

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film-film fenomenal berlatarkan perang selalu saja muncul di bioskop-bioskop dunia dengan pendekatan pada realitas sebuah masa kelam umat manusia yang terjadi pada saat perang berlangsung, kekejaman, penyiksaan, pembunuhan, pembantaian jutaan umat manusia. Manusia merupakan satu-satunya primata yang sanggup membunuh dan menyiksa anggota spesiesnya tanpa alasan yang jelas (Fromm, 2004 : 20-21). Film-film berlatar perang dunia seperti *Saving Private Ryan* (1998), *Enemy At The Gates* (2001), serta konflik paska perang dunia II *The Platoon* (1991), *Rambo* (1982, 1985, 1988, 2008), *Black Hawk Down* (2001) adalah contoh sukses di industri film dunia. Kehadiran film-film tersebut seringkali mengundang reaksi baik dari penonton maupun pemerintah negara yang terlibat konflik dalam ceritanya, karena kemampuan film-film tersebut untuk menyajikan realitas yang "menyentuh" yang kadang tidak pernah terbayangkan oleh publik sebelumnya. Menurut Michael Rear film merupakan bentuk dari "mass mediated culture", yaitu ekspresi dari sebuah budaya yang memiliki pengaruh luas yang diterima dari media massa kontemporer, baik itu berasal dari budaya elit, budaya rakyat, budaya populer, maupun budaya massa. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa setiap budaya ketika ditransmisikan melalui media massa akan menjadi pengaruh dalam budaya populer (Sumarno, 1996 : 107).

Namun, dari sejumlah film-film berlatar perang tersebut tidaklah banyak

yang mampu bertahan untuk dilanjutkan menjadi sebuah serial. Salah satu film

yang mampu melakukannya adalah Rambo. Di Amerika, Rambo dianggap sebagai sebuah film yang melegenda dengan empat sekuelnya. Hadir dalam dua dekade merupakan keistimewaan tersendiri yang dimiliki Rambo. Meski menampilkan aktor utama yang sama dalam ke empat sekuelnya, film lintas generasi ini tetap dinantikan oleh penggemarnya yang terdiri dari berbagai macam usia di berbagai negara karena kemampuannya menampilkan realitas yang sesungguhnya terjadi di dunia kedalam kisah seorang John James Rambo, tokoh utama dalam film ini. Terbukti dengan melejitnya film Rambo ke empat ke peringkat dua pendapatan terbesar Box Office pada bulan Januari 2008, setelah 20 tahun dari kemunculan terakhir film sebelumnya. (<http://www.nontonbioskop.com/index.php/news/1958> , diakses 9 November 2008)

Diproduksi pertama kali pada tahun 1982 (*First Blood*), Rambo mampu menarik simpati khalayak dengan mengangkat kisah seorang veteran perang Vietnam yang mengalami trauma berat dan tidak diterima masyarakat sekembalinya dari medan perang Vietnam. Sylvester Stallone yang menjadi aktor pemeran tokoh utama dalam sekuel film Rambo, John James Rambo bahkan mendapat pujian dari mantan presiden Amerika Serikat saat itu, Ronald Reagan karena mampu menampilkan simbol tentara Amerika Serikat dalam film ini (Majalah *Cinemags* edisi Februari 2008, hal 54). Meski film pertama ini mengandung banyak adegan kekerasan, seperti ketika Rambo di tahan dan mengalami pelecehan dimarkas Polisi karena dianggap membahayakan masyarakat dan ketika Rambo diburu oleh sejumlah anggota kepolisian dan tentara lokal di dalam hutan, masyarakat seolah terbuai dan mengesampingkannya karena mereka terbuai oleh simpati kepada kisah seorang veteran perang Vietnam

yang mengalami ketidakjelasan masa depan dan betapa sulitnya menjalani kehidupan sebagai orang yang mengalami trauma berat paska perang yang berani disuguhkan dalam *First Blood*. Seperti kutipan komentar salah seorang penikmat Film Rambo :

"Yang pasti saya masih SD pada waktu itu. Entah kenapa para om dan tante saya memperbolehkan saya untuk turut menikmatinya, padahal kalau dipikir-pikir film itu kan penuh dengan adegan keras dan darah yang bermuncratan kemana-mana. Tapi saya tidak terlalu memikirkannya pada saat itu. Yang saya ingat adalah perasaan tegang dan kadang-kadang saya harus menutup mata karena tidak tahan sendiri melihat kekerasan di layar televisi itu. Ternyata dia tidak hanya bercerita tentang kekerasan. Kalau banyak orang bilang film ini sangat pro kekerasan, justru yang saya lihat adalah kebalikannya. Apa yang kita saksikan di layar adalah sebuah iklan layanan masyarakat mengenai kekerasan. Apa yang dia lakukan, apa yang dia rasakan adalah akibat langsung dari kebijakan Amerika Serikat memaksa orang-orang biasa untuk menjadi tentara di Perang Vietnam. Mereka sama sekali tidak peduli atas konsekuensi perang terhadap orang-orang tersebut apabila mereka cukup "beruntung" pulang ke negerinya."
(<http://katarangga.com/?p=20> , diakses 9 November 2008)

Dilanjutkan dengan *Rambo II : First Blood Part 2* (1985) kembali menampilkan sisa-sisa kekejaman penyiksaan dalam perang Vietnam yang selalu disangkal oleh pemerintah Amerika. Film ini sebenarnya mencoba untuk mengkritik pemerintah Amerika yang seperti tidak peduli dengan banyaknya tentara Amerika yang hilang di Vietnam. Sylvester Stallone, aktor utama sekaligus sutradara film Rambo mengakui bahwa film Rambo merupakan cerminan dari realitas yang memang sungguh terjadi :

