

- a) Rantai produksi lengkap mencakup pekerjaan mulai dari pemilihan konsep cerita

hingga penyelesaian film dan kesiapannya untuk pemasaran.

- b) Rantai distribusi adalah keseluruhan tindakan penyebaran film agar penonton dapat menikmatinya
- c) Rantai eksebsi adalah keseluruhan tindakan tindakan pemutaran film melalui jaringan film di teater.

Film merupakan jendela media massa di masyarakat. Sasaran sebenarnya dari film tersebut adalah media massa, sebagai kanal pengetahuan publik tentang pesan yang tersirat dalam film tersebut.¹⁸ Film juga dapat mencampur pesan melalui gambar bergerak menggunakan kamera, suara dan warna saat ini. Film juga bisa menjadi alat komunikasi massa.¹⁹

2. Film sebagai Media Massa

Komunikasi media massa terdiri atas banyak komunikator, komunikasi ini terjadi akibat menggunakan sistem media sehingga meskipun suatu individu memiliki jarak yang jauh komunikasi ini masih dapat memungkinkan suatu individu untuk menggunakan indra penglihatan dan pendengarannya. Komunikasi dengan menggunakan media massa ini kelemahannya adalah ketika suatu pesan yang dikirimkan tersampaikan, pesannya tidak akan dapat menerima efek secara langsung.²⁰

Menulis setiap tahun dapat meningkatkan jumlah produksi film, merupakan satu faktor penyebabnya adalah pesatnya perkembangan teknologi yang mumpuni.

Film didefinisikan sebagai gambaran masyarakat dimana media massa berada. Fungsi film sebagai media massa ialah sebagai pemberi informasi kepada masyarakat tentang pesan tersirat yang ada dalam suatu film.²¹ Film juga alat komunikasi massa yang menggabungkan bagaimana pesan dapat disampaikan melalui gambar yang bergerak dengan memanfaatkan kamera, suara dan juga warna yang ada.²²

3. Analisis Isi

Analisis isi adalah proses yang digunakan untuk memeriksa fenomena dengan mengumpulkan dokumen sebagai data dan juga menarik kesimpulan tentangnya.. Dengan analisis isi kita bisa mempelajari isi dalam suatu

gambar, karakteristik yang dimiliki oleh suatu pesan, bahkan perkembangan dari suatu isi.²³

Menurut Riffe, Lacy dan Fico bahwa analisis isi adalah suatu pengujian yang sistematis dan dapat di replikasi dari simbol-simbol komunikasi, dimana simbol-simbol ini diberikan nilai numerik berdasarkan dengan pengukuran yang valid dan analisis menggunakan pendekatan statistik untuk mengkarakterisasi isi komunikasi, menarik kesimpulan dan konteks, produksi dan konsumsi.²⁴

Secara umum, analisis konten kuantitatif dapat digunakan untuk penentuan, deskripsi properti konten, dan kesimpulan. Analisis isi digunakan untuk menemukan konten komunikasi yang asli atau dapat diamati secara metodis yang dapat disalin dan digandakan secara objektif, sah, andal..²⁵

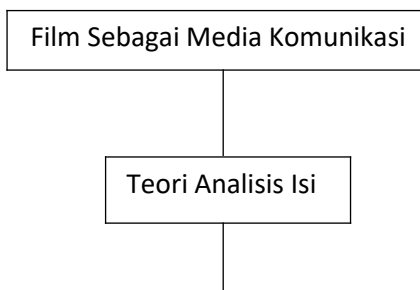
Objektivitas adalah salah satu kualitas analisis konten yang paling signifikan. Studi analisis isi dilakukan untuk mendapatkan gambaran materi apa adanya, tanpa partisipasi peneliti. Studi ini digunakan untuk mengurangi

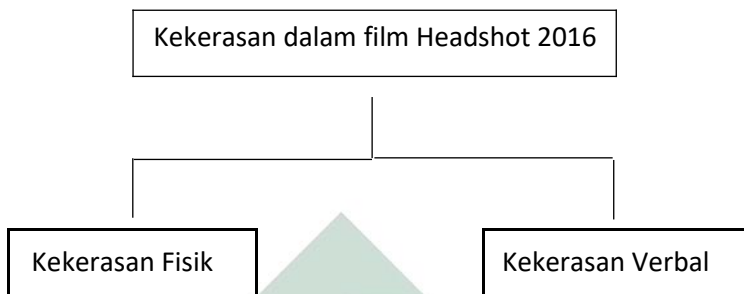
ambiguitas atau preferensi, keselarasan atau beberapa foto peneliti. Temuan analisis isi itu sendiri merupakan substansi teks sesudahnya dan bukan hasil subjektivitas peneliti.²⁶

