

# Analisis Isi Kekerasan Dalam Film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*

Lukas Hartono, Chory Angela, Daniel Budiana, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

*lukashartonosenduk@gmail.com*

## Abstrak

Film *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss: Part 1* merupakan film komedi Indonesia yang cukup digemari dimasyarakat hal itu ditandai dengan adanya prestasi sebagai film terlaris sepanjang perjalanan perfilman di Indonesia. Akan tetapi film tersebut tidak terlepas dari adanya muatan pesan kekerasan yang timbul didalamnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana bentuk kekerasan dan jenis kelamin pelaku dan juga korban kekerasan yang terdapat dalam film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan definisi kekerasan milik Weiner, Zahn dan Sagi dengan indikator kekerasan fisik, kekerasan psikologis, kekerasan seksual, kekerasan finansial, kekerasan spiritual, dan kekerasan fungsional yang diutarakan oleh Poerwandari. Selain itu untuk indikator jenis kelamin pelaku dan korban kekerasan dengan indikator laki-laki, dan perempuan yang terdapat dalam Sunarto. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode analisis isi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*, kekerasan psikologis menjadi indikator kekerasan yang mendominasi dalam film ini sejumlah 49 pesan kekerasan dari seluruh adegan dan 64% dari keseluruhan pesan kekerasan. Jenis kelamin pelaku serta korban kekerasan keduanya didominasi oleh pemeran berjenis kelamin laki-laki. Tindak kekerasan yang dilakukan oleh laki-laki terjadi sebanyak 70 kali dan tindak kekerasan yang dialami korban kekerasan adalah sebanyak 66 kali dalam total keseluruhan adegan.

**Kata Kunci:** Analisis isi, Kekerasan, Film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*, Film Komedi.

## Pendahuluan

Di dalam kehidupan bermasyarakat, media film memiliki peran yang penting dalam penyampaian suatu pesan. Masyarakat dapat menerima informasi yang baik ataupun buruk melalui pemahaman akan media film itu sendiri. Film lebih dianggap sebagai media hiburan dari pada media persuasi serta film memiliki kekuatan persuasi yang besar terhadap orang yang menonton film itu. Dengan adanya kritikus film maupun publik serta Lembaga Sensor menunjukkan bahwa sebenarnya film memiliki pengaruh maupun dampak yang besar dalam aspek kehidupan bermasyarakat karena isi pesan yang disampaikan oleh film belum tentu semuanya dapat dipahami dengan baik oleh penontonnya (River, 2003, p.122).

Menurut McQuail (1987, p.13) kehadiran film merupakan respon penemuan waktu luang di luar jam kerja dan jawaban terhadap kebutuhan menikmati waktu luang secara hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga. Film sebagai media massa memiliki kelebihan antara lain dalam hal jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat. McQuail (1987, p.14) juga mengatakan bahwa film juga memiliki kelebihan dalam segi kemampuannya menjangkau sekian banyak orang dalam waktu singkat dan mampu memanipulasi kenyataan tanpa kehilangan kredibilitas.

Salah satu muatan pesan yang secara langsung maupun tidak langsung dapat di jumpai dalam perfilman yaitu adanya unsur kekerasan dalam adegan, ide cerita, maupun dialog percakapannya. Unsur kekerasan yang terlihat jelas maupun kasat mata ini dapat memicu terjadinya kekerasan yang terdapat di dunia nyata. Kekerasan adalah serangan atau invasi terhadap fisik maupun integritas mental psikologi seseorang. Kekerasan terhadap sesama manusia pada dasarnya berasal dari berbagai sumber, namun salah satu kekerasan terhadap satu jenis kelamin tertentu yang disebabkan oleh anggapan gender.

Kekerasan yang disebabkan oleh bias gender ini disebut sebagai gender related violence. Yang pada dasarnya kerap kali muncul dalam film karena kekerasan gender menampilkan ketidaksetaraan dimasyarakat terutama dalam hal peran dan fungsi sosial setiap individunya. (Fakih, 1996, p. 17). Kekerasan bisa menghadirkan sensasi-sensasi kenikmatan bagi orang yang menyaksikannya. Di dalam konteks media elektronik, kekerasan ditampilkan dengan cara yang berlebihan. Pemirsa seringkali mengalami kesulitan membedakan, mana yang merupakan realitas, dan yang mana yang merupakan rekayasa teknologi.