"Film ini cermin dari dunia nyata dan saya harus hidup dengan tanggung jawab bahwa selama pembuatan film ini masih banyak orang yang sekarat dan akhirnya mati sebagai korban dari naluri perang segelintir orang. Jangan dikira itu tidak terjadi, karena itu benar adanya. Bahkan, kenyataannya yang terjadi bisa lebih buruk dari yang dilihat di film."
(<http://www.absoluteastronomy.com/tonics/Rambo> diakses 9 November

Film ini menyajikan kondisi kejamnya perang Vietnam yang dahulu dirasakan oleh tentara Amerika, mereka selalu dihadapkan pada dua pilihan, mati sia-sia atau penyiksaan yang berat dan berkepanjangan jika tertangkap. Seperti yang dialami Rambo ketika tertangkap saat mencoba menyelamatkan tentara Amerika yaitu mengalami penyiksaan seperti disengat listrik bertegangan tinggi dan pemukulan-pemukulan ketika diinterogasi oleh tentara Rusia.

Berselang 3 tahun kemudian film Rambo kembali muncul dengan judul Rambo III (1988). Kali ini bertemakan penjara bawah tanah pendudukan tentara Uni Soviet (Rusia) di Afghanistan pada era perang dingin yang sarat dengan pembunuhan dan penyiksaan. Banyak kalangan menganggap film ini sangat *up to date* untuk zamannya, karena pada saat film ini dirilis Uni Soviet sudah menderita kekalahan parah di Afghanistan dan sudah menjadi rahasia umum bahwa Amerika Serikat membantu *mujahidin* di Afghanistan agar Uni Soviet kalah meski kini para *mujahidin* Afghanistan justru balik membenci Amerika Serikat karena pendudukannya di Afghanistan (Majalah *Cinemags* edisi April 2008, hal 105). Kesuksesan sekuel ketiga ini juga diikuti dengan peluncuran *gamenya* oleh perusahaan *game* terkemuka di dunia, Sega. Padahal *game* yang mayoritas dikonsumsi oleh anak-anak ini mengadopsi cerita dalam film yang mengandung kekerasan yang sadis seperti peledakan sekelompok tentara Uni Soviet oleh John James Rambo. Sebuah bukti bahwa Rambo juga memiliki penggemar dari golongan anak-anak.

"Ledakan-ledakan yang besar, rentetan tembakan yang tak ada habisnya, satu orang yang sendirian melawan banyak musuh, wah pokoknya buat saya dia adalah seorang jagoan sejati sampai ibu saya harus merelakan beberapa kain lenya untuk saya jadikan ikat kepala sewaktu bermain

dengan sepupu saya.” (<http://katarangga.com/?p=20>, diakses 9 November 2008)

Terakhir film Rambo muncul kembali setelah 20 tahun dengan *Rambo IV : In The Serpent's Eyes* (2008). Film ke empat ini sempat dilarang peredarannya di Burma karena realitas yang secara konsisten coba ditampilkan dalam film ini dianggap dapat membahayakan rezim junta militer yang berkuasa di Myanmar. Seperti diberitakan oleh website kantor berita Antara:

“Polisi di Myanmar telah melarang peredaran film serial Rambo yang baru, yang menampilkan munculnya kembali veteran Perang Vietnam itu untuk menyelamatkan sekelompok misionaris yang ditahan pasukan Myanmar, seorang penduduk Yangon mengemukakan kepada Reuters. Kendatipun ada larangan seperti itu, DVD bajakan film tersebut banyak tersedia di jalan-jalan bekas ibukota Myanmar itu, tempat film itu dengan cepat berkembang menjadi bahan pembicaraan di kalangan penduduknya yang ingin melepaskan diri dari cengkeraman pemerintahan militer selama 45 tahun ini. Sekalipun film ini mendapat ulasan yang kurang gegap gempita, “*Rambo IV*” tak ayal lagi akan menjadi semacam dorongan pada oposisi Myanmar, dengan beberapa bahkan berharap sekuel ini dapat memicu perubahan rejim di negara miskin Asia Tenggara itu.” (<http://www.antara.co.id/arc/2008/2/3/junta-militer-myanmar-larang-film-rambo-iv/>, diakses 12 Mei 2008)

Film ini sarat dengan adegan kekerasan yang memang tidak pernah lepas dari film-film Rambo sebelumnya. Bahkan film ini bisa dibilang adalah puncak suguhan kekerasan jika dibandingkan dengan film pertamanya.

“*Rambo ke-empat* memiliki dua jenis kekerasan, tak ada satupun dari hal tersebut yang anda ingin lihat jika ingin menonton pekerjaan misi overseas. Anda tidak bisa menggambarkan penuh betapa grafik-nya (penuh kekerasan) film ini. Salah satu hal paling mengganggu dan mungkin ironis karena ‘bisa diterima’ adalah kisah ini penggambaran kisah nyata dunia seperti *Schindler's List* dan *Hotel Rwanda*, dimana secara realistik menggambarkan penganiayaan (persecution) yang sebenarnya tidak bisa kita bayangkan. Tetapi tetap saja, film *Rambo 4* yang ini memiliki konten yang lebih sadis daripada kisah-kisah sebelumnya. Tetap bukan sesuatu yang harus dikonsumsi bagi anak kecil dan yang belum dewasa.”

http://202.67.15.87/~jwahan/news/entertain/detail.php?id_news=080204

Pengakuan saratnya adegan kekerasan dalam film ini juga dinyatakan oleh
Republika online :

