

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini membahas tentang penerimaan remaja terhadap adegan kekerasan dalam film Comic 8 terlebih lagi kekerasan remaja menjadi fenomena sosial dalam beberapa tahun terakhir, salah satunya adalah maraknya peniruan adegan kekerasan yang ditayangkan oleh stasiun televisi dengan judul *World Wrestling Entertainment* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Smackdown*. *Smackdown* merupakan salah satu program acara dengan *rating* tertinggi pada tahun 2006 dan di dalamnya terdapat pertarungan bebas yang dilakukan oleh sesama atlet profesional. Pada tahun itu juga, di Indonesia terdapat lebih dari 3 kasus perkelahian dan pemukulan pada sesama anak sekolah menengah pertama dan menengah atas hingga berujung perawatan medis sampai kematian. Hal ini terjadi saat mereka menirukan pertarungan bebas dari tayangan *Smackdown* di televisi yang sedang digemari pada jaman itu (Sari, 2006, www.news.liputan6.com, diakses 9/5/2016). Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa adegan kekerasan banyak ditiru oleh remaja dengan tingkat pendidikan SMP hingga SMA dengan rata-rata berusia 13 hingga 17 tahun.

Data jumlah kekerasan menurut riset yang dilakukan *LSM Plan International* dan *International Center for Research on Women (ICRW)* yang terbit pada bulan Maret 2015 ini menunjukkan bahwa kekerasan dialami oleh 84% remaja Indonesia di sekolah dan angka tersebut lebih tinggi dari tren di kawasan Asia yakni 70%. Riset ini dilakukan pada Oktober 2013 hingga Maret 2014 dengan melibatkan 9 ribu siswa usia 12-17

tahun, guru, kepala sekolah, orangtua, dan perwakilan LSM. Hasilnya disimpulkan bahwa:

1 dari 3 anak perempuan dan 1 dari 4 anak laki-laki di Indonesia mengalami kekerasan. Data ini menunjukkan kekerasan di Indonesia lebih sering dialami anak perempuan (Qodar, 2015, <http://news.liputan6.com/>, diakses 9/5/2016).

Selain itu, hasil kajian Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) menyebutkan bahwa interaksi remaja dengan media massa jauh lebih besar dibandingkan dengan kegiatan yang lainnya. Hasil kajian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Rata-rata remaja menonton televisi antara 30-35 jam setiap minggu. Artinya pada hari-hari biasa mereka menonton tayangan televisi lebih dari 4-5 jam sehari. Sementara di hari Minggu bisa 7-8 jam. Jika rata-rata empat jam sehari, berarti setahun sekitar 1.400 jam, atau 18.000 jam sampai seorang anak lulus SMA. Ini berarti remaja meluangkan lebih banyak waktu untuk menonton televisi daripada untuk kegiatan apa pun, kecuali tidur (Kartila, 2012, <http://health.kompas.com/>, diakses 9/5/2016).

Padahal berdasarkan pernyataan dari yayasan tersebut setiap hari media massa menayangkan program acara televisi, baik itu film, berita dan sinetron yang penuh dengan adegan kekerasan dan mistik, juga liputan bencana alam, kerusuhan, aksi teroris, penculikan, kriminalitas atau kejahatan mengerikan yang ditonton oleh keluarga termasuk remaja. Dengan kata lain media massa memberikan peluang lebih banyak pada remaja untuk meniru apa yang ditampilkan oleh media.

Melihat bahwa kekerasan yang dilakukan oleh remaja merupakan hasil dari meniru adegan yang ditayangkan oleh media massa, maka media

menjadi sarana penting bagi timbul atau tidak nya suatu kekerasan di kalangan remaja. Untuk mengantisipasi munculnya adegan kekerasan di film, Komisi Penyiaran Indonesia bekerjasama dengan Lembaga Sensor Film (LSF) telah menyeleksi adegan-adegan yang sesuai dengan kategori penonton remaja dan diberi kode (R). Hal tersebut dapat dilihat dari ketentuan yang dibuat oleh LSF sebagai Lembaga Sensor Film Indonesia dalam PP no. 18 tahun 2014 yang merupakan implementasi dari UU no. 33 tahun 2009 tentang perfilman diantaranya yaitu:

7. Penyensoran meliputi isi film dari segi: kekerasan, perjudian, dan narkoba; pornografi; suku, ras, kelompok, dan/atau golongan; agama; hukum; harkat dan martabat manusia; dan usia penonton film. Sebelumnya penyensoran meliputi segi Keagamaan, Ideologi dan Politik, Sosial Budaya, dan Ketertiban Umum. 8. Pencantuman penggolongan usia penonton yang meliputi untuk penonton semua umur; untuk penonton usia 13 tahun atau lebih; untuk penonton usia 17 tahun atau lebih; untuk penonton usia 21 tahun atau lebih. Sebelumnya penggolongan usia penonton terdiri dari Semua Umur, Remaja, dan Dewasa. (Sekarjati, 2014, www.filmindonesia.or.id, diakses 5/3/2016).

Adapun klasifikasi penonton film di Amerika yaitu *Motion Pictures Association of America (MPAA)* memberikan lima klasifikasi penonton film diantaranya General (G) yang artinya semua umur, Parental Guidance (PG) butuh bimbingan orang tua, PG-13 penonton dengan batasan usia 13 tahun ke bawah harus didampingi oleh orang tua, Restricted (R) penonton dengan batasan usia 17 tahun ke bawah harus didampingi oleh orang tua, dan NC-17 khusus penonton dewasa dengan batasan usia 17 tahun ke atas.

Beberapa media dengan karakteristik program komedi atau humor yang menayangkan adegan kekerasan salah satunya adalah film. Film

merupakan salah satu media massa yang berperan penting dalam memberikan pesan kepada khalayak luas. Dengan karakteristik yang unik dan beragam, seperti alur cerita, *genre*, tokoh atau pemeran film dan adanya tampilan gambar serta suara seperti musik untuk mendukung jalannya film sehingga dapat dinikmati oleh penonton. Dari pengamatan penulis, terdapat beberapa film yang secara khusus diklasifikasikan untuk remaja namun menayangkan adegan kekerasan diantaranya adalah Runaway (2014), Pendekar Tongkat Emas (2014) dan Pasukan Kapitan (2012). Bentuk kekerasan yang ditayangkan dalam Runway berupa perkelahian ditambah dengan olok-olokan dan caci maki antara *gangster* dengan tokoh utamanya yang diperankan oleh Al Ghazali. Film selanjutnya adalah Pendekar Tongkat Emas menampilkan kekerasan berupa perkelahian antar kubu di dunia persilatan yang melibatkan anak kecil. Sementara itu film Pasukan Kapitan menampilkan kekerasan berupa perkelahian antar anak-anak yang berada di sebuah kompleks perumahan. Lebih detailnya adegan kekerasan dalam beberapa film tersebut tergambar pada table di bawah ini:

Tabel I.1. Gambaran Adegan Kekerasan Dalam Film dengan Klasifikasi Penonton Remaja Usia 13 sampai 17 tahun

Adegan dalam Film	Bentuk Kekerasan	Klasifikasi Penonton	Genre Film
 Film Runaway (2014)	Perkelahian dan olok-olokan	Remaja (Usia 13 – 17 tahun)	Action

 Film Pendekar Tongkat Emas (2014)	Perkelahian yang melibatkan anak kecil	Remaja (Usia 13 – 17 tahun)	Action
 Film Pasukan Kapitan (2012)	Perkelahian antar anak-anak di dalam komplek tempat tinggal warga	Remaja (Usia 13 – 17 tahun)	Action
 Film Comic 8 (2014)	Perampokan, pembunuhan, perkelahian dan olok-olokan yang terkesan humor	Remaja (Usia 13 – 17 tahun)	Comedy, Action

Sumber: Olahan Peneliti

Uniknya pada tahun 2014, Falcon Picture mengeluarkan sebuah karya film bergenre *comedy-action* yang mampu menarik perhatian 1,7 juta penonton sehingga menjadi film terlaris pada saat itu (Edward, 2015, www.liputan6.com, diakses 3/3/2016). Sebagai salah satu film terlaris, perhatian penulis justru tertuju pada penggambaran beberapa adegan kekerasan dalam film ini yang diselubungi dengan adegan komedi. Adegan kekerasan yang seharusnya terdapat pada film bagi kalangan klasifikasi penonton dewasa, namun muncul dalam film ini yang ditujukan untuk klasifikasi penonton remaja. Hal ini yang membuat penulis ingin melihat

bagaimana penonton remaja menerima adegan kekerasan yang ditayangkan dalam film yang berjudul *Comic 8*.