Menurut hasil studi tentang kekerasan dalam media televisi di Amerika Serikat oleh American Psychological Association pada tahun 1995, seperti dikutip oleh Sophie Jahel, terdapat 3 kesimpulan menarik yang perlu diperhatikan adalah mempresentasikan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif, memperlihatkan secara berulang tayangan kekerasan dapat menyebabkan ketidakpekaan terhadap kekerasan dan penderitaan pada korban, tayangan kekerasan dapat meningkatkan rasa takut sehingga akan menciptakan representasi dalam diri pemirsa. Jadi hal itu sangatlah jelas, seperti apa yang dikatakan oleh Haryatmoko salah satu alasan yang paling mendasar mengapa kekerasan begitu sulit dilenyapkan karena kekerasan itu indah dan menciptakan sensasi-sensasi kenikmatan (Haryatmoko, 2007, p.124).

Bentuk kekerasan yang terdapat di dalam film dan iklan menjadi bagian dari komoditi yang menguntungkan, sehingga rating program yang tinggi bisa diperoleh, dan keuntungan finansial datang. Tentu saja, tayangan kekerasan yang menciptakan kenikmatan tersebut sama sekali tidak menghiraukan aspek-aspek lainnya, seperti aspek pendidikan ataupun efek trauma yang diakibatkannya. Efek tersebut mampu mempengaruhi daya pikir dan perilaku seseorang. Efek kenikmatan yang timbul ketika kekerasan itu diramu dalam bentuk humor di dalam adegan kekerasan seolah bisa memangkas ciri destruktif dari kekerasan tersebut.

Akibatnya, pemirsa yang menikmati adegan tersebut menjadi tumpul dan hilang kepekaannya terhadap kekerasan yang terjadi di dalam adegan, dan mungkin pada akhirnya di dalam realitas sehari-hari. Ketidakpekaan orang terhadap korban penderitaan korban sebenarnya sudah terbentuk, ketika orang menyaksikan film beradegan kekerasan di dalamnya, dan mendapatkan kenikmatan dari melihat adegan tersebut (Haryatmoko, 2007, p.121).

Pada era modern ini menurut Himawa Pratista, jenis film komedi murni sudah kalah bersaing secara komersial dengan jenis film populer lainnya seperti film aksi. Komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya untuk menghibur dan memancing tawa penonton. Film komedi biasanya berupa drama ringan yang melebihi-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya (Pratista, 2017, p.50). Melalui media massa, fenomena kekerasan dapat ditimbulkan dan masyarakat yang menyaksikan akan terbentuk pola pikirnya dalam memahami film yang memiliki tujuan menghibur dengan format komedi tetapi mengandung unsur kekerasan.

Dengan menyelipkan unsur kekerasan dalam film komedi akan membuat penonton menganggap kekerasan itu sebagai bentuk candaan dan juga hiburan semata sehingga akan menciptakan dampak negatif bagi penonton dalam menerima pesan kekerasan yang dibalut dalam nuansa hiburan atau komedi dan bahkan dapat menimbulkan adanya pencontohan yang dilakukan oleh penontonnya pada kehidupan nyata sebagai bentuk candaan terhadap orang lain sesuai dengan apa yang penonton terima dan juga pahami dalam film komedi yang mengandung kekerasan. Tetapi candaan itu memiliki dampak yang negatif karena mengandung unsur kekerasan di dalamnya. Dengan demikian karena terhiburnya penonton dalam menyaksikan film maka konsumsi akan film sebagai media hiburan terus mengalami perkembangan.

Pada tahun 2016, di Indonesia terdapat 26 film berjenis komedi yang dimana salah satunya mendapat penghargaan sebagai film terlaris sepanjang masa perfilman di Indonesia oleh rekor MURI Indonesia yaitu *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1*. Film tersebut merupakan hasil produksi dari salah satu rumah produksi yang ada di Indonesia dalam turut serta menyumbang angka produksi film berjenis komedi pada tahun 2016 adalah Falcon Picture (Liputan6.com, 2017).