“Film berdurasi 93 menit ini penuh aksi menegangkan. Apalagi Sylvester Stallone yang merangkap sebagai sutradara tidak ragu-ragu memberikan suguhan sadis sebagai bumbu film *Rambo IV*. Potongan kepala, darah berceceran, serta erangan kesakitan menjadi bagian wajib yang disodorkan dalam setiap adegan pertempuran antara yang baik melawan si jahat. Untuk meyakinkan penonton betapa kejamnya tentara Myanmar, Sylvester Stallone memasukkan adegan salah satu anggota misionaris yang dibiarkan dimakan babi hutan setelah tentara mengetahui ketakutannya terhadap hewan itu.”
(http://republika.co.id/koran_detail.asp?id=321264&kat_id=80, diakses 17 Juni 2008)

Meski dianggap mengandung adegan kekerasan yang hanya boleh ditonton oleh orang yang sudah dewasa dan matang secara emosional namun sekuel film Rambo tetap banyak diminati penonton, hal ini dapat dilihat dari keuntungan finansial yang diperolehnya. Rambo hingga jilid ketiganya sudah berhasil meraup laba terhitung besar. Rambo I (*First Blood*, 1982), menghasilkan pendapatan US\$ 102 juta di wilayah Amerika Serikat, dan US\$ 170 juta (di luar AS) dari anggaran produksi sebesar US\$ 14 juta. Adapun Rambo II (*First Blood part 2*, 1985) meraih pendapatan US\$ 270 juta (di AS) dan US\$ 275 juta (di luar AS) dari anggaran produksi US\$ 44 juta. Setelah itu, Rambo 3 (1988) mendapatkan hasil US\$ 210,5 juta (di luar AS) dari anggaran produksinya yang senilai US\$ 65 juta. Segala catatan keuntungan di atas adalah di luar angka penjualan dan penyewaan VCD/DVD, royalti penayangan televisi, dan sejumlah produk permainan digital. (<http://www.sinarharapan.co.id/berita/0801/25/hib01.html> , diakses 20Juni 2008). Sedangkan film Rambo IV : *In The Serpent's Eyes* (2008) telah meraup keuntungan US\$ 18 juta hanya dalam minggu pertama pemutarannya (Majalah *Cinemags* edisi April 2008, hal 105).

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka menjadi alasan bagi peneliti untuk mengukur adegan-adegan kekerasan yang muncul, serta jenis kekerasan yang manakah yang paling mendominasi. Dijadikannya 4 film ini sekaligus sebagai objek penelitian adalah karena sifat film-film ini yang merupakan sebuah sekuel yang melegenda, yang jika dipisahkan akan menghilangkan salah satu keistimewaan dari film ini. Digunakannya analisis isi (*content analysis*) sebagai metode penelitian ini adalah karena analisis isi merupakan metode yang paling tepat untuk menghasilkan data secara kuantitatif, yaitu mendeskripsikan hasil penelusuran informasi ke fakta yang diolah menjadi data serta menghasilkan perhitungan obyektif, terukur, dan teruji atas isi pesan yang nyata (*manifest content messages*) dan bersifat denotatif yang dalam penelitian ini adalah adegan kekerasan dalam sekuel film Rambo. Tujuan dari penggunaan jenis penelitian ini adalah menggambarkan sistematika fakta atau karakteristik secara faktual dan seksama (Rakhmat, 1998 : 24).

B. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah :

Terdapat adegan kekerasan dalam film Rambo I, Rambo II, Rambo III dan Rambo IV yang cenderung didominasi oleh penembakan dan peledakan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka menjadi alasan bagi

D Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui frekuensi adegan kekerasan yang ditampilkan dalam film-film Rambo.
2. Untuk mengetahui kecenderungan kekerasan yang terdapat dalam film-film Rambo.

E. Manfaat penelitian

Manfaat teoritis serta manfaat praktis dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis :

Menambah khasanah pengetahuan serta wawasan tentang definisi dan bentuk dari kekerasan serta menjadi sarana pengembang berfikir ilmiah dan rasional dalam rangka mengkaji lebih dalam bidang ilmu komunikasi khususnya film dan analisis isi film.

2. Manfaat Praktis :

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi serta *spirit* dalam mengkaji film dan kekerasan dalam konteks analisis isi oleh mahasiswa pada khususnya, serta para pengkaji ilmu komunikasi pada umumnya, juga dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih film yang akan dikonsepsi bagi para siswa kelas

F. Kerangka Teori

1. Komunikasi Sebagai Proses Transmisi Pesan

Pada dasarnya pengertian komunikasi adalah suatu kegiatan menyampaikan pesan atau suatu kegiatan tukar menukar pesan dari suatu pihak ke pihak yang lain. Kata komunikasi yang dalam bahasa Inggris adalah "*communication*" sendiri berasal dari bahasa latin yang artinya "*common*" yaitu sama. Dengan demikian apabila kita akan mengadakan komunikasi maka kita harus mewujudkan persamaan antara kita dengan orang lain (Sunarjo, 1995 : 145) Maka maksud dari dilakukannya komunikasi adalah untuk menjadikan suatu persamaan antara pengirim pesan dan penerima pesan. Ada juga yang memahami komunikasi sebagai proses tindakan satu arah dan komunikasi sebagai proses interaksi.

"Komunikasi adalah penyampaian pesan dari seorang (atau suatu lembaga) kepada seseorang (sekelompok orang) lainnya, baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui media seperti surat (selebaran), surat kabar, majalah, radio, atau televisi" (Winarni, 2003 : 2).