Comic 8 merupakan film karya Anggy Umbara yang memulai karir menjadi sutradara film pada tahun 2012. Anggy membuat film pertama dan kedua yang berjudul *Mama Cake* dan *Coboy Junior the Movie*. Klasifikasi penonton utama kedua film tersebut adalah remaja, bahkan pada film *Coboy Junior the Movie (2013)* meraih 680 ribu penonton sehingga Anggy mendapatkan gelar sutradara “rising star” (Novanda, 2015, www.bintang.com, diakses 3/3/2016). Pada film yang ketiga yaitu *Comic 8*, kembali membidik remaja sebagai target penonton utama. Dapat dikatakan bahwa Anggy ingin membuat hasil karya filmnya ditujukan kepada penonton remaja dengan alur cerita dan konten film yang disukai oleh remaja saat ini.

Namun kenyataannya, film *Comic 8* mengandung alur cerita yang mengandung unsur kekerasan mulai dari awal cerita hingga akhir cerita namun diselubungi oleh adegan komedi. Film ini menceritakan tentang delapan anak muda dengan latar belakang suku dan ras yang berbeda-beda untuk menjalankan sebuah misi yaitu masuk ke dalam rumah sakit jiwa dan dibentuk menjadi para perampok bank INI (*International Netherland Incorporate*) di Jakarta. Dalam proses perencanaan perampokan hingga perampokan berakhir terdapat beberapa adegan kekerasan yang ditayangkan yaitu berupa perkelahian, perampokan, penembakan dan pembunuhan. Terdapat juga kekerasan berupa caci maki, mengolok, menghina, dan merendahkan orang lain yang berdampak pada psikologis orang tersebut yang beberapa diantaranya dikemas dalam adegan komedi. Seperti yang ada dalam tabel berikut:

Tabel I.2. Gambaran Adegan Kekerasan yang diselubungi Adegan Komedi di Film Comic 8

Adegan dalam Film Comic 8	Bentuk Kekerasan dalam Film Comic 8
	Seorang anak SMP yang mengelabui seorang preman yang memiliki “kebutuhan khusus” dengan menukarkan uang 2000 dengan uang 5000 serta memberikan julukan “gajah afrika” terhadap preman tersebut sambil tertawa.
	Seorang nenek mengolok Fico yang takut terhadap aksi tembak nemembak dengan mengatakan “Badan loe aja yang besar, biji loe kecil.”
	Adegan perkelahian antara Mongol dengan “geng kapak”, Mongol menggunakan busana tokoh kartun “<i>Sailormon</i>” untuk menunjukkan sisi humoris nya.

Sumber: Olahan Peneliti

Selain itu ada juga film lain yang menampilkan adegan kekerasan yang diselubungi dengan adegan komedi yaitu *The Legend of Trio Macan* (2013). Bentuk kekerasan yang ditampilkan dalam film ini berupa perkelahian dengan diselubungi adegan komedi seperti meremas alat kelamin musuh namun ekspresi muka korban justru terlihat senang. Namun yang membandingkan dari film *Comic 8* adalah klasifikasi film ini ditujukan untuk penonton dewasa (D) dengan batasan usia 17 tahun ke atas.