Tetapi, dengan diperolehnya penghargaan pada film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* tidak terlepas dari dampak negatif yang timbul di masyarakat. Seperti fenomena yang terjadi pada bulan Oktober 2016, terdapat video yang diunggah di Youtube tentang sekelompok anak berumur sekitar dibawah usia 13 tahun terlihat sedang memperagakan adegan yang ada didalam film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*. Tentunya fenomena ini sangat disayangkan karena sekelompok anak di atas sedang menirukan tindakan yang memiliki unsur kekerasan seperti menghina keadaan tubuh seseorang yang dimana warna kulitnya yang hitam dan juga terdapat beberapa pengulangan adegan lain seperti berupa pemerasan yang dilakukan oleh pemeran Kasino dalam film tersebut terhadap atasannya yang juga dilakukan oleh sekelompok anak pada video itu.

Hal tersebut tanpa disadari oleh sekelompok anak yang berada dalam video di atas bahwa apa yang mereka lakukan adalah suatu kesalahan tetapi mereka melakukannya dengan keadaan gembira dan tertawa sehingga peneliti memiliki pendapat bahwa tindakan tersebut dirasa normal dan baik-baik saja bagi para sekelompok anak itu. Hal ini tentunya juga menjadi perhatian khusus jika di usia dini anak-anak telah memahami tindakan-tindakan yang dimana dalam hal ini keadaan komedi menjadi contoh dalam penerapan kehidupan nyata maka akan menjadi kebiasaan yang buruk bagi anak di usia dini dalam memahami pesan-pesan yang terkandung dalam sebuah film baik itu secara terlihat maupun terselubung seperti saat kekerasan itu dibalut dengan situasi komedi pada film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*.

Pada tahun 2016 terdapat penelitian tentang Representasi perempuan dalam film *Maju Kena Mundur Kena* (1983) dan *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* (2016) yang dilakukan oleh Bertillia Putri (2016). Penelitian ini berfokus pada bagaimana perempuan direpresentasikan dalam film *Maju Kena Mundur Kena* dan *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*. Dari hasil temuan peneliti, gambaran perempuan yang direpresentasikan dalam kedua film ini dilihat dari segi fisik, psikis, dan sosiologis tokoh-tokoh perempuan.

Dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan oleh peneliti diatas, terdapat dua penelitian yang memiliki kesamaan objek penelitian dan satu penelitian yang mengangkat subjek kekerasan yang juga sedang diteliti oleh peneliti saat ini. Tetapi yang menjadi hal pembeda adalah pada objek penelitian peneliti memiliki jenis film komedi yang berbeda dari film-film pada penelitian sebelumnya seperti film yang berjenis aksi. Hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk meneliti lebih lanjut karena peneliti melihat bahwa film komedi *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* secara manifest menyelipkan baik tindakan atau adegan maupun dialog yang sebenarnya mengandung unsur kekerasan.

Berdasarkan paparan tersebut, bagaimanakah bentuk kekerasan yang terjadi dalam film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1* ?

## Tinjauan Pustaka

### Film

Seiring dengan kebangkitan film pula muncul film-film yang mengumbar seks, kriminal, dan kekerasan. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2004, p.127).

### Pesan dalam Film

Pesan yang terkandung dalam film timbul dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat dan bahkan mungkin juga bersumber dari keinginan untuk memanipulasi. Pentingnya pemanfaatan film dalam pendidikan sebagian didasari

oleh pertimbangan bahwa film memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang dan sebagian lagi didasari oleh alasan bahwa film memiliki kemampuan mengantar pesan secara unik. Secara mendalam film merupakan alat bagi sutradara untuk menyampaikan sebuah pesan untuk masyarakat. Film pada umumnya juga mengangkat sebuah tema atau fenomena yang terjadi di tengah-tengah masyarakat (McQuail, 1987, p.127).

### **Film Komedi**

Dalam film komedi terdapat humor sebagai konten utama yang dapat menarik perhatian dan menimbulkan ketertarikan bagi seseorang. Film komedi memiliki plot yang konsisten dengan keriangannya, dan sengaja dirancang untuk menghibur, serta mengundang tawa, dengan melebih-lebihkan situasi, aksi, bahasa, tindakan, hubungan, dan karakter (Berger, 2012, p.2).