Namun komunikasi juga bukan hanya sekedar saling tukar menukar pesan, akan tetapi juga sebuah kegiatan dimana penyampaian pesan berusaha untuk merubah pendapat dan perilaku orang lain. Seperti yang dikemukakan oleh Carl I Hovland :

"Komunikasi adalah proses dimana seseorang individu (komunikator) mengoperkan perangsang (biasanya berupa lambang bahasa) untuk mengubah tingkah laku individu-individu yang lain" (Effendy, 1991 : 63)

Hal ini makin diperkuat oleh Astrid S Susanto :

"Komunikasi merupakan kegiatan pertukaran lambang yang mengandung arti atau makna, dimana makna itu perlu untuk dipahami bersama oleh pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan komunikasi" (Susanto, 1990 : 2)

Menurut pendapat-pendapat tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian komunikasi adalah suatu proses pertukaran pesan yang bersifat timbal balik antara komunikator dengan komunikan yang memiliki tujuan untuk mempengaruhi pendapat serta mengubah sikap dan perilaku komunikan sebagai penerima pesan.

2. Komunikasi Massa

Komunikasi memiliki bermacam-macam bentuknya. Diantaranya ada komunikasi antar pribadi, komunikasi antar kelompok dan komunikasi massa. Penelitian ini berhubungan dengan permasalahan dalam komunikasi massa sehingga penulis menyajikan teori-teori yang relevan dengan permasalahan komunikasi massa. Komunikasi massa sendiri adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan menggunakan media tertentu yang ditujukan kepada khalayak luas. Definisi komunikasi massa menurut Joseph A Devito :

"Pertama, komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada khalayak yang luar biasa banyaknya. Ini tidak berarti bahwa khalayak meliputi seluruh penduduk atau semua orang yang membaca atau semua orang yang menonton televisi maupun film, agaknya ini berarti bahwa khalayak itu besar dan pada umumnya agak sukar di definisikan. Kedua, komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar yang audio dan atau visual. Komunikasi barangkali akan lebih mudah dan logis jika didefinisikan menurut bentuknya : televisi, radio, surat kabar, majalah, film, buku". (Effendy, 1996 : 14).

Sedangkan pengertian komunikasi massa sebagai bagian dari ilmu komunikasi menurut Werner I Severin dan James W Tankard yaitu :

"mass communications is part skill part art and part science. It is skill in the sense that it involves certain fundamental learnable technique such as focusing a television camera, operating tape recorder or taking notes during an interview. It is art in the sense that it involves creative challenges such as writing script for a television program, developing an aesthetic for a magazine and or coming up with a catchy lead for a news story. It is science in the sense that there are certain principles involved in

how communication works that can be verified and used to make things work better"

(Komunikasi massa adalah sebagian keterampilan, sebagian seni dan sebagian ilmu. Ia adalah keterampilan dalam arti bahwa ia meliputi teknik-teknik fundamental tertentu yang dapat dipelajari seperti memfokuskan kamera televisi, mengoperasikan tape recorder atau mencatat ketika wawancara. Ia adalah seni dalam pengertian bahwa ia meliputi tantangan-tantangan kreatif seperti menulis skrip untuk program televisi, mengembangkan tata letak yang etis untuk iklan majalah atau menampilkan teras informasi yang memikat bagi sebuah kisah informasi. Ia adalah ilmu dalam pengertian bahwa ia meliputi prinsip-prinsip tertentu tentang bagaimana berlangsungnya komunikasi yang dapat dikukuhkan dan dipergunakan dan dipergunakan untuk membuat berbagai hal menjadi lebih baik).

(Efendy, 1996 : 21)

Karena pesan yang disampaikan melalui media, maka media tersebut dapat melipatgandakan pesan dan melewati batas *audiens* yang luas, seperti dikemukakan oleh Rogers :

"Saluran *mass media* adalah semua alat penyampaian pesan-pesan yang melibatkan mekanisme untuk mencapai *audiens* yang luas dan tak terbatas. Surat kabar, radio, film, dan televisi merupakan alat yang memungkinkan sumber informasi mengangkat *audiens* dalam jumlah besar dan tersebar luas"

(Rogers, 1978 : 17)

Mengacu kepada pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada khalayak luas melalui media massa.

Sedangkan ciri dari komunikasi massa adalah :

1. Komunikasi massa berlangsung satu arah
Bahwa tidak terdapat arus balik dari komunikan ke komunikator, sehingga komunikator tidak mengetahui respon atau tanggapan *audiens* terhadap pesan atau tanggapan *audiens* terhadap pesan atau informasi yang disiarkan.
2. Komunikator pada komunikasi massa melembaga
Media massa sebagai saluran komunikasi massa merupakan lembaga yaitu suatu institusi atau organisasi. Oleh karena itu komunikaturnya juga

3. **Pesan pada komunikasi massa bersifat umum**
Pesan yang disebarakan melalui media massa bersifat umum (publik) karena ditujukan kepada umum dan mengenai kepentingan umum. Jadi tidak ditujukan kepada perseorangan atau kepada sekelompok orang tertentu.
4. **Media komunikasi massa menimbulkan keserempakan**
Media massa mampu menimbulkan keserempakan khalayak dalam menerima pesan-pesan yang disebarakan.
5. **Komunikasi komunikasi massa bersifat heterogen**
Komunikasi komunikasi massa bersifat heterogen merupakan kumpulan anggota masyarakat yang terlibat dalam proses komunikasi massa sebagai sasaran yang dituju komunikator bersifat heterogen. Keberadaannya terpencar-pencar dimana satu sama lainnya tidak saling mengenal dan tidak memiliki kontak pribadi, masing-masing berbeda dalam berbagai hal, jenis kelamin, usia, agama, pekerjaan, kebudayaan, pandangan hidup, keinginan, cita-cita dan sebagainya (Effendy, 2001 : 22-26)

Media dari komunikasi massa yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah film karena film sendiri adalah produk dari komunikasi massa.