Menurut Riffle, Lacy dan Fico dalam buku yang ditulis (Eriyanto,2011,hal.19) Selain tidak memihak, analisis isi juga bersifat metodis. Di sini sistematis menunjukkan perumusan yang jelas dan sistematis dari semua urutan dan metode penelitian. Variabel diturunkan berdasarkan teori, mulai dari kategori yang kemudian dialokasikan ke variabel, hingga selanjutnya dilakukan pengujian sesuai hipotesis..²⁷

Bagan 2.1

Kerangka Berfikir





C. Hubungan antar Konsep

Anak adalah amanah sekaligus anugerah dalam keluarga yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa harus menjaga harkat dan martabatnya sebagai manusia yang nilai-nilainya harus dijunjung tinggi. Tetapi, pada kenyataannya, baik keluarga dan negara tidak mampu memberikan kesejahteraan yang layak bagi anak secara keseluruhan. Namun seiring berkembangnya zaman tindakan *eksploitasi* anak marak terjadi, dengan berbagai tujuan dan tindak kekerasan. Hal tersebut muncul juga karena kurangnya peraturan dan perlindungan terhadap anak.

Kesan yang ditampilkan dalam sebuah film dapat membentuk cara pandang masing-masing orang sesuai dengan pesan yang ada di film tersebut. Tampilan dengan banyak komponen kekerasan dapat mematkan bagi seseorang ketika pesan yang

Salah diterima. Media massa tak jarang memiliki tujuan untuk memunculkan emosi khalayaknya. Berangkat dari emosi tersebut tujuan media massa mulai tercapai, karena dengan munculnya emosi khalayak itu media massa telah berhasil memikat khalayak dalam tontonannya.

Maka, dari penjabaran peneliti akan meneliti unsur kekerasan dalam konten film ini menggunakan analisis isi. Analisis isi merupakan sebuah metode dalam mempelajari suatu fenomena dengan memanfaatkan dokumen-dokumen yang ada. Dalam penelitian ini contohnya peneliti akan menggunakan dokumen berbasis potongan-potongan scene yang ada dalam suatu film.

D. Bagan Kerangka Konseptual

Kekerasan adalah konsep perilaku yang didasarkan pada kemampuan untuk memaksa orang lain agar setuju.

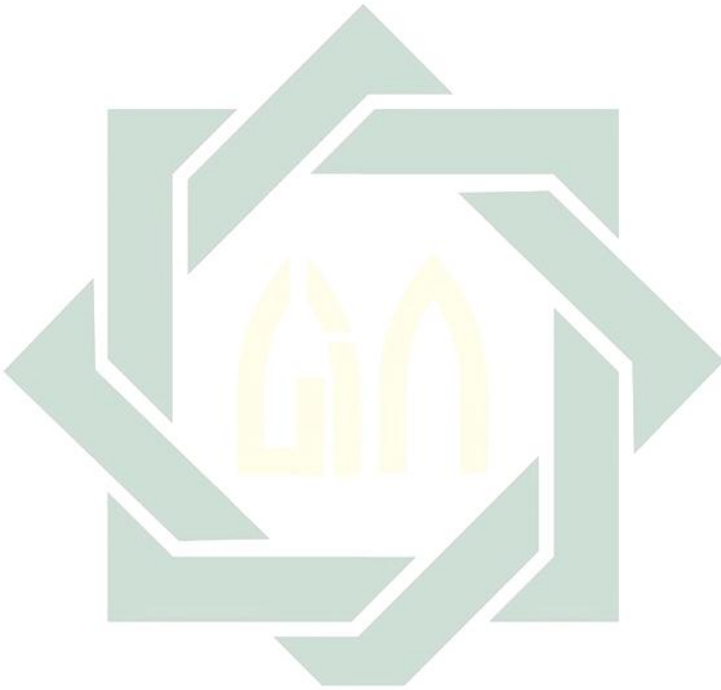
Tindakan kekerasan yang awalnya ditujukan untuk eksploitasi anak dalam membangun sebuah kerajaan dan pasukan sendiri, mengakibatkan sebuah perasaan dendam yang berakibat kedalam tindakan kekerasan yang tertanam oleh sifat dendam. Dalam *Headshot 2016*, film ini mampu menunjukkan sisi kekerasan dari seorang anak laki-laki terhadap orang tua angkatnya, yang dimana tindakan tersebut berakibat kepada tindakan balas dendam.