### **Kekerasan**

Weiner, Zahn dan Sagi mengatakan bahwa kekerasan merupakan sebuah ancaman, usaha atau penggunaan kekuatan fisik oleh satu orang atau lebih yang dapat menyebabkan kerusakan fisik atau non-fisik pada seseorang atau banyak orang. Yang kemudian Poerwandari melakukan klasifikasi bentuk kekerasan menjadi 6 bagian yang menjelaskan secara rinci tentang bentuk-bentuk kekerasan dalam media massa. Bentuk-bentuk kekerasan tersebut yaitu: fisik, psikologis, seksual, finansial, spiritual, fungsional. Berikut penjabarannya (Sunarto, 2009, p.55-57).

### **Gender dan Kekerasan**

Ketidaksetaraan gender merupakan sistem dan struktur dimana baik kaum laki-laki dan perempuan menjadi korban dari sistem tersebut. Ketidakadilan gender dapat dilihat melalui berbagai manifestasi dalam berbagai bentuk ketidakadilan, yakni: Marginalisasi atau proses pemiskinan ekonomi, subordinasi atau anggapan tidak penting dalam keputusan politik, pembentukan stereotipe atau pelabelan negatif, kekerasan, serta sosialisasi ideologi nilai peran gender (Fakih, 1996, p.12-13).

### **Analisis Isi**

Teknik analisis kuantitatif mengumpulkan data tentang isi media seperti isu atau topik, volume pembahasan isu dan juga sirkulasi serta frekuensi munculnya satu isu, sedangkan teknik analisis kualitatif adalah suatu teknik untuk menganalisa arti dari sebuah komunikasi. Dalam teknik analisis kuantitatif digunakan teknik perhitungan sistematis untuk mendapatkan satu deskripsi kuantitatif, sedangkan teknik analisis isi kualitatif tidak digunakan perhitungan secara sistematis, akan tetapi mencoba menginterpretasikan isi pesan dengan lebih mendalam (Rakhmat, 2009, p.89)

## Metode

### Konseptualisasi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Adapun pengertian dari penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya memaparkan situasi atau peristiwa. Metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu secara faktual dan cermat (Rakhmat, 2002, p.22). Dengan penelitian deskriptif ini, peneliti menghitung frekuensi dan persentase adegan kekerasan yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1. Di mana dengan hasil ini, dapat diketahui frekuensi dan persentase adegan mana yang paling tinggi.

Metode yang digunakan adalah metode Analisis Isi kuantitatif. Analisis Isi kuantitatif digunakan, karena merupakan suatu metode penelitian yang objektif, sistematis dan menggambarkan secara kuantitatif isi-isi pernyataan suatu komunikasi yang tampak (manifest). Dan metode ini tepat digunakan dalam penelitian ini karena sesuai dengan rumusan masalah, yaitu untuk mengetahui berapakah frekuensi dan persentase bentuk adegan kekerasan dan juga jenis kelamin pelaku serta korban kekerasan dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1.

Definisi kekerasan yang digunakan dalam penelitian ini milik Weiner, Zahn dan Sagi dengan indikator kekerasan fisik, kekerasan psikologis, kekerasan seksual, kekerasan finansial, kekerasan spiritual, dan kekerasan fungsional yang diutarakan oleh Poerwandari. Selain itu untuk indikator jenis kelamin pelaku dan korban kekerasan dengan indikator laki-laki, dan perempuan yang terdapat dalam Sunarto.

### *Subjek Penelitian*

Subjek dari penelitian ini adalah isi pesan kekerasan dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 dan objek dari penelitian ini adalah film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh scene dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 dan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2002, p.56). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh scene film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 karena jumlah keseluruhan scene yang terdapat dalam film ini adalah 61 scene.