3. Film sebagai komunikasi massa

Film merupakan kelanjutan dari fotografi. Perbedaan hakiki antara film dan fotografi terutama dalam pengertian, foto tidak dapat memperlihatkan ilusi bergerak (*still picture*), sedangkan film memberikan ilusi gerak (*moving image*), sebagaimana waktu perekaman (Sumarno, 1996 : 107). Sebagai *moving image* film berkembang menjadi sebuah media ekspresi dan mempunyai nilai komersial yang tinggi. Film juga dianggap sebuah penemuan teknologi baru yang muncul pada akhir abad ke-19, sehingga James Monaco, seorang kritikus film dan ahli komunikasi massa Amerika Serikat menyatakan film menjadi “anak kandung” teknologi modern (Sumarno, 1996 : 27) Dalam Undang-undang Perfilman Indonesia No. 6 tahun 1992, Bab I, Pasal 1, film adalah :

“Karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran, melalui kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya atau tanpa menggunakan alat

dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan atau lainnya.”

Sedangkan Pengertian film dilihat dari faktor teknis menurut Arthur Asa Berger :

“Film adalah suatu bentuk kerjasama dimana sejumlah orang, dengan bidang keahlian yang berbeda, melakukan suatu peran yang penting. Disana terdapat para aktor dan artis yang menjadi pelaksana seni. Disana juga terdapat para editor film, penulis lagu dan musik latar, operator kamera, penanggung jawab kostum, ahli tata lampu, dan sejumlah orang yang dapat digolongkan sebagai artis pendukung produksi. Ada juga seorang produser yang mengelola keuangan, dan seorang penulis (atau beberapa) yang membuat skenario. Dalam penelitian terakhir, peran utama dimainkan oleh sutradara yang bertanggung jawab pada seluruh jalannya proses pembuatan film” (Berger, 2005 : 1-2).

Jadi menurut beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian film adalah media komunikasi rekam gambar bergerak yang dapat diputar atau dipertunjukkan melalui alat mekanis ataupun elektronik.

Film merupakan produk dari komunikasi massa karena film memiliki ciri dari komunikasi massa seperti yang telah dijabarkan sebelumnya di atas, yang pertama adalah komunikasi yang terjadi berlangsung satu arah. Yang dimaksud dengan satu arah disini adalah pesan yang dikirim oleh film tidak mendapat *feedback* langsung ataupun arus balik yang berupa respon langsung dari *audiens* terhadap pesan yang disampaikan melalui film tersebut. Sebagai audiens atau penonton kita tidak bisa memberikan respons langsung kepada film. Yang kedua, film, terutama film yang bersifat industri, diproduksi oleh suatu organisasi ataupun industri perfilman yang merupakan suatu lembaga. Jadi komunikatornya, yaitu pemroduksi film, merupakan suatu lembaga. Ketiga, film dapat dinikmati oleh semua orang karena tidak ditujukan untuk perseorangan, kelompok ataupun golongan tertentu. Yang terakhir, film memiliki sifat keserempakan dan bersifat

heterogen sebagai mana ciri komunikasi massa. Memiliki keserempakan dan bersifat

penyampaian pesan dalam film dapat berlangsung serempak atau bersamaan kepada banyak khalayak dalam satu waktu, sedangkan heterogen berarti khalayak yang menerima pesan dalam film terpencar-pencar di wilayah yang berbeda-beda dan tidak mengenal satu sama lain seperti suku dan kebudayaan, usia, pekerjaan, jenis kelamin, latar belakang pendidikan, dan lain sebagainya karena film pada dasarnya dapat dinikmati siapa saja. Ditambah lagi dengan sistem pendistribusian film yang semakin cepat menjangkau masyarakat luas di penjuru dunia.

Film sebagai suatu bentuk komunikasi massa, dikelola agar dapat menarik perhatian orang terhadap muatan masalah yang dikandung. Film mempunyai jangkauan, realisme, pengaruh emosional dan popularitas suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas nyata. Realitas imajiner itu dapat menawarkan rasa keindahanrenungan atau sekadar hiburan (Sumarno, 1996 : 02). Inilah mengapa masyarakat kadangkala tidak menyadari betapa film memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam mempengaruhi dan menciptakan pola pikir karena film sebagai salah satu media komunikasi memiliki empat buah fungsi dasar komunikasi yaitu *to inform* (memberikan informasi), *to persuade* (mempengaruhi), *to educate* (pendidikan), *to entertain* (memberikan hiburan). (Lasswell dalam Winarni, 2003 : 44). Film mampu merasuki hati dan pikiran seseorang dengan kemampuannya mengemas pesan yang disampaikan dengan sedemikian rupa sehingga masyarakat seringkali terbuai dan memahaminya sebagai suatu realitas nyata. Seringkali *audiens* hanya memahami film sebagai hiburan semata, mereka tidak menyadari bahwasannya film memiliki kemampuan untuk mempengaruhi. Salah satu keunggulan film sebagai media komunikasi massa menurut M. Alwi

Dahlan adalah karena film disertai perangkat hiburan yang mendayu (persuade

sosial), manusia dan perbuatannya, hubungan antara peran dan sebagainya, umumnya penonton dengan mudah mempercayai keadaan yang digambarkan walaupun kadang-kadang tidak logis atau tidak berdasarkan kenyataan (Dahlan, 1981 : 142-143). Film sangat berpengaruh terhadap khalayak penonton, hal ini disebabkan oleh adanya unsur ideologi dari pembuat film yaitu : unsur budaya, sosial, psikologis, penyampaian bahasa film dan unsur-unsur yang menarik atau merangsang imajinasi khalayak (Irawanto, 1999 : 88). Dengan pendekatan yang serius terhadapnya, maka film dapat menyumbang kepada pemahaman seseorang atas pengalaman nilai-nilai kemanusiaan. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Seno Gumira Ajidarma dalam bukunya *Layar Kata* :

”Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial membuat film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Hubungan antara film dan khalayak berdifat linear, artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan pesan yang ingin disampaikan tanpa pernah berlaku sebaliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemusiaan memproyeksikannya dalam layar” (Ajidarma, 2000 : 10).