Pengelompokan jenis kekerasan dalam film *Headshot 2016*

- Kekerasan Langsung
- Kekerasan TidakLangsung
- Kekerasan Represif
- Kekerasan Alienatif

Metode penelitian analisis Isi

Analisis isi kekerasan dalam film *Headshot* 2016



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian “ Analisis Isi Kekerasan dalam Film Headshot 2016”, pendekatan yang peneliti gunakan ialah pendekatan kuantitatif.

Dalam penelitian ini, penelitian deskriptif adalah metodologi kuantitatif yang diadopsi oleh peneliti. Penelitian deskriptif ini berupaya mendeskripsikan fakta dan ciri -ciri kelompok atau hal tertentu secara sistematis, faktual atau akurat. Tentunya, penelitian semacam ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu atau hanya untuk menilai keterkaitan antar variabel. Bentuk analisis ini bertujuan untuk mengkarakterisasi fitur dan elemen komunikasi.²⁸

Penelitian yang menggunakan jenis deskriptif nantinya peneliti akan menghitung frekuensi dan juga persentase adegan kekerasan yang terdapat di dalam film Headshot 2016. Nantinya akan dapat diketahui frekuensi dan persentase adegan kekerasan mana yang paling tinggi.

B. Unit Analisis

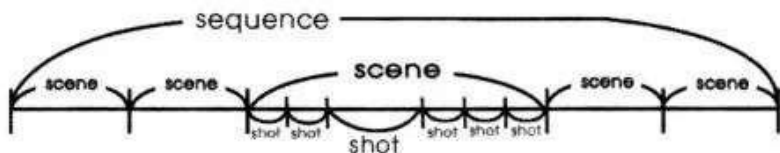
Dalam penelitian ini, unit analisis digunakan untuk menganalisis materi. Analisis isi kuantitatif merupakan metodologi kajian ilmiah yang berupaya menjelaskan sifat-sifat isi dan membuat kesimpulan (Eriyanto, 2011, hal.15). dalam bukunya.²⁹ Analisis isi harus dirancang untuk secara berkala mengidentifikasi konten komunikasi yang terlihat (nyata), objektif, valid (valid), andal (direplikasi).

C. Populasi, Sampel, Teknik Sampling

1. Populasi

Mendeskripsikan sekelompok objek yang menjadi sasaran suatu penelitian disebutkan dalam bahasa Inggris ialah *population*.³⁰ Populasi dalam penelitian adalah seluruh objek yang dapat menjadi sumber data penelitian. Semua scene dan scene dengan aspek kekerasan dalam film *Headshot 2016* menjadi populasi dalam penelitian ini. Dalam film *Headshot 2016* terdapat 29 scene keseluruhan yang ada, dengan total 18 scene mengandung unsur kekerasan dan 11 scene tidak mengandung unsur kekerasan.

Gambar 3.1. gambar penjelasan mengenai potongan scene,



shot, dan sequence.

Scene yang biasanya disebut adegan pada dasarnya adalah bagian kecil dari kisah lengkap, yang menggambarkan aktivitas terkait yang dibatasi oleh waktu, lokasi, dan sejarah itu

sendiri.³¹ Scene tersebut dapat dilihat sebagai tempat atau setting terjadinya suatu peristiwa. Scene mungkin terdiri dari satu bidikan atau lebih, bergantung pada panjang kisahya..³²

2. Sampel

Sampel terdiri dari campuran jumlah dan fitur populasi. Jika jumlah populasi yang hadir cukup banyak maka tidak mungkin peneliti akan mempelajari semua unit populasi, misalnya karena keterbatasan waktu, maka populasi yang akan diambil dari peneliti hanya sedikit. Populasi harus diwakili oleh sampel yang dikumpulkan atau dipilih dari populasi ini.³³