### *Analisis Data*

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam meneliti isi pesan pada adegan-adegan kekerasan dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 adalah dengan melakukan teknik dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data dengan menelaah catatan-catatan atau dokumen-dokumen sebagai sumber data

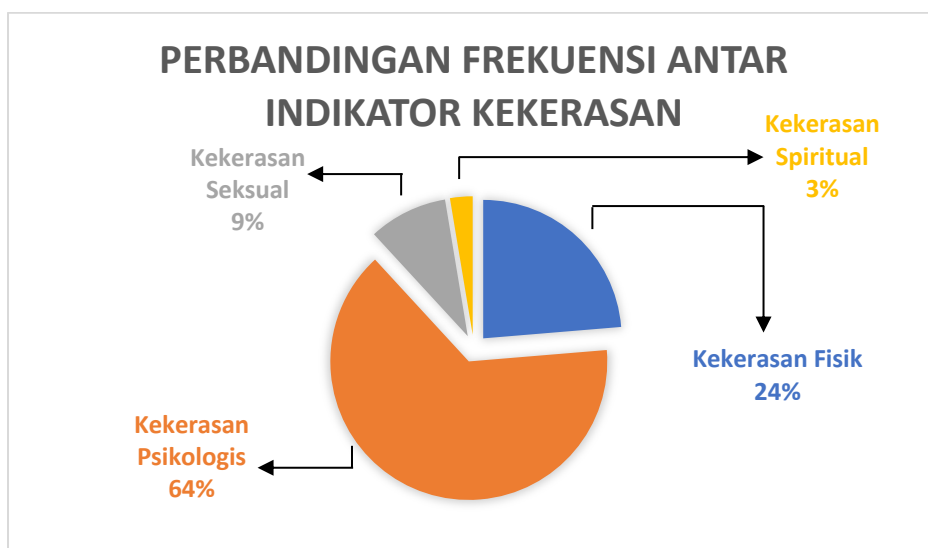
serta pengamatan langsung objek penelitian berupa DVD dari film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada keseluruhan data yang telah diperoleh dan dikumpulkan akan dianalisa berdasarkan teori yang terkait. Pada akhirnya keseluruhan data tersebut akan dideskripsikan dan diinterpretasikan sehingga menghasilkan suatu pembahasan data yang bersifat deskriptif. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut (Wimmer dan Dominick , 2002, p.145) :

1. Merumuskan permasalahan penelitian ataupun merumuskan suatu hipotesis 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 di analisis
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 suatu kesimpulan

## Temuan Data

Berikut ini merupakan hasil perbandingan variabel kekerasan dengan jumlah keseluruhan frekuensi kekerasan yang terdapat pada film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 yaitu sebanyak 61 adegan yang dimana dalam film ini terdapat 76 bentuk kekerasan yang muncul dengan pembagian jenis kekerasannya berdasarkan 4 indikator kekerasan.



Gambar 1. Gambar Potongan Pie Perbandingan Frekuensi Indikator Kekerasan

Tabel 1. Indikator Frekuensi Kekerasan

Indikator	Frekuensi
Kekerasan Fisik	18
Kekerasan Psikologis	49
Kekerasan Seksual	7
Kekerasan Spiritual	2
Total	76

Dari data di atas dapat dilihat bahwa dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1, variabel kekerasan yang paling sering muncul mendominasi adalah variabel kekerasan psikologis sebanyak 49 kali dengan persentase 64%. Berikutnya adalah variabel kekerasan fisik sebanyak 18 dengan persentase 24%, variabel kekerasan seksual sebanyak 7 kali dengan persentase 9% dan yang terakhir variabel kekerasan spiritual sebanyak 2 kali dengan persentase 3%. Kekerasan psikologis menjadi kekerasan yang mendominasi pada film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1.

Hal yang paling menonjol pertama dalam terjadinya tindak kekerasan dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 dapat dilihat dari frekuensi banyaknya kekerasan yang tampak didalamnya. Kekerasan psikologis menjadi indikator kekerasan yang mendominasi dalam film ini. Bentuk kekerasan psikologis yang paling banyak muncul adalah kekerasan psikologis melecehkan sebanyak 15 kali dan kekerasan psikologis yang paling sedikit muncul adalah kekerasan psikologis memerintah sebanyak 2 kali. Melecehkan menjadi bentuk kekerasan yang paling banyak terdapat dalam film ini karena jika dilihat dari definisi melecehkan sendiri adalah menghina atau mengabaikan. Kekerasan melecehkan ini terjadi dengan cara pelaku kekerasan melontarkan kata-kata kasar kepada korbannya. Kata-kata yang kasar itu seperti “anjing”, “babi”, “goblok”, “jangkrik”, dan sebagainya. Contohnya seperti pada saat Kasino yang sedang kesal saat jalanan di Jakarta sedang macet, ia pun melontarkan kata "berengsek bener".