Inilah mengapa masyarakat kadangkala tidak menyadari betapa film memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam mempengaruhi dan menciptakan pola pikir. Ditambah distribusi film saat ini begitu mudahnya menyentuh berbagai lapisan masyarakat sebagaimana ciri komunikasi massa yang bersifat *massive*. Tidak hanya dapat dinikmati di bioskop dimana bagi sebagian orang biaya yang dikeluarkan dianggap mahal, film juga dapat diperoleh di para penjual VCD atau DVD bajakan baik secara eceran atau jumlah tertentu. Menjamurnya tempat-tempat penyewaan film juga semakin menambah derasnya distribusi film ke khalayak. Sebagai bentuk teknologi media, manusia tidak akan sanggup untuk

menahan laju perkembangan film dari waktu ke waktu. Bahkan tidak hanya film

menjadi kambing hitam atas perilaku negatif masyarakat seperti pelecehan, perkosaan, perampokan, pembunuhan, bahkan pembantaian yang sadis sesama manusia.

...merujuk pada teori imitasi oleh sosiolog asal Perancis, Gabriel Tarde, "*society is imitation*". Masyarakat selalu dalam proses meniru, ketika orang tiap hari dicekoki nilai-nilai keras, kasar, masyarakat pada akhirnya meniru..(Harian Kompas edisi 10 November 2008, hal 1)

Seringnya film menampilkan adegan-adegan yang negatif membuat masyarakat terpengaruhi secara tidak sadar, tertanam dalam memori lalu merasa hal-hal yang ditampilkan dalam film adalah hal yang biasa terjadi dan mempengaruhi pola sikap dan tindakan mereka. Maka dapat dipahami bahwasannya film sebagai bentuk komunikasi massa mempunyai kemampuan untuk menjangkau khalayak yang luas secara bersamaan, dan juga memiliki kemampuan untuk menanamkan nilai-nilai pada audiens.

4. Pengertian kekerasan

Kekerasan selalu identik dengan perilaku kasar yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang kepada pihak lain yang mengakibatkan rasa sakit ataupun kerusakan yang dialami oleh korban kekerasan. Kekerasan juga sering dipahami sebagai perilaku pelanggaran norma-norma yang berlaku di masyarakat umum, baik dilakukan oleh sengaja ataupun tidak sengaja. Kekerasan dalam bahasa Inggris disebut *violence* yang berasal dari bahasa latin *violentina*, artinya penggunaan kekuatan fisik hingga dapat melukai (Murdiyatomoko, 2007 : 30). Dalam kamus Bahasa Indonesia, kekerasan berarti perbuatan seseorang atau sekelompok orang yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain (Kamus Bahasa Indonesia, 1980 : 425). Meskipun dianggap sebagai perilaku yang melanggar kekerasan

ternyata juga bisa dipahami sebagai insting bawaan manusia sebagai makhluk hidup.

Konrad Lorenz dan Robert Ardrey mengemukakan bahwa sebagaimana halnya dengan hewan lain manusia juga mempunyai insting agresif yang ada dalam struktur genetiknya (Mulkan, 2002 : 25)

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan dari Erich Fromm, seorang psikoanalisis dan filsuf sosial yang juga termasuk pemikir besar bagi strategi kebudayaan :

Manusia merupakan satu-satunya primata yang sanggup membunuh dan menyiksa anggota spesiesnya tanpa alasan yang jelas (Fromm, 2004 : 20-21).

Dalam pengertian lain, Jack D. Douglas dan Frances Chaput Waksler mendeskripsikan kekerasan sebagai tindakan yang dilakukan oleh aktor atau kelompok aktor yang memiliki kekuatan untuk menghancurkan (Santoso, 2002 : 5). Kekerasan sebenarnya menyentuh realitas manusia karena merupakan perwujudan perilaku dari manusia, seperti dijelaskan lebih lanjut lagi oleh Douglas dan Waksler :

Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*covert*), dan baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*deffensive*), yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain (Santoso, 2002 : 11)

Dari beberapa penjelasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa kekerasan merupakan wujud realitas perilaku manusia meski seringkali mendapat tentangan dari norma-norma yang ada. Kekerasan juga tidak berimbas kepada sesama manusia secara langsung, tetapi termasuk benda-benda yang merupakan hak milik

G. Definisi konseptual

Definisi konseptual adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak dari kejadian-kejadian, keadaan, kelompok, atau individu-individu tertentu. Hal-hal tersebutlah yang akan menjadi pusat penelitian perhatian ilmu sosial (Effendi, 1989 : 33). Jadi, definisi konsep juga memiliki arti apa adanya dasar-dasar konsep yang jelas bagi unsur-unsur masalah yang akan diteliti. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah :

- a. *Kekerasan* adalah perbuatan seseorang atau sekelompok orang yang menyebabkan cedera atau meninggalnya orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain
- b. *Kekerasan Non Verbal* adalah perilaku kekerasan yang menimbulkan rasa sakit dan ditujukan pada organ fisik yang dilakukan secara kolektif atau individu baik yang dilakukan dengan menggunakan alat maupun bagian anggota tubuh (Santoso, 2001 : 24)
- c. *Kekerasan Verbal* adalah perilaku kekerasan yang dilakukan melalui penggunaan kata-kata (Jacob, 200 : 25)
- d. *Kekerasan Fisik* adalah bentuk atau perilaku kekerasan yang mencakup pemukulan, penamparan dan penendangan anggota tubuh baik yang dilakukan secara kolektif atau individu (Santoso, 2001 : 24)
- e. *Kekerasan non Fisik* adalah kekerasan yang dilakukan dalam bentuk verbal dan kekerasan yang terjadi akibat struktur-struktur sosial, politik, ekonomi yang tidak adil sehingga orang tidak dapat merealisasikan dirinya sebagai orang yang bermartabat (Mulken, 2002 : 23)