Tabel I.3. Gambaran Adegan Kekerasan yang diselubungi Adegan Komedi di Film The Legend of Trio Macan

 Film The Legend of Trio Macan (2013)	Perkelahian dengan diselubungi adegan komedi seperti meremas alat kelamin musuh namun ekspresi muka korban justru terlihat senang.
---	---

Sumber: Olahan Peneliti

Film Comic 8 menggambarkan tindakan kekerasan yang dilakukan oleh sekelompok anak muda demi mendapatkan sesuatu yang diinginkan (uang) sendiri ataupun untuk sebuah kelompok. Budaya kekerasan memang sudah ada sejak jaman dahulu dimana terdapat bukti yaitu adanya perang dunia pertama dan kedua yang permasalahannya tidak dapat diatasi dengan jalan diplomasi. Pada saat perang semua anggota masyarakat dalam suatu Negara dikerahkan termasuk anak-anak muda. Namun seiring dengan perkembangan jaman, budaya kekerasan sudah mulai ditinggalkan karena dapat merugikan baik secara materil dan tenaga. Namun bukan berarti kekerasan dikatakan hilang.

Menurut Hendrarti dan Purwoko dalam buku Aneka Sifat Kekerasan, 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). Namun Haryatmoko juga mendefinisikan kekerasan non fisik atau verbal. Kekerasan 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).

Pandangan masyarakat khususnya remaja mengenai kekerasan yang terdapat di media, terutama dalam film dengan berbagai *genre* yaitu berupa adegan kekerasan yang diperlihatkan secara fisik, contohnya tawuran, pembunuhan, pembantaian, serta adegan saling memukul, menendang dan melukai lawan. Sebagai contoh hasil wawancara penulis dengan salah satu remaja di Surabaya berusia 15 tahun, berbudaya Jawa beragama kristen dan merupakan salah satu penikmat film Indonesia yang menganggap kekerasan di media berupa tindakan melukai orang lain, bisa dengan memukul, menjambak, menampar dan lain lain. Bentuk adegan kekerasan tersebut sering di temukan pada sinetron televisi seperti Ganteng-Ganteng Serigala, 7 Manusia Harimau, dan lain-lain.

Media menampilkan gambaran kekerasan melalui tayangan-tayangan berupa film, *talkshow*, dan lain lain. Dalam konteks ini, Melvin DeFleur dalam buku Teori Komunikasi Deddy Mulyana mengatakan lewat teori norma budaya bahwa pada dasarnya media massa (termasuk film) lewat sajiannya yang selektif dan tekanannya pada tema-tema tertentu. Artinya media massa, termasuk film berkuasa menguatkan budaya tertentu atau melemahkan budaya itu, atau bahkan membuat budaya baru. Masyarakat akan menganggap penting gambaran kekerasan yang ditampilkan dan mengikuti tindakan sama seperti yang ditayangkan oleh media (Mulyana, 2008:57).

Akibatnya, perilaku sosial sesama masyarakat menjadi berbau kekerasan jika budaya kekerasan di media sudah mulai ditayangkan. Tayangan kekerasan menjadi menarik dan digemari oleh masyarakat karena diselipkan pada adegan tertentu dan dirancang dengan cara tertentu sehingga dapat diterima oleh masyarakat. Masyarakat mengikuti pola dari media karena media juga menampilkan seolah-olah kejadian yang sesungguhnya yang ada dalam masyarakat. Masyarakat menjadikan media sebagai panutan dalam kehidupan sosial mereka karena mereka mempercayai bahwa media sebagai gambaran penuh tentang diri mereka (Mulyana, 2008:58).

Remaja mengkonsumsi film karena dekat dengan kehidupan nyata. Usia remaja sendiri merupakan masa peralihan dan belum memasuki masa dewasa yang mampu memiliki mental yang kuat. Usia yang dimaksud ada usia 13 hingga 17 tahun yang menurut Erikson dalam buku Santrock menjelaskan bahwa remaja kewalahan ketika menghadapi berbagai pilihan dan terdapat suatu masa di mana mereka memasuki masa *psychological moratorium*. Masa *psychological moratorium* ini merupakan tindakan ataupun sikap dan kepribadian yang belum stabil. Terkadang dapat bersikap argumentatif, kadang dapat bersikap kooperatif dan berbagai sikap yang lainnya. Hal ini mengakibatkan remaja dapat sensitif terhadap media (Santrock, 2007:32).