Gambar 2. Kasino sedang melecehkan Dono dan Indro



Pada gambar di atas merupakan salah satu contoh tindak kekerasan psikologis melecehkan pada menit ke 1.18.07. Dalam adegan tersebut, terdengar melalui Kasino yang sedang melecehkan Dono, dan Indro dengan dialog sebagai berikut : "lu begok kagak ngarti"

Kasino mengatakan bahwa mereka bodoh tidak bisa memahami maksud dari nyanyi kode Kasino tentang perempuan yang sedang mengambil tas berwarna merah milik Dono. Tindakan tersebut dapat dikatakan sebagai tindak kekerasan psikologis melecehkan karena melecehkan itu sendiri adalah menghina atau mengabaikan. Dalam situasi di atas Kasino sedang menghina atau mengabaikan kedua temannya dan menganggap mereka bodoh serta terus bernyanyi tanpa menghiraukan temannya yang tidak memahami maksud dari lagu kode yang dinyanyikannya.

Dari apa yang peneliti temukan bahwa kekerasan psikologis melecehkan ini sering kali terjadi pada setiap adegan kekerasan karena adanya tindakan yang konyol dilakukan oleh korban kekerasan, situasi lingkungan yang memicu emosi pelaku kekerasan seperti keadaan yang sedang ricuh, dan kondisi fisik orang lain atau korban yang kurang sempurna seperti gigi ompong, kulit hitam, dan kepala botak. Didalam bukunya, Sujawanto dan Jobrim tentang Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Peran Transformasi Sosial Budaya Abad XXI menjelaskan bahwa jika seseorang sedang marah, akal sehatnya tidak akan berfungsi lagi sehingga seluruh kejelekan bisa masuk ke dalam dirinya, dan ia akan berbicara secara kasar (Sujawanto dan Jabrohim, 2001, p. 113). Hal ini dapat menjelaskan mengapa dalam film tersebut pelaku kekerasan dapat melontarkan emosinya berupa kata-kata yang bersifat melecehkan karena didukung oleh salah satunya seperti situasi yang tidak sesuai dengan kehendak pelaku dan pada akhirnya memicu emosi pelaku.

## Analisis dan Interpretasi

Film merupakan salah satu media massa yang cukup digemari dimasyarakat. Hal ini dikarenakan kemampuan film yang dapat menjangkau beragam segmen sosial dalam menyampaikan suatu pesan. Tetapi didalam film juga terdapat muatan pesan negatif yang sering kali muncul didalamnya seperti pesan seks, kriminalitas, dan kekerasan (Sobur, 2004, p.127). Seperti halnya film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 yang merupakan film terlaris sepanjang masa perfilman di Indonesia, peneliti menemukan muatan pesan kekerasan didalamnya. Hal tersebut dapat dilihat dari adegan-adegan kekerasan seperti dialog yang dilakukan oleh Dono, Kasino, dan Indro dalam berkomunikasi sering kali melontarkan kata-kata melecehkan.

Pesan yang terkandung dalam film ini muncul sebagai upaya untuk merefleksikan kondisi masyarakat dan bahkan mungkin juga bersumber dari keinginan untuk memanipulasi kondisi sosial masyarakat (McQuail, 1987, p.127). Hal ini ternyata memang benar adanya karena sesuai dengan pernyataan dari Indro sendiri sebagai salah satu pemain dalam film ini, ia mengatakan bahwa "kita pengen bikin memaki yang enggak disensor, jadi pakai kecoa dan kadal, dan berhasil. Kita ketawa puas, kecolongan lu ye." Indro Warkop menyebut dialog film Warkop DKI ini memang sengaja mereka desain, sebagai reaksi atas sensor film yang terlalu keras saat itu.

Indro juga menyebut kata 'anjing' pun kerap disensor walau bukan dalam konteks memaki (Liputan6.com, 2017).

