

# Analisis isi Kekerasan dalam film Deadpool 1 & Deadpool 2.

Cliff Reinhart Marthin, Ido Prijana Hadi, Fanny Lesmana, Prodi Ilmu Komunikasi,  
Universitas Kristen Petra Surabaya

*Cliffmarthin08@gmail.com*

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui berapa frekuensi bentuk-bentuk kekerasan yang ditayangkan dalam film Deadpool 1 & Deadpool 2. Penelitian ini menggunakan teori kekerasan oleh Weiner, Zahn dan Sagi dengan menggunakan indikator kekerasan fisik dan kekerasan Psikologis. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi dengan pendekatan analisis isi dan jenis penelitian deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah kedua film Deadpool dengan menggunakan metode *purposive*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam film Deadpool 1 dan Deadpool 2, jenis kekerasan fisik menjadi indikator yang paling mendominasi dalam kedua film ini, kekerasan fisik muncul sebanyak 61 kali atau 53% selama penayangan film Deadpool 1 dan 83 kali kekerasan fisik atau 72% untuk film Deadpool 2. Subindikator atau bentuk kekerasan yang paling sering muncul adalah membunuh sebanyak 16 kali dan memukul sebanyak 12 dalam film Deadpool 1 dan bentuk kekerasan membunuh muncul sebanyak 22 kali dan memukul sebanyak 16 kali dalam film Deadpool 2.

**Kata Kunci:** *Kekerasan, Analisis isi, Deadpool 1, Deadpool 2, Film Action, Film Comedy.*

## Pendahuluan

Analisis isi kuantitatif didefinisikan sebagai suatu metode penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi. Analisis isi ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak (manifest), dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel dan dapat direplikasi (Eriyanto, 2011, p.15).

Film merupakan salah satu alat komunikasi massa, serta tidak dapat dipungkiri antara film antara masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Menurut Oey Hong Lee bahwa film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia yang mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19.

Permulaan sejarah film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati karena tidak mengalami unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintanginya kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-18 dan permulaan abad ke-19 (Sobur, 2004, p.55)

Menurut Arsyad film merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang berada di dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu menjadi hidup, film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan daya tarik tersendiri (Arsyad,2003,p.45)

Penelitian di Amerika mengenai pengaruh tv mengatakan bahwa film-film yang menayangkan banyak adegan kekerasan dan seksual menimbulkan pengaruh yang mengkhawatirkan, pengaruh tv tidak selalu dapat dilihat langsung namun terpaan yang berulang-ulang pada akhirnya dapat mempengaruhi sikap dan tindakan bagi penonton. (Mulyana, 2005, p.143).

Sebuah riset dari American Academy of Pediatrics studi tentang efek kekerasan yang ada di TV pada anak-anak, telah menemukan beberapa dampak yang bisa dirasakan anak-anak, yaitu menjadi kebal terhadap ancaman kekerasan, mulai menerima kekerasan sebagai cara untuk memecahkan masalah, menirukan kekerasan yang mereka amati di televisi (Aulia, The Asian Parent, 2018).

Adapun beberapa fenomena mengenai kekerasan yang terjadi di media yang berujung kematian, dilansir dari New York Post meninggalnya seorang anak yang bernama Valentino yang tinggal di Jakarta yang berusia lima tahun meniru salah satu karakter superhero yaitu spiderman, Valentino mencoba meniru Spiderman yang bisa menempel di dinding sehingga yang mengakibatkan anak tersebut terjatuh keluar dari jendela dan meninggal (New York Post, 2014), Tak hanya itu adapun insiden yang datang dari negeri China, di kota Chengdu pada tahun 2018 dimana gadis kecil bernama Xiao Ting meninggal setelah menonton film kartun favoritnya yaitu *Boonie Bears*. Kedua anak itu entah bagaimana menyadari diri mereka terkunci di kamar mandi saat bermain. Xiao Ting berusaha memanjat tali dari jendela lantai enam, karena ia pernah melihat aksi serupa dalam sebuah film kartun Cina yang populer *Boonie Bears*.