Media dalam hal ini adalah film menampilkan sesuatu yang dapat menimbulkan emosi remaja, baik itu emosi positif maupun emosi negatif. Remaja mudah untuk menyatu kembali dengan teman bermainnya jikalau ada perselisihan, tetapi remaja tidak tahu bagaimana atau dengan apa ia mempertahankan emosi dan kondisi secara cukup. Dengan adanya tayangan kekerasan yang diselubungi dengan adegan komedi pada film, maka emosi remaja tidak dapat sepenuhnya mengontrol secara benar (Santrock,

2007:34). Dalam menonton adegan kekerasan yang diselubungi oleh komedi, perasaan takut dapat timbul, namun dapat juga timbul perasaan terhibur karena adanya unsur humor didalamnya. Tayangan kekerasan yang ditampilkan dalam dua *genre* ini besar kemungkinan timbulnya perasaan agresif bagi remaja. Perasaan agresif timbul akibat rasa ingin mencontoh tindakan yang terdapat dalam film sehingga menimbulkan tindakan yang tidak sesuai dengan akal sehat karena cenderung akan mengikuti suasana hati.

Maka dengan itu penulis ingin membahas mengenai penerimaan penonton remaja mengenai adegan kekerasan dalam film Comic 8. Penelitian ini merupakan penerimaan khalayak yang menggunakan metode *reception analysis* di mana khalayak dipandang sebagai individu yang secara aktif mampu memberikan persepsi, interpretasi, dan memproduksi makna (Hadi, 2009:3). Dalam hal ini, remaja dianggap sebagai khalayak yang dapat memberikan persepsi dan interpretasi mengenai realitas sosial yang dibentuk dan ditampilkan oleh media massa (Sarwono, 2012:120).

Reception Analysis digunakan dengan tujuan untuk menemukan bagaimana remaja dengan konteks sosial dan latar belakang yang berbeda dapat merepresentasikan pengertian mengenai teks media. *Reception analysis* menganggap khalayak sebagai individu yang aktif menciptakan makna berdasarkan latar belakang masing-masing. Dengan kata lain khalayak merupakan audiens yang aktif dalam mengonsumsi pesan berupa teks dalam media. Khalayak menerima isi pesan dan menginterpretasikan isi pesan sesuai dengan latar belakang budaya masing-masing. Khalayak memahami makna dan memproduksi makna yang terkandung dalam teks media. Seperti yang tertulis :

Khalayak dilihat sebagai bagian dari *interpretive communitive* yang selalu aktif dalam mempersepsi pesan dan memproduksi makna, tidak hanya sekedar menjadi individu pasif yang hanya menerima saja makna yang diproduksi oleh media massa (McQuail, 1997: 19).

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa remaja merupakan khalayak aktif dalam menerima pesan oleh media berupa film. Dalam budaya populer, terdapat film yang ditujukan pada remaja dengan alur cerita yang berbeda-beda termasuk adanya unsur kekerasan di dalamnya. Film yang menampilkan kekerasan namun diselubungi dengan adegan komedi justru ditujukan untuk penonton remaja dengan usia 13 hingga 17 tahun. Remaja dengan batasan usia tersebut dikatakan banyak melihat dan mengadopsi sesuatu dari luar (media) yang belum diketahui oleh dirinya, lebih mempercayai apa yang ada di dalam pikirannya sendiri dan merupakan masa dalam pembentukan jati diri menurut Alfred Binet dalam Ghazally (2007:58).

Dalam hal ini penulis ingin memahami penerimaan penonton remaja terhadap adegan kekerasan dalam film *Comic 8* berdasarkan keberagaman jenis kelamin, pendidikan dan tempat tinggal antara usia 13 tahun hingga 17 tahun dari tiap informan yang dipilih.