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sensus. Teknik penentuan sampel apabila seluruh populasi digunakan disebut metode sensus. Nama lain dari teknik penarikan sampel sensus merupakan sampel jenuh menurut Sujarweni & Endrayanto.³⁴ Sensus umumnya

dipakai ketika penelitian analisis isi melibatkan topik yang spesifik, yang dalam hal ini adalah kekerasan dalam film *Headshot* 2016. Pemilihan penarikan sampel ini bertujuan agar peneliti dapat mendapatkan data sesuai dengan yang diharapkan.³⁵

Ada 5 jenis unit pencatatan analisis isi yaitu unit fisik (physical units), unit sintaksis (syntactical units), unit referensial (referential units), unit proporsional (proportional units) dan unit tematik (thematical units). Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan unit pencatatan sintaksis. Perangkat sintaksis adalah perangkat yang menggunakan konten bahasa. Untuk bahasa tertulis bisa dalam bentuk berita, iklan baris, novel, buku pelajaran, kitab suci, bahasa ini juga dapat berupa kata, ayat, kalimat, dan anak kalimat. Lalu untuk bahasa gambar bisa dalam bentuk film, adegan (scene), dan sebagainya.³⁶

D. Variabel dan Indikator Penelitian

1. Variabel

Penelitian ini menggunakan variabel tunggal, yaitu kekerasan dalam film *Headshot* 2016.

- a) Tindakan yang dilakukan guna melakukan penyerangan disebut tindakan kekerasan. Penggunaan kata kekerasan

dimaksudkan untuk menunjukkan baik tindakan terbuka (terang-terangan), tertutup dan bermusuhan serta tindakan defensif yang disertai dengan penggunaan kekerasan untuk orang lain..³⁷

b) Klasifikasi jenis kekerasan menurut (Ridwan, 2006, hal. 58) merupakan:

- Kekerasan Langsung (direct violence)
- Kekerasan Tidak Langsung (indirect violence)
- Kekerasan Represif (refressive violence)
- Kekerasan Alienatif (alienating violence)

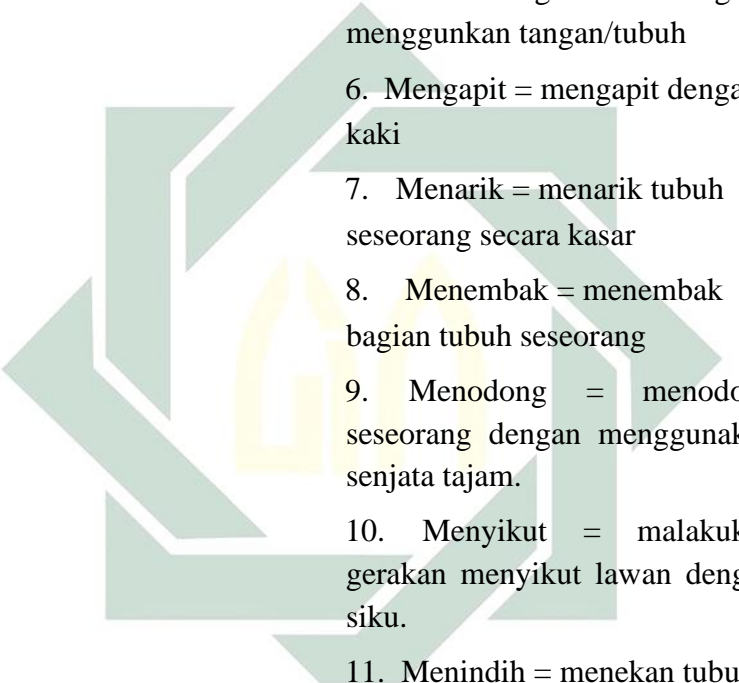
2. Indikator penelitian

a) Indikator : Langsung (*direct violence*)

1) Dimensi :

1. Memukul = mengayukan benda atau menggunakan tangan kosong untuk memukul seseorang.

2. Menendang = menendang dengan menggunakan kaki.

- 
3. Membelit = membelit tangan dan leher dengan sebuah benda.
 4. Menginjak = meletakkan kaki pada saat memijak
 5. Mendorong = mendorong menggunakan tangan/tubuh
 6. Mengapit = mengapit dengan kaki
 7. Menarik = menarik tubuh seseorang secara kasar
 8. Menembak = menembak bagian tubuh seseorang
 9. Menodong = menodong seseorang dengan menggunakan senjata tajam.
 10. Menyikut = melakukan gerakan menyikut lawan dengan siku.
 11. Menindih = menekan tubuh seseorang kebawah
 12. Mendobrak = masuk secara paksa
 13. Mengikat = mengikat orang dengan paksaan
 14. Menyelundupkan = perbuatan menyelundupkan benda demi tujuan tertentu.