Dari media *online* Kompas.com (Andi,2016) film karya Tim Miller film *action* yaitu *Deadpool*, mengundang kontroversial disebabkan oleh pesan berantai yang beredar dari para guru-guru untuk melarang orang tua membawa anaknya menonton film *Deadpool* tersebut. Dilansir dari situs kompas.com (2016) isi broadcast pesan dari para guru himbuan tentang menonton film *Deadpool* sebagai berikut "Terkait akan dirilisnya film tema superhero *Deadpool* besok, mohon diberitahukan kepada murid-murid kita agar tidak menonton film tersebut dikarenakan rating filmnya yang diperuntukkan penonton dewasa. Apabila kita menonton trailer nya di youtube, akan ada konfirmasi bahwa konten videonya berisi adegan vulgar (*nudity*), *gory violence graphic*, dan *swearing words* yang cukup banyak dan hal tersebut bisa kita ketahui dari trailer *opening scene* nya yang berwarna merah (*Red Band Trailer*).



Film itu dinilai menyajikan unsur-unsur kekerasan, tampilan telanjang, dan bahasa kasar. Selama ini, otoritas sensor di China sering bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan film Hollywood untuk membuat sensor khusus bagi film-film dengan rating R atau untuk para penonton dewasa.

Namun, sensor khusus itu sulit dilakukan untuk *Deadpool* tanpa mengganggu jalan cerita film yang diarahkan oleh sutradara Tim Miller tersebut (Andi, Kompas.com, 2016). Dapat dilihat dari latar belakang diatas, peneliti tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui berapa frekuensi bentuk-bentuk kekerasan yang ditayangkan dalam film *Deadpool 1 & Deadpool 2*.

## **Tinjauan Pustaka**

### **Film Sebagai Media Komunikasi Massa**

Film merupakan suatu cabang seni yang menggunakan suara dan gambar sebagai medianya. Media Audio Visual dianggap sebagai metode paling baik dalam pendidikan. Oleh karenanya film memegang peranan penting (Effendy, 2003, p.209). Berdasarkan pemahaman tentang komunikasi massa film dapat dipandang sebagai bentuk komunikasi massa, sebagai media massa, film digunakan tidak hanya sebagai media yang merefleksikan realitas namun juga bahkan membentuk realitas.

### ***Kekerasan***

Kekerasan berarti penganiayaan, penyiksaan, atau perlakuan salah. Dilihat dari bentuknya, ada dua jenis kekerasan yang sering terjadi yaitu: 1) kekerasan fisik dan 2) kekerasan psikologis. Dalam kekerasan fisik tubuh manusia disakiti secara jasmani berupa siksaan, penganiayaan, hingga pembunuhan. Sedang kekerasan secara psikologis mewujud dalam bentuk pengurangan kemampuan mental atau otak (rohani) karena perlakuan-perlakuan repressif tertentu, misalnya ancaman, indoktrinasi dan sebagainya (Weiner, 2009, p.47-48).

### **Teori Kultivasi**

Teori Kultivasi George Gerbner menyoroti efek televisi yang kumulatif dan akhirnya membentuk sebuah realitas baru sesuai citra realitas yang ditampilkan di televisi. Artinya, kita memandang dunia di mana kita tinggal sesuai dengan citra yang ditampilkan melalui televisi. Dengan kata lain, Teori Kultivasi menekankan pengaruh televisi yang sangat kuat terhadap pembentukan persepsi publik yang akhirnya melahirkan konstruksi sosial (Miller, 2002, p.187).



Riset kultivasi dengan demikian adalah riset tentang efek sosial terpaan media massa. menurut teori ini, Televisi menjadi media atau alat utama di mana para penonton Televisi belajar tentang Masyarakat dan kultur di lingkungannya. Persepsi apa yang terbangun di benak penonton tentang Masyarakat dan budaya sangat ditentukan oleh Televisi. Ini artinya, melalui kontak penonton dengan Televisi, ia belajar tentang dunia, orang-orangnya, nilai nilai serta adat kebiasaanya (Nurudin, 2009, p.167).

