

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

“Dasar monyet bau, kadal bintit, muka gepeng, kecoa bunting, babi ngepet, dinosaurus, brontosaurus, kirik..!!”

Begitulah celetukan yang dilontarkan oleh Kasino di menit 27:39, setelah Dono mengatainya pengecut dan malah menyuruh bos mereka untuk memecatnya. Celetukan khas Kasino tersebut kembali hadir pada film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1 (2016) yang sebelumnya muncul pertama kali dalam film Warkop DKI yang berjudul “Dongkrak Antik” pada tahun 1982. Celetukan yang dapat membuat penontonnya tertawa itu sebenarnya adalah luapan kemarahan seorang Kasino yang merupakan salah satu bentuk kekerasan verbal.

Kekerasan verbal biasa dilakukan dengan bahasa yang digunakan sehari-hari tanpa disadari. Hubungan topik bahasa dan kekerasan adalah fungsi fisiologis, yaitu kegiatan untuk melepas energi syaraf atau fisik yang dihasilkan oleh tekanan perasaan atau emosi. Hal tersebut biasanya dipengaruhi oleh nada suara, kualitas suara, volume, kontur dan tempo.(Sumjati, 2001: 57-58) Tak hanya itu, Kasino juga menggunakan ungkapan metafora berupa nama-nama binatang yang biasa digunakan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan yang ditautkan dengan orang, barang, dan hal-hal lain sebagai penggantinya.(Sumjati, 2001: 63)

Haryatmoko mendefinisikan kekerasan non fisik atau verbal merupakan kekerasan melalui interaksi antar individu melalui kata-kata dan *gesture* tubuh. Kekerasan verbal juga dapat menyakiti orang lain hingga

mempengaruhi psikologis seseorang seperti mengolok, menghina, dan merendahkan orang lain melalui kata-kata (Haryatmoko, 2007:122).

Tak hanya memiliki unsur kekerasan verbal, beberapa adegan dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss di bawah ini yang menurut peneliti diduga memiliki bermacam-macam jenis kekerasan.

Tabel 1.1 Adegan Kekerasan yang dikemas dengan Komedi pada Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1

Adegan dalam Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1	Bentuk Kekerasan dalam Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1
	<p>Kekerasan fisik: Dono yang ditusuk pantatnya dengan batang bambu oleh seorang ibu-ibu karena dikira sebagai pencuri mangga di pohon miliknya.</p>
	<p>Kekerasan verbal: Indro dan Kasino yang menodong dan mengancam pasangan kakek-nenek dengan pistol karena mencurigai pasangan tersebut sebagai begal yang menyamar.</p>

Sumber: youtube.com

Menurut Francois Chirpaz dalam Haryatmoko (2007:120), kekerasan merupakan kekuatan yang digunakan untuk melukai fisik dan psikis, dimana hal tersebut bersifat mematikan karena dapat menghancurkan kehidupan orang lain. Kekerasan tidak hanya berbentuk fisik, namun bisa berbentuk apapun. Kekerasan yang dapat dilihat dan dirasakan oleh panca indra dikategorikan sebagai kekerasan fisik. Kekerasan fisik merupakan tindakan yang benar-benar merupakan gerakan fisik manusia untuk

menyakiti tubuh atau merusak harta orang lain seperti memukul, menjambak, menendang, dan membunuh (Hendrarti dan Purwoko, 2008:IV).

Konsep kekerasan yang ada di media nampak berbeda dengan konsep aslinya yang terkesan menakutkan. Lardellier dalam Haryatmoko (2007:121) menyatakan bahwa kekerasan yang ada pada media memiliki aspek estetik-destruktif yang mengundang ketertarikan namun memiliki dua sifat yang berlawanan, yaitu tertarik dan muak/jijik. Kedua sifat ini memaksa khalayak untuk menempatkan kenikmatan di antara keindahan dan kematian. Kekerasan dalam bentuk media saat ini sudah menjadi bagian dari industri budaya dengan tujuan mengejar *rating* program tinggi di pasar.