- f. *Kekerasan Tertutup* adalah kekerasan yang tidak dilakukan secara langsung. Dengan kata lain kekerasan tertutup adalah kekerasan yang dilakukan seseorang kepada orang lain secara tersembunyi. Bukan berupa kekerasan fisik, melainkan lebih cenderung dan dominan kepada perilaku verbal.
- g. *Kekerasan Terbuka* adalah kekerasan yang dapat dilihat. Dengan kata lain kekerasan terbuka adalah kekerasan yang dilakukan seseorang terhadap orang lain yang dapat dilihat dan diamati secara langsung dan bentuknya adalah kekerasan non verbal
- h. *Kekerasan Agresif* adalah kekerasan yang dilakukan seseorang kepada orang lain tidak untuk sebagai perlindungan melainkan untuk mendapatkan sesuatu dari orang lain secara paksa dengan cara memaksakan kehendak. Kekerasan ini dapat berbentuk kekerasan non verbal maupun verbal.
- i. *Kekerasan Defensif* adalah kekerasan yang dilakukan sebagai tindakan perlindungan diri. Tindak kekerasan ini biasanya dilakukan dalam keadaan yang mendesak sebagai bentuk perlindungan oleh seseorang atau sekelompok orang (Santoso, 2002 : 168-169)

H. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk mempermudah dalam praktek pengujian empirik nantinya, sehingga konsep dapat direalisasikan dalam kenyataan ataupun fakta-fakta yang konkret

1. Kekerasan Non Verbal

Kekerasan non verbal meliputi :

- a. *Pemukulan* : Tindakan menyakiti tubuh dengan menggunakan kepalan tangan atau menggunakan benda-benda kasar / berat / tumpul seperti kayu, tongkat, besi, batu dan benda-benda lain sejenis.
- b. *Penendangan* : Tindakan menyakiti fisik yang dilakukan dengan mengayunkan kaki dengan keras ke arah tubuh makhluk hidup.
- c. *Pembunuhan* : Tindakan yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan hilangnya nyawa makhluk hidup.
- d. *Penamparan* : Tindakan menyakiti tubuh secara langsung yang dilakukan dengan menggunakan telapak tangan ke wajah seseorang.
- e. *Penusukan* : Tindakan yang dilakukan dengan cara menancapkan benda runcing atau benda tajam ke dalam tubuh makhluk hidup.
- f. *Penembakan* : Tindakan melukai atau menghancurkan tubuh makhluk hidup yang dilakukan dengan menggunakan senjata api.
- g. *Penyiksaan* : Tindakan kekerasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok kepada makhluk hidup ketika mereka berada dalam posisi lemah dan tak berdaya.
- h. *Pengeroyokan* : Tindak kekerasan yang dilakukan dengan menggunakan telapak tangan kepada wajah seseorang.
- i. *Pencekikan* : Tindak kekerasan yang dilakukan dengan cara meremas leher seseorang atau makhluk hidup dengan menggunakan tangan atau benda.
- i. *Peladakan* : Tindakan menaruh benda atau tubuh manusia

- j. *Peledakan* : Tindakan menghancurkan benda atau tubuh manusia dengan menggunakan bahan peledak atau sejenisnya.
- k. *Perkelahian* : Kekerasan yang dilakukan minimal dua orang dengan tindakan saling melukai satu sama lain baik dalam bentuk saling pukul, saling melempar benda-benda ke arah tubuh dengan tujuan untuk menyakiti.

2. Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal merupakan tindak kekerasan melalui kata-kata. Tindak kekerasan ini menyerang jiwa dan pikiran orang lain, karena tidak berbentuk serangan fisik langsung kepada tubuh orang lain.

- a. *Menghina* : Tindakan menjelekkkan orang lain. (Pena, TT : 326)
- b. *Pengancaman / intimidasi* : Tindak perkataan yang menakut-nakuti dan menekan seseorang yang menimbulkan rasa khawatir dan rasa takut atas keselamatan diri sendiri maupun orang lain (kerabat) yang terkadang disertai dengan bantuan benda sebagai bentuk penegasan. (Mulkan, 2002, 2002 : 166-167)
- c. *Melecehkan* : Tindak perkataan berupa meremehkan kemampuan orang lain yang dilakukan secara tidak langsung, bentuknya dapat juga berupa penertawaan ciniis dan sarcasman ciniis atau penggunaan simbol tertentu

I. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Untuk jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, yaitu suatu metode untuk mendeskripsikan hasil penelusuran informasi ke fakta yang diolah menjadi data. Tujuan dari penggunaan jenis penelitian ini adalah menggambarkan sistematika fakta atau karakteristik secara faktual dan seksama (Rakhmat, 1998 : 24)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis isi. Definisi analisis isi menurut Klaus Krippendorff :

”Analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya.” (Krippendorff, 1993 : 12)

Analisis isi (*content analysis*) adalah analisis yang dirancang untuk menghasilkan perhitungan obyektif, terukur, dan teruji atas isi pesan yang nyata (*manifest content messages*) dan bersifat denotatif. Sebagai suatu teknik penelitian, analisis isi mencakup prosedur-prosedur khusus untuk pemrosesan data ilmiah. Sebagaimana sebuah teknik penelitian, ia bertujuan memberikan pengetahuan, membuka wawasan baru menyajikan fakta dan panduan praktis pelaksanaannya. Analisis isi dapat digunakan untuk menganalisis semua bentuk media komunikasi yang ada, misalnya surat kabar, iklan, film dan bentuk-bentuk dokumentasi lainnya, seperti dimaksud dalam pengertian analisis isi menurut Walizer & Wienir (1978 : 98):

”Analisis isi adalah setiap prosedur sistematis yang dirancang untuk mengkaji informasi terekam. Datanya bisa berupa dokumen-dokumen tertulis, film-film, rekaman-rekaman audio, sajian-sajian video atau jenis media komunikasi lainnya”.