### **Analisis isi**

Analisis isi kuantitatif didefinisikan sebagai suatu metode penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi. Analisis isi ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak (manifest), dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel dan dapat direplikasi (Eriyanto,2011, p.15)

## **Metode**

### **Konseptualisasi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan definisi konseptual 2 jenis kekerasan dan film sebagai medium pengantar pesan. Kekerasan merupakan tindakan menyakiti merendahkan atau tindakan kejiwaan yang bertujuan untuk membuat objek kekerasan tersebut menderita baik secara fisik maupun psikologis (Santoso, 2002,p,24). Sedangkan kekerasan menurut P. Lardellier (2003,18) kekerasan bisa didefinisikan sebagai prinsip tindakan yang mendasarkan diri pada ketentuan untuk memaksa pihak lain tanpa persetujuan, dalam kekerasan terkandung unsur dominasi terhadap pihak lain dalam berbagai jenisnya: fisik, verbal, moral, psikologis, atau melalui gambar.

Kekerasan menurut Weiner terbagi atas 2 yaitu kekerasan fisik menurut Weiner yaitu adanya kontak fisik oleh satu orang atau lebih yang menyebabkan korban terluka dengan memukul,menendang,menampar, mencekik, melukai dengan barang tajam atau sampai dengan membunuh korban.

Kekerasan psikologis yang menurut Weiner yaitu secara verbal dan mempengaruhi mental korban sehingga korban merasa cemas, ketakutan dengan lingkungan sosial sekitarnya, kekerasan yang diberikan seperti,membentak,memerintah menghina, melecehkan merendahkan, dan memerintah dimana kekerasan menurut Weiner menjadi kategorisasi yang akan dipakai dalam penelitian ini.

Dalam media, film merupakan medium yang dapat memberikan banyak pesan kepada penonton sehingga adegan yang ditonton oleh penonton cenderung ditiru



baik dari anak-anak, remaja, dan juga dewasa, film dan televisi menjayikan contoh perilaku kekerasan yang tidak terhitung dan berpotensi mempengaruhi pengamatannya.

### *Subjek Penelitian*

Subjek penelitian adalah film Deadpool 1 dan Deadpool 2. Populasi dalam penelitian ini adalah film Deadpool 1 dan Deadpool 2 dengan menggunakan metode sampling *purposive* sampling dengan jumlah sampling 192 tayangan adegan kekerasan dari keseluruhan film Deadpool 1 dan Deadpool 2.

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode analisis isi kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan karena merupakan suatu teknik penelitian yang objektif, sistematis dan menggambarkan secara kuantitatif isi-isi pernyataan suatu komunikasi yang tampak (manifest) (Kriyantono, 2006, p.57).

### *Analisis Data*

Keseluruhan data yang telah diperoleh dan dikumpulkan akan dianalisa berdasarkan teori yang terkait. Pada akhirnya keseluruhan data tersebut akan dideskripsikan dan diinterpretasikan sehingga menghasilkan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut (Wimmer dan Domminick, 2002, p.145)

1. Merumuskan permasalahan penelitian
2. Mendefinisikan populasi dari penelitian
3. Memilih sampel yang sesuai dari populasi
4. Memilih dan mendefinisikan unit analisis
5. Mengkonsep kategori isi yang ingin dianalisis
6. Menentukan sistem kuantifikasi
7. Melatih pengkoder yang akan disertakan dalam penelitian
8. Melakukan pengkodean berdasarkan definisi yang telah ditentukan
9. Menganalisa data yang telah dikumpulkan
10. Membuat kesimpulan

Teknik analisis data disini menggunakan teknik distribusi frekuensi untuk mengetahui frekuensi adegan kekerasan fisik & psikologi yang ditampilkan dalam film Deadpool 1 & 2.