Sehingga membuat penggambaran kekerasan dalam media menjadi hal yang biasa karena memberikan gambaran kekerasan yang normal dan umum sehingga masyarakat tidak bisa menolak dan hanya bisa menerima. Dari penggambaran yang dilakukan media ini dapat menciptakan dunia sendiri yang sulit untuk dibedakan antara riil, simulasi, hiperiil, dan bohong. (Haryatmoko, 2007:121) Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa film. Karena film sendiri merupakan cermin atau jendela masyarakat di mana media massa itu berada. Nilai, norma, dan gaya hidup yang berlaku dalam masyarakat biasanya disajikan dalam film yang diproduksi.

Film juga berkuasa untuk menetapkan nilai-nilai budaya yang penting dan perlu dianut oleh masyarakat yang berakhir menentukan pola hidupnya. (Mulyana, 2008:89) DeFleur dalam buku komunikasi massa mengatakan jika film berkuasa untuk mendefinisikan norma dan budaya yang sesuai untuk khalayaknya. Perilaku individu akan dipengaruhi oleh norma dan budaya sehingga “definisi situasi” yang diciptakan oleh media akan dianggap sebagai hal yang nyata. (Mulyana, 2008:90)

Film komedi Indonesia sendiri mulai menjadi favorit pada tahun 2014, ditandai dengan suksesnya film *Comic 8* bergenre komedi-aksi dengan jumlah penonton 1.624.067 mengalahkan film *action* *The Raid 2: Berandal* dengan jumlah penonton 1.434.272. (Sumber: filmindonesia.or.id) Tak hanya itu, beberapa film komedi seperti *Comic 8*, *Comic 8: Casino Kings Part 1 dan 2*, serta *Single* menjadi bagian dalam daftar film Indonesia yang paling dicari di situs IMDB berdampingan dengan jajaran film-film Indonesia lain yang bergenre aksi dan romansa. (Sumber: seleb.tempo.co) Sedangkan menurut situs jual beli tiket BookMyShow.com, kejayaan film komedi diperkirakan akan dapat mengambil kemudi dunia perfilman Indonesia pada tahun 2016 dengan banyaknya pelaku *Stand Up Comedy* yang ikut meramaikan layar lebar.

Di tahun 2016, film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1* mendapatkan peringkat pertama sebagai lima film Indonesia dengan penonton terbanyak dengan jumlah total penonton 6.858.616. Jumlah penonton tersebut bahkan lebih besar dua kali lipat dibandingkan dengan film-film Indonesia lainnya seperti *Ada Apa Dengan Cinta 2* yang berada di posisi kedua dengan jumlah penonton 3.666.509; *My Stupid Boss* di posisi ketiga dengan jumlah penonton 3.052.657; *Cek Toko Sebelah* di posisi keempat dengan jumlah penonton 2.642.957; dan film *Hangout* yang memiliki menempati posisi kelima dengan jumlah penonton 2.620.644. (Sumber: filmindonesia.or.id)

Film yang dirilis oleh Falcon yang berjudul *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1* yang merupakan tribute untuk legenda komedian yang merupakan anggota *Warkop DKI* sendiri yakni *Dono* dan *Kasino*. Diperankan oleh *Abimana Aryasatya* (sebagai *Dono*), *Vino G. Bastian* (sebagai *Kasino*), dan *Tora Sudiro* (sebagai *Indro*), serta *Indro Warkop*

sendiri ini berkisah tentang Dono, Kasino, dan Indro yang bekerja sebagai petugas keamanan di organisasi CHIPS (Cara Hebat Ikut Penanggulangan Sosial) dimana tugas mereka adalah membantu menertibkan dan menjaga keamanan masyarakat.

Gambar 1.1 Poster Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1



Sumber: google.com

Namun, tingkah mereka yang konyol dan bermasalah selalu membuat jengkel dan marah atasan mereka (Ence Bagus), walaupun mereka berhasil lolos dari ancaman pemecatan. Hingga pada suatu hari, saat mereka sedang mengejar seorang copet (Arie Kriting) yang sedang melarikan diri, mereka berakhir membuat kekacauan sehingga ditangkap dan dibawa ke pengadilan.