Adapun penelitian terdahulu milik Vivit Ayu Kusuma Wardani mahasiswi Universitas Muhammadiyah Surakarta (2013) yang berjudul *Analisis Resepsi Penonton Terhadap Kenakalan Remaja Pada Film Putih Abu-Abu dan Sepatu Kets*. Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pemaknaan mendalam penonton terhadap gambaran kehidupan anak SMA yang melakukan kenakalan seperti membolos, terlambat datang ke sekolah sampai berpacaran hingga ke ranah pergaulan bebas pada film *Putih Abu-Abu dan Sepatu Kets*. Penelitian ini menggunakan metode

analisis resepsi, yaitu dengan cara wawancara mendalam terhadap informan dengan latar belakang dan karakteristik yang berbeda-beda mengenai kenakalan remaja dalam film tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Vivit Ayu Kusuma Wardani adalah sebagian besar informan berada pada posisi *Oppositional* atau menilai makna yang ada dalam film tersebut bertentangan dengan kondisi informan, dan sebagian kecil berada pada posisi *Negotiated* atau menerima makna yang ditawarkan tetapi pada kondisi tertentu.

Penelitian selanjutnya yaitu milik Claudita Satris Paskanonka (2010) yang berjudul Representasi Kekerasan Dalam Film Punk In Love yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kekerasan direpresentasikan dalam film melalui tokoh-tokoh utama film tersebut. Film ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode semiotik milik John Fiske melalui level realitas, level representasi dan level ideologi. Hasil penelitian dalam film yang diteliti ini ternyata dijumpai perilaku kekerasan spiritual, kekerasan fungsional, kekerasan psikologis, kekerasan seksual dan kekerasan finansial. Kekerasan tersebut dilakukan karena latar belakang ekonomi atau kemiskinan yang dialami tokoh-tokoh utama dan kekerasan yang dihadirkan merupakan bumbu penyedap dan sarana humor dalam film ini.

Dibandingkan dengan dua penelitian di atas, penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Pada penelitian pertama, penulis menggunakan metode yang sama yaitu analisis resepsi, tetapi dengan objek yang berbeda. Pada penelitian yang kedua ada kesamaan pada objek penelitian yaitu kekerasan. Namun penulis menggunakan metode analisis resepsi, sedangkan pada penelitian tersebut menggunakan analisis semiotika.

Metode analisis resepsi dinilai sesuai dengan penelitian dengan judul **Penerimaan Penonton Remaja Terhadap Adegan Kekerasan Dalam Film Comic 8** berdasarkan kajian penelitian khalayak terhadap isi pesan dari media massa. Penonton remaja dikategorikan sebagai khalayak aktif yang memiliki kuasa tersendiri dalam menentukan makna dari isi pesan media (film) yang diterimanya.

I.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penerimaan penonton remaja terhadap adegan kekerasan dalam film Comic 8?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerimaan penonton remaja terhadap adegan kekerasan dalam film Comic 8.

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini terdapat pada penonton remaja yang memberikan makna serta bentuk adegan kekerasan yang ada di film Comic 8. Objek penelitian ini adalah penerimaan khalayak terhadap adegan kekerasan dalam film Comic 8. Batasan adegan kekerasan yang dimaksud adalah adanya gambaran kekerasan fisik dan kekerasan non-fisik atau verbal di film Comic 8. Adapun subjek yang dipilih adalah penonton remaja dengan beragam jenis kelamin dengan batasan usia 13 – 17 tahun, memiliki latar belakang pendidikan dan tempat tinggal yang berbeda-beda di daerah kota Surabaya. Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu khalayak aktif dalam hal ini adalah remaja memberikan makna yang berbeda-beda terhadap isi pesan media berupa adegan kekerasan yang ditayangkan pada

film Comic 8, maka metode yang digunakan adalah metode *encoding-decoding* milik Stuart Hall dengan pendekatan terhadap khalayak yang dikenal sebagai studi resepsi atau analisis penerimaan (*reception analysis*).

I.5 Manfaat Penelitian

I.5.1 Manfaat Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap kajian ilmu analisis resepsi *encoding* dan *decoding* dari Stuart Hall dan menjadi pertimbangan dan perkembangan lebih lanjut dalam ilmu komunikasi.

I.5.2 Manfaat Praktis :

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran mengenai film, analisis resepsi, dan hal-hal yang berhubungan dengan adegan kekerasan yang ditayangkan pada klasifikasi penonton remaja yang berusia 13 hingga 17 tahun.