## Temuan Data

| Kategori Kekerasan          | Unit Analisis | Uji Reliabilitas<br>CR = $2M / N1+N2$ | Persentase Persetujuan (%) |
|-----------------------------|---------------|---------------------------------------|----------------------------|
| <b>Kekerasan Fisik</b>      | Memukul       | 2 (12) / 8+8                          | 1.5%                       |
|                             | Menampar      | -                                     | -                          |
|                             | Mencekik      | 2 (7) / 8 + 8                         | 0.8%                       |
|                             | Menendang     | 2 (7) / 8 + 8                         | 0.8%                       |
|                             | Melempar      | 2 (6) / 8 + 8                         | 0.75%                      |
|                             | Menginjak     | 2 (7) / 8 + 8                         | 0.87%                      |
|                             | Menyiksa      | 2 (6) / 8 + 8                         | 0.75%                      |
|                             | Membunuh      | 2 (16) / 8 + 8                        | 2 %                        |
| <b>Kekerasan Psikologis</b> | membentak     | 2 (9) / 7+ 7                          | 1.28%                      |
|                             | Menyumpah     | 2 (8) / 7 + 7                         | 1.14%                      |
|                             | Mengancam     | 2 (9) / 7 + 7                         | 1.28%                      |
|                             | Merendahkan   | 2 (7) / 7 + 7                         | 1%                         |
|                             | Memerintah    | 2 (9) / 7 + 7                         | 1.28%                      |
|                             | Melecehkan    | -                                     | -                          |
|                             | Memata-matai  | 2 (11) / 7 + 7                        | 1.57%                      |

Gambar 1: Hasil Uji Reliabilitas antar koder dalam film Deadpool 1  
Sumber: Olahan peneliti, 2019

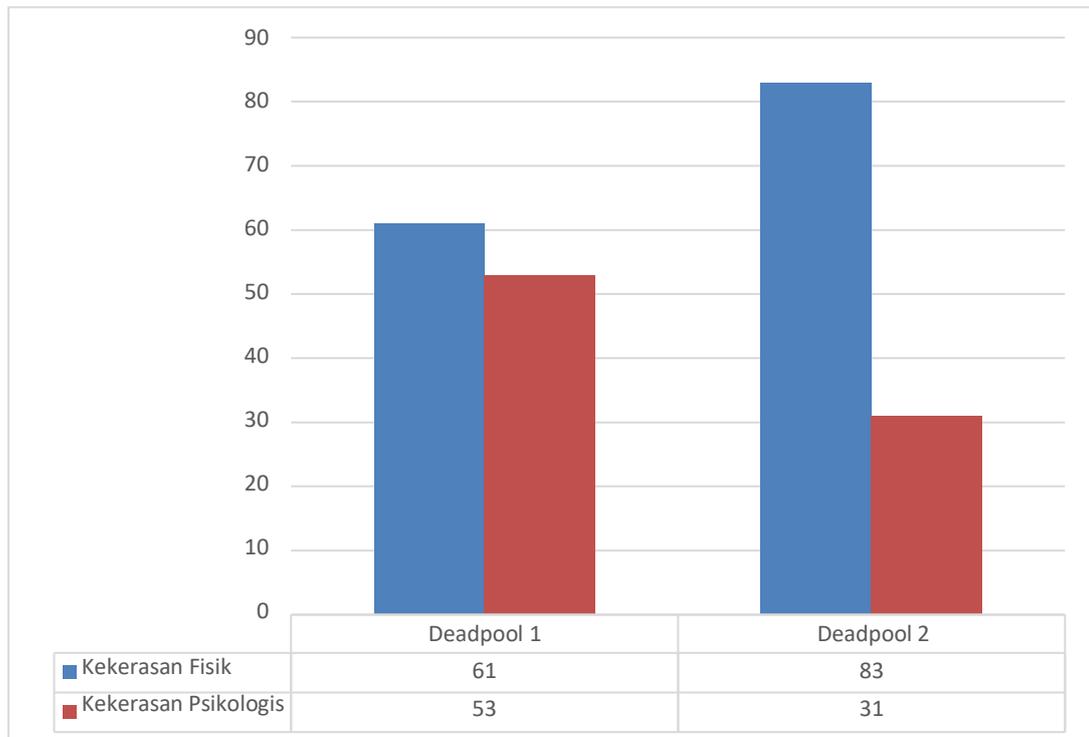
Berdasarkan tabel hasil frekuensi kekerasan fisik dan psikologis dan tabel uji realibilitas antar pengkoder dan hakim dalam film Deadpool menunjukkan angka di atas 0.7% yang dimana menunjukkan data yang reliabel.