Di sana, mereka bertiga dituntut untuk mengganti rugi dengan membayar denda sebesar 8 milyar rupiah atau mereka akan dipenjara. Dono, Kasino, dan Indro yang kebingungan mencari uang, tidak sengaja melihat seorang pria ditabrak oleh mobil misterius. Ketiganya kemudian membawa pria itu ke rumah sakit, namun sebelum sampai di rumah sakit

pria itu meninggal. Sebelum meninggal, pria itu memberikan sebuah peta harta karun pada ketiganya. Hingga akhirnya Dono, Kasino, dan Indro pun memutuskan untuk mencari harta tersebut agar bisa membayar denda 8 milyar.

Film yang merupakan garapan sutradara Anggy Umbara ini memiliki *genre* komedi yang tidak hanya mengusung komedi masa kini, di mana lawakan yang dibawakan hanya dengan guyonan verbal yang mencela tapi juga komedi *slapstick* yang merupakan tren pada tahun 80-an. Menurut BookMyShow.com, dalam sejarah perfilman Indonesia era tahun 80-an adalah era kesuksesan film komedi. Film-film komedi yang sukses menghiasi layar lebar tersebut kebanyakan dibintangi oleh Warkop DKI. Komedi *slapstick* adalah sebuah humor yang menjungkirbalikan kenyataan dan melibatkan aksi fisik dari pemainnya sehingga terkadang nampak *absurd*. (Set, 2008:115) Komedi *slapstick* merupakan salah satu bentuk kekerasan yang ada di media, dimana kekerasan yang ditampilkan akan menjadi sesuatu yang menarik.

Kekerasan yang biasanya terdapat di film adalah kekerasan simbolik, di mana kekerasan simbolik sering terselubung di dalam tindakan yang berlawanan dengan pengertian dan konsep kekerasan. Bourdieu dalam Hendrarti dan Purwoko (2008: 50) menjelaskan bahwa kekerasan tidak selalu berbentuk aksi fisik yang bisa dilihat akibatnya, namun kekerasan juga bisa dikemas dalam suatu bentuk simbolik yang bisa berwujud tindakan lemah-lembut dan tidak kelihatan atau bahkan tidak dikenal sebagai kekerasan.

Kekerasan simbolik menurut Bourdieu dilakukan untuk mendapatkan imbalan berupa kepercayaan, kewajiban, kesetiaan, ketaatan dan keramah tamahan. Manifestasi dari kekerasan simbolik bisa dikaitkan

dengan usaha rekayasa untuk mendefinisikan realitas hidup di sekitar kita yang biasa dilakukan oleh kelompok masyarakat tertentu, dengan memberi nama atau label pada realitas objektif. Karena itu, kekerasan simbolik tidak dikenal sebagai tindak kekerasan melainkan menjadi suatu tindakan yang sah, wajar, dan tidak menyalahi aturan. (Hendrarti dan Purwoko, 2008: 50-51)

Kekerasan simbolik yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1 sendiri berbentuk lawakan yang ingin mengundang canda tawa penontonnya. Lawakan-lawakan yang ditampilkan sebenarnya memiliki konten kekerasan namun pengemasan yang berbeda dapat membuat penonton tidak akan mengira bahwa lawakan tersebut merupakan bagian dari kekerasan, dan menyetujui serta merasa sah-sah saja bahwa lawakan itu lucu dan merupakan hal yang biasa terdapat film komedi.

Alasan penulis memilih film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1 dikarenakan unsur komedi *slapstick* yang mengandung kekerasan terdapat dalam film. Jika dibandingkan dengan film-film dengan genre komedi yang lainnya, seperti Comic 8 yang lebih menunjukkan unsur aksi dan kekerasan fisik yang tampak jelas seperti adegan perkelahian, tembak menembak dan lain-lain. Lalu pada film Security Ugal-Ugalan yang sama-sama memiliki unsur komedi *slapstick*, namun sayangnya konten humor yang disajikan lebih mengarah pada humor sex yang melecehkan perempuan.