Tentunya tidak mengherankan dari temuan data peneliti jika memang dalam film ini kekerasan psikologis berupa verbal menjadi kekerasan yang paling banyak muncul karena memang adanya unsur kesengajaan dialog yang digunakan menggunakan kata-kata yang memuat pesan kekerasan. Keterkaitan antara pesan kekerasan yang terdapat didalamnya film ini semakin jelas karena menurut Sunarto kekerasan pada media massa lebih banyak pada media audio visual (Sunarto, 2009, p.56). Oleh sebab itu mengapa kekerasan pada film komedi Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 1 kerap kali muncul dengan cara verbal seperti hinaan yang melecehkan korbannya dan non-verbal seperti melakukan tindakan fisik yang membuat korbannya menderita seperti memukul karena adanya kesengajaan dalam pembuatan dialog dan jalan ceritanya.

Dari judul film ini saja, peneliti menemukan adanya unsur pesan kekerasan didalamnya judulnya yaitu Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1. Kata-kata yang mengandung pesan kekerasan yaitu jangkrik boss. Kata-kata jangkrik pada judul film ini sudah menjelaskan bahwa jangkrik sendiri adalah sebutan untuk binatang serangga, tetapi kata-kata ini diutarakan kepada seseorang yang dimana orang tersebut disamakan seperti hewan. Kata-kata jangkrik boss bermula pada saat Kasino yang sedang memergoki Bossnya yang sedang berdua saja bersama wanita simpanan Boss. Sehingga tidak mengherankan jika kekerasan psikologis berupa verbal menjadi kekerasan utama yang terjadi berdasarkan judul film tersebut. Berbeda halnya jika judul dari film ini adalah hajar boss maka kekerasan fisik lah yang akan mendominasi pada film ini.

Dari apa yang telah diamati oleh peneliti menemukan bahwa muatan pesan kekerasan didalamnya film ini terjadi karena sesuai dengan jenis film komedi yang dimana dalam jenis film ini memiliki plot yang konsisten dengan keriangannya, dan sengaja dirancang untuk menghibur, serta mengundang tawa, dengan melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, tindakan, hubungan, dan karakter (Berger, 2012, p.2). Dari hal ini lah dapat diketahui mengapa kekerasan dapat muncul dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 seperti dengan adanya adegan melebih-lebihkan aksi karena dalam film aksi menurut Himawan Pratista berisi adegan kejar-mengejar, perkelahian, tembak-menembak, ledakan, serta aksi fisik lainnya (Pratista, 2017, p.50).

## Simpulan

Film Warkop DKI Jangkrik Boss: Part 1 merupakan film komedi yang sangat digemari oleh masyarakat di Indonesia, hal itu ditunjukkan dengan film ini menjadi terlaris sepanjang perjalanan perfilman di Indonesia. Akan tetapi film tersebut tidak terlepas dari adanya muatan pesan kekerasan yang timbul didalamnya.

Weiner, Zahn dan Sagi mengatakan bahwa kekerasan merupakan sebuah ancaman, usaha atau penggunaan kekuatan fisik oleh satu orang atau lebih yang dapat menyebabkan kerusakan fisik atau non-fisik pada seseorang atau banyak orang. Berdasarkan hal tersebut, film *Wakrop DKI Jangkrik Boss: Part 1* memunculkan adegan kekerasan yang merujuk pada apa yang dikatakan oleh Weiner, Zahn dan Sagi dan klasifikasi bentuk kekerasan yang digunakan dalam film ini secara keseluruhan terdapat pada adegan filmnya seperti bentuk kekerasan psikologis yang menjadi bentuk kekerasan paling dominan dalam penelitian ini.

Muatan pesan kekerasan pada film ini memang disengaja dimunculkan karena sebagai upaya dalam merefleksikan kondisi dimasyarakat dan sebagai reaksi atas sensor film yang begitu keras pada saat ini. Kekerasan psikologis pada film ini kerap kali muncul dengan cara verbal karena adanya kesengajaan dari segi pembuatan dialog yang memuat unsur-unsur kekerasan didalamnya. Dari judul film juga sudah mengutarakan adanya muatan pesan kekerasan berupa kata-kata "jangkrik boss" sehingga mendasari banyaknya kemunculan bentuk kekerasan psikologis berupa verbal.