| <b>Kategori Kekerasan</b>   | <b>Unit Analisis</b> | <b>Uji Reliabilitas</b><br>CR = $2M / N1+N2$ | <b>Persentase Persetujuan (%)</b> |
|-----------------------------|----------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------|
| <b>Kekerasan Fisik</b>      | Memukul              | 2 (16) / 8+8                                 | 2%                                |
|                             | Menampar             | -                                            | -                                 |
|                             | Mencekik             | 2 (9) / 8 + 8                                | 1.12%                             |
|                             | Menendang            | 2 (11) / 8+ 8                                | 1.37%                             |
|                             | Melempar             | 2 (8) / 8+ 8                                 | 1%                                |
|                             | Menginjak            | 2 (7) / 8 + 8                                | 0.87%                             |
|                             | Menyiksa             | 2 (10) / 8 + 8                               | 1.25%                             |
|                             | Membunuh             | 2 (22) / 8 + 8                               | 2.75 %                            |
| <b>Kekerasan Psikologis</b> | membentak            | 2 (8) / 7 + 7                                | 1.14%                             |
|                             | Menyumpah            | -                                            | -                                 |
|                             | Mengancam            | 2 (7) / 7 + 7                                | 1%                                |
|                             | Merendahkan          | 2 (7) / 7 + 7                                | 1%                                |
|                             | Memerintah           | 2 (9) / 7 + 7                                | 1.28%                             |
|                             | Melecehkan           | -                                            | -                                 |
|                             | Memata-matai         | -                                            | -                                 |

Gambar 2: Hasil Uji Reliabilitas antar koder dalam film Deadpool 2  
Sumber: Olahan peneliti, 2019

Neundrorf (dalam Eriyanto, 2011, p.289-290) mengatakan bahwa formula Hostly adalah uji reliabilitas antar-coder yang banyak digunakan. Pada penelitian ini, Untuk melakukan pengujian reliabilitas dengan rumus atau formula hostly dengan toleransi antara 0-1 dan minimum angka reliabilitas yang diterima adalah 0,7 atau

70% sehingga, jika hasil perhitungan menunjukkan angka reliabilitas di atas 0,7 maka artinya alat ukur ini benar-benar reliabel.



Gambar 3: Frekuensi total jenis kekerasan dalam film Deadpool 1 & Deadpool 2

## Analisis dan Interpretasi

Peneliti mencocokkan teori kekerasan yang relevan dengan adegan kekerasan yang sudah dijelaskan diatas berdasarkan hasil temuan data, menurut Santoso dalam buku milik Soejono (2013, p.2) yaitu kriminologi (Pengantar Sebab-sebab Kejahatan) kekerasan juga bisa diartikan sebagai serangan memukul (Assault and Battery) merupakan kategori hukum yang mengacu pada tindakan ilegal yang melibatkan ancaman dan aplikasi aktual kekuatan fisik kepada orang lain. Serangan dengan memukul,menendang atau menyakiti secara fisik korban dan pembunuhan secara resmi dipandang sebagai tindakan kekerasan.

Selain genre film comedy Deadpool juga termasuk genre action yang menampilkan adegan kekerasan, sesuai dengan genrenya maka adegan-adegan

dalam film action yang berarti banyak adegan kekerasan di dalamnya mulai dari tindak kekerasan biasa sampai yang paling sadis dimana sering kali adegan-adegan tersebut disampaikan dalam bentuk slow motion untuk lebih menegaskan bentuk tindak kekerasan tersebut, sehingga penonton begitu terpujau dengan adegan-adegan tersebut dan mampu menceritakannya kembali dengan penuh semangat dan antusias tentang kehebatan para pahlawannya.