15. Mencekik = mencengkrum leher seseorang menggunakan tangan dengan tekanan

16. Membius = melakukan pembiusan serta menjadikan tidak sadar

b) Indikator = Tidak Langsung (Indirect violence)

2) Dimensi :

1. Merayu = Mengucapkan kalimat yang menggoda kepada seseorang untuk tujuan tertentu.

2. Merendahkan = mengucapkan kalimat yang merendahkan seseorang

3. Mengancam = mengucapkan kalimat ancaman untuk maksud tertentu

4. Berbohong = berkata tidak jujur / tidak sesuai dengan fakta

5. Mengintai = mengamati secara diam-diam demi tujuan tertentu suatu pihak

c) Indicator = Represif (refreshive violence)

3) Dimensi : Perampasan hak-hak fundamental

1. Hak-hak sosial = merampas hak kebebasan seseorang untuk menentukan dan memilih

2. Kestaraan sosial dan gender = tindakan merampas hak

kesetaraan gender yang menjadi hak asasi kita sebagai manusia

3. Perlindungan atas hak milik pribadi dan hak milik sosial = tindakan merampas hak milik pribadi dan sosial seseorang Individu

d) Indikator = Alienatif (*alienating violence*)

4) Dimensi

1. Pengasingan dari pergaulan sosial = Pengasingan seseorang ke wilayah tertentu untuk tujuan tertentu.

E. Tahap-tahap Penelitian

Penelitian dengan menggunakan metode analisis isi memiliki 5 tahapan langkah, yaitu:

1. Menentukan objek penelitian.
2. Pembuatan kategori yang dipergunakan dalam analisis.
3. Pendataan sample dokumen yang telah dipilih.
4. Pembuatan unit analisis berdasarkan kriteria tertentu untuk pengumpulan data.
5. Interpretasi/penafsiran data yang diperoleh.

F. Teknik Pengumpulan Data

Ardianto dalam (Susilowati, 2017, hal. 49) bahwa pengumpulan data merupakan suatu metodologi studi untuk pengumpulan data, digitalisasi data, penempatan data menurut jenis dan analisis data³⁸ Ruslan dalam (Susilowati, 2017, hlm. 49) juga menulis komponen penelitian yang penting). Ini menyinggung pentingnya frasa “tidak ada studi tanpa data”. Metodologi pengumpulan data digunakan dalam tahap-tahap berikut:

1. Mengumpulkan data dengan cara menonton dan menganalisis objek film. Analisis dilakukan dengan cara mengamati ada tidaknya tindakan kekerasan dalam tiap *scene* yang ada sesuai dengan indikator-indikator yang telah di tentukan.

2. Data awal tersebut dikoding oleh peneliti berdasarkan kategorisasi yang ada untuk mengetahui jenis-jenis kekerasan apa saja yang muncul menggunakan lembar koding.

3. Setelah pengkodingan pada lembar koding selesai lalu data akan diukur menggunakan rumus Holsty. Dalam penelitian ini,peneliti akan melakukan penghitungan dan juga pengukuran yang berdasar pada indikator mengeni jenis kekerasan melali lembar *coding*. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir dan menghindari

unsur subjektifitas dan perbedaan tafsiran. (Eriyanto, 2011, hal. mengatakan bahwa isi dari lembar *coding* sendiri itu memuat semua kategori dan aspek-aspek apasaja yang ingin peneliti ketahui dalam suatu penelitian.

G. Teknik Validitas Instrumen Penelitian

Menurut Aritonang dalam (Nugraheni & Widyaningrum, 2017, hal. 73) penjelasan nilai konten merupakan instrumen yang memiliki hubungan harmonis dengan definisi operasionalnya antara fitur variabel yang ditetapkan dalam definisi konseptual. Jika poin-poin perangkat dapat mengidentifikasi semua properti variabel yang diberikan dalam definisi konseptual, dapat dikatakan bahwa perangkat tersebut memiliki validitas yang sangat baik.³⁹ Dalam analisis isi terdapat tiga macam validitas. Validitas adalah validitas data-driven, result-driven, dan process-driven. Validitas yang digunakan adalah validitas berorientasi data, berdasarkan data peneliti dalam penelitian ini (berorientasi data).⁴⁰