Gambar 1.2 Poster Film Comic 8 dan Security Ugal-Ugalan



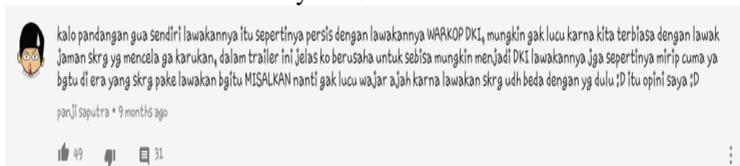
Sumber: google.com

Selain itu, alasan kenapa penulis tidak memilih film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss Part 2 dikarenakan pada akun Youtube *official Falcon* tidak ada komentar yang membahas tentang kekerasan yang terkandung dalam lawakan film tersebut. Pada kolom komentar tersebut penonton film lebih berfokus pada pro dan kontra terhadap plot cerita, aktor/karakter, serta lawakan yang dianggap kurang lucu dengan membandingkan film tersebut dengan film-film Warkop DKI sebelumnya yang dimainkan oleh Dono, Kasino, Indro sendiri. (Sumber: youtube.com/falcon)

Alasan lainnya dikarenakan unsur kekerasan yang ada dalam film Warkop DKI Reborn: Part 1 ditonjolkan secara implisit pada lawakan warkop tersebut. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa lawakan pada film komedi merupakan salah satu contoh jenis kekerasan simbolik yang tak nampak dan dapat diterima oleh masyarakat tanpa disadari. Hal inilah yang membuat peneliti ingin mengetahui bagaimana penonton remaja dalam menerima dan memaknai kekerasan yang terdapat dalam film tersebut.

Konsep kekerasan yang dimiliki tiap individu sendiri berbeda-beda, begitu juga dengan konsep komedi yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Part 1. Seperti komentar-komentar yang terdapat dalam kolom komentar *trailer* untuk film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Part 1 di akun *official* Youtube Falcon berikut:

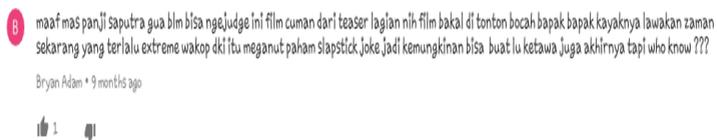
Gambar 1.3 Komentar Pandji Saputra pada *teaser* film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1 di akun *official* youtube Falcon.



Sumber : youtube.com

Menurut akun bernama Panji Saputra, lawakan yang terdapat pada film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1 tidak termasuk film komedi yang memiliki unsur kekerasan karena tidak terdapat kekerasan verbal seperti mencela yang sering didapati pada film komedi-komedi lainnya.

Gambar 1.4 Komentar Bryan Adam pada *teaser* film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1 di akun *official* youtube Falcon.



Sumber : youtube.com

Berbeda dengan Panji Saputra, akun bernama Bryan Adam mengatakan jika film Warkop DKI sendiri terkenal dengan lawakan *slapstick*-nya yang mempunyai unsur kekerasan yang bahkan lebih ekstrim

jika dibandingkan dengan lawakan yang mengandung kekerasan verbal seperti mencela.

Terjadinya perbedaan dalam menerima dan memaknai pesan dari media dikarenakan adanya latar belakang sosial dan budaya yang akan mencerminkan kelas sosial berdasarkan pendidikan, agama, budaya, politik, lingkungan keluarga serta tempat tinggal seperti yang disebutkan oleh McQuail (1997:76). Pada teori Stuart Hall mengenai *encoding-decoding*, interpretasi yang beragam akan muncul dari beragam teks selama proses produksi dan penerimaan yang dilakukan oleh pembuat teks dalam media (*encoder*) dan audiens yang menerima isi pesan teks (*decoder*). (Hall, 2005:119).

Proses *encoding* terjadi berdasarkan pengetahuan, relasi dan teknik sebelum menerima isi pesan sehingga membentuk struktur makna 1, setelahnya audiens mendapat terpaan dari media sehingga dapat menghasilkan makna. Makna yang dihasilkan oleh audiens dapat disebut sebagai *decoding* kemudian membentuk struktur makna 2 yang dipengaruhi oleh pengetahuan, relasi dan teknik dari masing-masing audiens (Hall, 2005:119).