Kekerasan menendang, mencekik, menginjak yang muncul dalam film *Deadpool* telah sesuai dengan teori menurut Weiner tentang kekerasan menendang yaitu sebuah tindakan mengayunkan kaki secara keras ke arah korban. Secara keseluruhan kekerasan menurut UU KUHP pasal 89 melakukan kekerasan artinya mempergunakan tenaga atau kekuatan jasmani tidak kecil secara tidak sah, misalnya memukul dengan tangan atau dengan segala macam senjata, menyepak, menendang, dan lain sebagainya. Yang disamakan dengan kekerasan menurut pasal ini adalah membuat orang menjadi pingsan atau tidak berdaya. Peneliti juga menemukan permasalahan rating dalam film *Deadpool*, rating film *Deadpool* (Restricted, dewasa dan terbatas) hampir diubah menjadi versi PG-13 (Parental Guidance-13) agar lebih aman ditonton remaja dan anak-anak dikarenakan petisi seorang ibu untuk merubah rating dari film *Deadpool*.

## Simpulan

Menurut peneliti adanya peningkatan keseluruhan jumlah kekerasan fisik dari 61 adegan kekerasan dalam *Deadpool 1* meningkat menjadi 83 adegan kekerasan yaitu dalam pergantian sutradara dari Tim Miller dalam *Deadpool 1* menjadi David Leitch sutradara dari berbagai film action seperti *Fast & Furious: Hobbs & Shaw*, *John Wick*, dan *V for Vendetta*, *The King of Fighters*, *The Bourne Legacy* dan berbagai film action dan thriller lainnya.

Jika dibandingkan dengan karya Tim Miller yaitu dengan film yang cenderung banyak bergenre Sci-fi dan comedy seperti *Rockfish*, *Gopher Broke*, *In The Rough*, dan *A Gentleman's Duel* sedangkan untuk film action ada *Terminator: Dark Fate* dan *Deadpool 1*, dengan adanya campur tangan dari Sutradara David Leitch menjadikan *Deadpool 2* lebih subversif (memberontak) menjadi subversif ketika mencoba mendefinikan ulang komedi berbalut romantis pada *Deadpool 1* dengan menampilkan genre tersebut dengan cara yang belum pernah dirangkul oleh film apa pun sebelumnya yaitu menjadikan karakter *Deadpool* sebagai pembunuh bayaran dengan mulut besar dengan aksi pembunuhan tanpa henti, penyiksaan, darah, seks, orang telanjang, kata-kata kasar, sumpah-serapah, adegan minum-minuman keras atau mabuk. Apabila ada peneliti yang ingin melanjutkan penelitian tentang film yang sama, dapat meneliti bagaimana pengaruh film



Deadpool 1 & Deadpool 2 ini terhadap pemirsanya, dengan menggunakan metode kuantitatif eksplanatif dan dilengkapi dengan teori kekerasan teori media massa, dan teori film, atau dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan semiotika.

## Daftar Referensi

- Arsyad. (2003). Metode Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Alga Wibisono 19
- Eriyanto. (2011). Analisis Isi. Jakarta: Kencana.
- Effendy, O. U. (2003). Ilmu Komunikasi Teori dan praktek. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muttya, A. (2016, juni Rabu). Dilarang Tayang di China, "Deadpool" Meradang. Diambil kembalidari [entertainment.kompas.com](http://entertainment.kompas.com):  
<https://entertainment.kompas.com/read/2016/02/06/113512210/Dilarang.Tayang.di.China.Deadpool.Meradang?fbclid=IwAR0Y87dRXIGV9AgFiwot63LOsrvTkvU5iCbr6BSfFqR3-3dmL5MDAvO0YFg>
- Miller, Katherine. 2002. Communication Theories, Prepektives, And Contexts. The McGraw-Hill Cmpanies. Inc
- Mulyana, Deddy. 2005. Human Communication (Prinsip-Prinsip Dasar). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurudin (2009). Pengantar Komunikasi Massa. Jakarta: Rajawali Pers
- Kriyantono, Rachmat.2006. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Santoso, T. (2002). Teori-teori kekerasan. Jakarta: Ghalia Indonesia. Sobur, A. (2004). Semiotika Komunikasi. Bandung: Rosdakarya.
- 5 year old boy dies trying to be Spiderman. (2014, may 4). Diambil kembali dari new york post: <https://nypost.com/2014/05/04/5-year-old-boy-dies-trying- to-be-spider-man/>
- Wimmer, R.D. (2002). Mass Media Research:an Introduction. New York: Wadsworth Publishing Company