Sedangkan untuk pengertian reliabilitas sendiri menurut Indrawati dalam jurnal (Zahra & Rina, 2018, hal. 50) reliabilitas merupakan hal yang menyangkut tingkat keterpercayaan, keterandalan, dan kestabilan

hasil suatu pengukuran data.⁴¹ Reliabilitas merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian analisis isi. Dengan reliabilitas kita dapat menilai sejauh mana alat ukur dan juga data yang kita gunakan menggambarkan gejala yang sebenarnya. Reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dapat dipercaya.⁴²

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan Rumus Holsti untuk menghitung reliabilitas dan untuk mendapatkan reliabilitas tersebut, perlu dilakukan uji reliabilitas antar-coder (*intercoder reliability*) (Eriyanto, 2011, hal. 285). Dalam mendukung data reliabilitas tersebut peneliti akan menggunakan dua interkoder, sebagai hakim koder dalam penelitian ini. Tujuan dilakukan hal tersebut adalah agar penelitian ini dapat

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bungin, B. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Depok: Prenadamedia Group.

Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Prenada Media Group.

Effendy, H. (2008). *Industri Perfilman Indonesia*. Jakarta: Erlangga .

Eriyanto. (2011). *Analisis Isi*. Jakarta: Prenada Media.

Haryatmoko. (2007). *Etika komunikasi: Manipulasi media, kekerasan dan pornografi*. . Yogyakarta: Kanisius Anggota IKAPI.

Hendrarti, I., & Purwoko, H. (2008). *Aneka Sifat Kekerasan Fisik, Simbolik, Birokratik & Struktural* . Jakarta: PT Indeks

Holmes, D. (2005). *Teori Komunikasi Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Katjasungkana, S. H. (2005). *Perempuan dan Kekerasan*. Jakarta: Lutfansah Mediatama.
- Mulyana, D. (2014). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Pamusuk Eneste, (1989). *Novel dan Film*. Jakarta: Nusa Indah.
- Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Ridwan. (2006). *Kekerasan Berbasis Gender*. Yogyakarta: Fajar Pustaka.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sulaeman, M., & Homzah, S. (2019). *Kekerasan Terhadap Perempuan*. Bandung: PT Revika Aditama .
- Sumarno, M. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Jurnal

- Gani, J. (2014). *Pengaruh Hambatan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Hotel Midtown Surabaya*. Jurnal E-Komunikasi, 2(1), 2-10.

Hartono, L., Angela, C., & Budiana, D. (2018). *Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*. JURNAL E-KOMUNIKASI, 6(2), 2-12.

Mudjiono, Y. (2011). *KAJIAN SEMIOTIKA DALAM FILM*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 126-138.

Mutiara, E. A. (2013). *Tampilan Kekerasan dalam Film (Studi Analisis Isi Tentang Kekerasan Fisik dan Psikologis dalam Film "The Raid: Redemption" Karya Gareth Evans)*. *Jurnal Komunikasi Flow*, 2(5), 1-10

Nugraheni, Y., & Widyaningrum, A. Y. (2017). *Motif Mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Dalam Menggunakan Media Sosial*. *Jurnal Komunikatif*, 6(2), 63-91.

Oktavianus, H. (2015). *PENERIMAAN PENONTON TERHADAP*. JURNAL E- KOMUNIKASI, 3(2), 2-12.

Susilowati. (2017). *Kegiatan Humas Indonesia Bergerak Di Kantor Pos Depok II Dalam*. *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 47-54.

Wahyuni, P., Widjayanti, C. A., & Budiana, D. (2018). *Analisis Isi Kekerasan dalam Film Animasi Despicable Me 3*. *Jurnal E-Komunikasi*, 6(2), 2-12.

Zahra, R., & Rina, N. (2018). *Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop Mayoutfit di Kota Bandung*. LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi, 43-57.

Skripsi

Sihotang, Erickson. (2016). *Representasi Kekerasan dalam Film The Raid 2 Berandal (Analisis Isi)*. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi. Universitas Syarif Kasim Riau.

Wijaya, N. K. (2013). *Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants*. Skripsi. Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, UMS.

Zulfikar, M.A. (2017). *Analisis Isi Kekerasan dan Seksual dalam Film Moammar Emik's*. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi. Sekolah Tinggi Komunikasi Surabaya (STIKOSA).