Kekerasan psikologis menjadi indikator kekerasan yang paling mendominasi dalam film ini. Jumlah kekerasan psikologis dalam film ini terdapat sebanyak 49 pesan kekerasan dari seluruh adegan. Jika dilihat dari persentase kekerasan psikologis menghasilkan angka 64% dari keseluruhan pesan kekerasan pada film *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*. Bentuk kekerasan psikologis yang paling banyak muncul adalah melecehkan sejumlah 15 kali pesan kekerasan dari seluruh adegan pada film dan 20% dari seluruh bentuk kekerasan, definisi dari melecehkan adalah menghina atau mengabaikan. Kekerasan psikologis ini sering kali terjadi karena adanya tindakan yang konyol dilakukan oleh korban kekerasan, situasi lingkungan yang memicu emosi pelaku kekerasan seperti keadaan yang sedang ricuh, dan kondisi fisik orang lain atau korban yang kurang.

Dalam tindakan kekerasan tersebut tentunya melibatkan dua pihak yaitu, pelaku sebagai subjek dan korban sebagai objeknya. Pada temuan data tentang jenis kelamin pelaku dan korban kekerasan menunjukkan bahwa jenis kelamin yang paling sering menjadi pelaku kekerasan adalah laki-laki. Frekuensi tindak kekerasan yang dilakukan oleh laki-laki terjadi sebanyak 70 kali dalam total keseluruhan adegan berdasarkan perolehan data dari variabel kekerasan yang terdapat dalam adegan film. Sedangkan jenis kelamin yang paling sering menjadi korban kekerasan adalah pria juga. Frekuensi tindak kekerasan yang dialami korban kekerasan adalah sebanyak 66 kali dalam total keseluruhan adegan berdasarkan perolehan data dari setiap variabel yang terdapat dalam adegan film. Indikator kekerasan yang menjadi paling dominan dalam tindakan kekerasan terhadap jenis kelamin adalah kekerasan psikologis. Hal ini dikarenakan partisipasi kekerasan kebanyakan melakukan interaksi dengan jenis kelamin laki-laki karena faktor jumlah partisipasi laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan perempuan sehingga pelaku kekerasan lebih dominan melakukan tindakan kekerasan kepada laki-laki.

Dari keseluruhan muatan kekerasan dalam film ini peneliti menemukan penyebab utama terjadi kekerasan dalam film ini karena adanya pemicu dari tindakan yang konyol dilakukan oleh korban kekerasan, situasi lingkungan yang menyebabkan emosi pelaku kekerasan, kondisi mendesak yang dialami korban, dan terkait penampilan korban baik fisik maupun busana yang dikenakan.

## Daftar Referensi

- Asih, R. (2017). Terkuak, Ini Fakta di Balik Kutipan Legendaris Film Warkop DKI. Retrieved 22 Juni 2018, from: <https://www.liputan6.com/showbiz/read/3069791/terkuak-ini-fakta-di-balik-kutipan-legendaris-film-warkop-dki>
- Berger, A. A. (2012). *An Anatomy of Humor*. United States of America: Transaction Publishers.
- Fakih, M. (1996). *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haryatmoko. (2007). *Etika Komunikasi, Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*. Yogyakarta: Kanisius.
- McQuail, D. (1987). *Teori Komunikasi Massa : Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Puteri, B. (2018). *Representasi Perempuan Dalam Film Maju Kena Mundur Kena (1983) dan Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1*.
- Rakhmat, J. (2002). *Metode penelitian komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rivers, W. L. (2003). *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, A. (2017). *Falcon Pictures Raih Penghargaan Terbanyak dari Kemendikbud*. Retrieved 11 February 2017, from : <http://showbiz.liputan6.com/read/2853559/falcon-pictures-raih-penghargaan-terbanyak-dari-kemendikbud>
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2002). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwanto, dan Jabrohim. (2001). *Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Peran Transformasi Sosial Budaya Abad XXI*. Yogyakarta: Gama Media.
- Sunarto. (2009). *Televisi, Kekerasan, & Perempuan*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Wimmer, R. D. (2002). *Mass Media Research : an Introduction*. New York: Wadsworth Publishing Company