Namun dalam proses pembentukan makna sering terjadi perbedaan antara *encoder* dan *decoder* yang dipengaruhi oleh *field of experience* (pengalaman yang dialami) dan *frame of reference* (kerangka acuan) audiens yang berbeda-beda. Pada model *encoding* (proses memproduksi pesan) dan *decoding* (proses penerimaan pesan) milik Stuart Hall, penerimaan pesan yang dilakukan oleh audiens terdapat tiga jenis, yaitu: a) *Dominant-hegemonic code*; b) *Negotiated code*; c) *Oppositional code*. (Hall, 2005: 125-127)

Dalam melakukan penerimaan dan pemaknaan teks media membutuhkan audiens yang aktif. Maka dari itu, pada penelitian ini remaja ditetapkan sebagai subyek penelitian dikarenakan pada masa remaja inilah, individu masih mencari jati diri dan mengalami perubahan secara fisik dan juga cara berpikir. (Sarwono, 2012:30). Tak hanya itu, menurut data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia, pelaku kekerasan remaja pada tahun 2016 masih tercatat sebanyak 378 kasus untuk Anak Berhadapan Hukum (ABH) dan 164 kasus kekerasan yang terjadi di sekolah seperti tawuran pelajar dan *bullying* dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.2 Data Kasus Pengaduan Anak Berdasarkan Klaster Perlindungan Anak Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Tahun 2016

No.	Kasus Perlindungan Anak	Tahun 2016
1.	Anak sebagai pelaku tawuran pelajar	52
2.	Anak sebagai pelaku kekerasan di sekolah (<i>bullying</i>)	112
3.	Anak sebagai pelaku kekerasan fisik (penganiayaan, pengroyokan, perkelahian dsb)	89
4.	Anak sebagai pelaku kekerasan psikis (ancaman, intimidasi dsb)	31
5.	Anak sebagai pelaku kekerasan seksual (pemerksaan, pencabulan, sodomi/pedofilia)	107
6.	Anak sebagai pelaku pembunuhan	36
7.	Anak sebagai pelaku pencurian	32
8.	Anak sebagai pelaku kecelakaan lalu lintas	51
9.	Anak sebagai pelaku kepemilikan senjata tajam	17
10.	Anak sebagai pelaku penculikan	6
11.	Anak sebagai korban bunuh diri	9

Sumber: Komisi Perlindungan Anak Indonesia (ucarecdn.com)

Tindak kekerasan yang dilakukan oleh remaja tidak hanya didasari oleh kenakalan remaja, namun juga dapat dikarenakan dari hasil meniru adegan yang ditayangkan oleh media massa. Seperti yang dijelaskan oleh Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia, menyebutkan bahwa interaksi remaja dengan media massa jauh lebih besar dibandingkan dengan kegiatan yang lainnya, di mana rata-rata remaja menonton televisi antara 30-35 jam setiap minggu. Artinya pada hari biasa mereka menonton tayangan televisi lebih dari 4-5 jam sehari, sementara di hari Minggu bisa 7-8 jam. Hal ini dapat diartikan jika remaja lebih banyak meluangkan waktunya untuk menonton televisi daripada untuk kegiatan lain, kecuali tidur. (kompas.com)

Kekerasan yang terdapat dalam media juga memiliki bahaya, di mana khalayak penikmat media akan menerima kekerasan secara tidak langsung. Informasi kekerasan yang diberikan oleh media dapat menambah kegelisahan umum sehingga membangkitkan sikap resesif dari masyarakat. (Haryatmoko, 2007:124). Sama seperti kekerasan simbolik yang terkandung pada setiap film komedi yang memiliki genre humor. Orang-orang yang menontonnya tidak akan sadar jika ia menerima kekerasan tersebut karena sudah dikemas sedemikian rupa menjadi sesuatu yang lucu dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Selain itu, Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1 sendiri memiliki klasifikasi usia 13+ dari Lembaga Sensor Film Republik Indonesia. Lembaga Sensor Film Republik Indonesia (LSF) telah menggolongkan 4 klasifikasi jenis usia yaitu: a) Semua Umur, di mana film tersebut dapat ditonton oleh semua umur; b) 13 Tahun ke Atas (13+), di mana film tersebut dapat ditonton oleh penonton yang memiliki usia mulai 13 tahun; c) 17 Tahun ke Atas (17+), di mana film tersebut dapat ditonton

oleh penonton yang memiliki usia mulai 17 tahun; d) 21 Tahun ke Atas (21+), di mana film tersebut dapat ditonton oleh penonton dewasa.

Karena alasan-alasan tersebut akhirnya ditetapkan jika subyek penelitian adalah remaja dengan usia 13-22 tahun. Remaja sendiri menurut Sarwono dibagi menjadi 3 tahapan yaitu, remaja awal (*early adolescence*), remaja madya atau tengah (*middle adolescence*) dimulai sejak usia, remaja tingkat akhir (*late adolescence*) yang dimulai sejak usia. (Sarwono, 2012:23) Menurut Larson dalam Santrock sendiri masa remaja dimulai sejak usia 13 – 15 tahun, tahap tersebut disebut sebagai masa remaja awal. Lalu berlanjut ke masa berikutnya di usia 16 – 17 tahun yang disebut masa remaja tengah, dan terakhir pada masa remaja akhir di usia 18 – 22 tahun. (Santrock, 2007: 20-21)

Pada penelitian terdahulu milik Nathanael Chandra Agust, mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang berjudul Penerimaan Penonton Remaja Terhadap Adegan Kekerasan Dalam Film Comic 8 (2016), menjelaskan bahwa penerimaan penonton remaja yang diwakili oleh 6 subyek berdasarkan usia 13-17 tahun cenderung menempatkan diri pada posisi oposisi pada setiap adegan yang mengandung kekerasan verbal serta non verbal (fisik) dan menganggap tiap adegan tersebut mengarah pada adegan komedi yang lucu.

Jika dibandingkan dengan penelitian di atas, penelitian ini memiliki kesamaan obyek, metode serta subyek yaitu sama-sama meneliti tentang penerimaan remaja mengenai adegan kekerasan. Namun, terdapat perbedaan subyek di mana pada penelitian di atas menetapkan remaja dengan usia 13 – 17 tahun yang dikategorikan sebagai remaja awal sebagai subyek penelitian. Sedangkan pada penelitian ini subyek yang ditetapkan oleh peneliti adalah seluruh kategori remaja mulai dari remaja awal, tengah,

hingga akhir dengan usia 13 – 22 tahun. Jenis film yang digunakan juga memiliki perbedaan, di mana film Comic 8 bergenre komedi-aksi yang lebih berfokus pada aksi-aksi laga dengan bumbu komedi. Sedangkan film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1 merupakan film bergenre komedi yang memang bertujuan untuk membuat mengundang canda tawa penonton.

Jika dibedakan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki keunikan di mana peneliti ingin mengetahui bagaimana penerimaan remaja dengan usia 13 – 22 tahun mengenai adegan-adegan kekerasan yang terdapat pada lawakan dan candaan dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1 yang mengusung konsep film komedi tahun 80-an dengan gaya komedi *slapstick*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerimaan penonton remaja mengenai adegan kekerasan dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana penerimaan penonton remaja mengenai adegan kekerasan yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1.

1.4. Batasan Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan obyek penelitian yaitu penerimaan terhadap adegan kekerasan fisik dan non fisik (verbal) yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 1. Subyek penelitian yaitu penonton remaja usia 13 - 22 tahun yang memiliki jenis kelamin, etnis, dan pekerjaan yang berbeda-beda.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini :

1.5.1. Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan pembaca mengenai metode penelitian kualitatif terutama analisis resepsi *encoding* dan *decoding* milik Stuart Hall, serta penerimaan penonton atau audiens mengenai kekerasan yang terdapat pada film komedi.

1.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan pembaca mengenai penggambaran kekerasan yang terdapat pada film komedi.