Analisis ini dijalankan melalui identifikasi dan perhitungan unit-unit terpilih dalam sebuah sistem komunikasi. Berjalan dalam bulannya yang berjudul

: *Content Analysis in Communications Research* menegaskan, analisis isi merupakan teknik penelitian untuk mendeskripsikan secara obyektif, sistematis dan kuantitatif isi komunikasi yang tampak. Analisis isi harus non selektif, analisisnya mencakup keseluruhan pesan, atau sistem pesan, atau secara tepat pada sampel atau objek penelitian yang tersedia. Sehingga analisis ini diklaim memiliki objektivitas ilmiah (Fiske, 1990 : 188-189).

Jadi sifat dan tujuan analisis isi kuantitatif adalah :

1. Analisis isi kuantitatif hanya dapat digunakan untuk membedah muatan teks komunikasi yang bersifat manifest (nyata).
2. Analisis Isi kuantitatif yang dipentingkan adalah objektivitas, validitas dan reliabilitas. Tidak boleh ada penafsiran arti peneliti. Peneliti hanya boleh membaca apa yang disajikan dan terlihat dalam teks.
3. Analisis isi kuantitatif hanya dapat mempertimbangkan "apa yang dikatakan" (*what*), tetapi tidak menyelidiki "bagaimana yang dikatakan" (*how*).
4. Analisis isi bertujuan melakukan generalisasi bahkan melakukan prediksi. Uji statistik yang digunakan dalam analisis isi secara tidak langsung memang bertujuan agar hasil penelitian yang dilakukan dapat menggambarkan fenomena keseluruhan dari suatu isu / peristiwa bahkan bisa melakukan prediksi. Jika keadaan dan kondisi yang diteliti sama dengan yang sedang diteliti, maka keadaan yang sama tersebut apabila diteliti akan menemukan hasil yang sama jika diteliti oleh peneliti lain

(Sobur, 2006 : 70-71)

Teknik pengumpulan data diperlukan untuk mendapatkan data yang relevan dan objektif dalam proses pengumpulan data. Adapun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan pengamatan melalui *Video CD* film *Rambo : First Blood*, *Rambo II : First Blood Part 2*, *Rambo III* dan *Rambo IV : In The Serpent's Eyes* sehingga dapat memudahkan dalam proses pencatatan adegan-adegan kekerasan apa saja yang terdapat dalam film-film tersebut dan adegan kekerasan apa yang mendominasi.

2. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan elemen yang penting dalam penelitian, tanpa adanya literatur pendukung, maka data akan sulit diperoleh. Studi pustaka diperoleh dari buku, makalah, majalah, internet, serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

J. Unit Analisis Penelitian

Yang dimaksud dengan unit analisa penelitian adalah upaya untuk menetapkan gambaran sosok pesan yang akan diteliti. Terhadap unit analisa ini perlu ditentukan kategorinya dan sifat inilah yang akan dihitung, sehingga kuantifikasi atas pesan sebenarnya dilakukan kategori ini (Siregar, 1996 : 17).

Adapun unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kekerasan verbal dan kekerasan non verbal. Dipilihnya kategori tersebut karena berdasarkan pengertiannya dianggap paling tepat untuk digunakan dalam analisis

isi dan dapat mengindarkan subyektivitas peneliti dalam memaknai pesan yang akan diteliti. Kategori unit analisis dan operasionalisasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Unit Analisis Penelitian :

Kategorisasi	Operasionalisasi
Kekerasan Non Verbal	<ul style="list-style-type: none"> - Pemukulan - Penendangan - Pembunuhan - Penamparan - Penusukan - Penembakan - Penyiksaan - Pengeroyokan - Peledakan - Pencekikan - Perkelahian
Kekerasan Verbal	<ul style="list-style-type: none"> - Penghinaan - Pengancaman/intimidasi - Pelecehan

☞ **Kekerasan Non Verbal :**

Diamati dari gerak – gerak aktor/aktris dalam film yang menunjukkan adanya kekerasan non verbal, dan juga didukung oleh *sound* efek.

☞ **Kekerasan Verbal :**

Diamati melalui *translate text* dan dialog aktor/aktris serta suara yang menunjukkan adanya kekerasan verbal

K. Teknik Analisis Data

Tahapan-tahapan teknik analisa data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yaitu proses memperoleh data dengan menggunakan lembaran kode (*coding sheet*) berdasarkan kategori yang sudah ditetapkan sebelumnya. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari empat film Rambo yaitu :

- *Rambo : First Blood* (1982)
- *Rambo II : First Blood Part 2* (1985)
- *Rambo III* (1988)
- *Rambo IV : In The Serpent's Eyes* (2008)

2. Populasi dan sampel

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga. (Singarimbun, 1994 : 108) Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili seluruh populasi dalam penelitian. (Nawawi, 1993 : 144). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh scene yang ada dalam keempat film Rambo yaitu 245 scene (*Rambo : First Blood* 52 scene, *Rambo II : First Blood Part 2* 43 scene, *Rambo III* 75 scene, *Rambo IV : In The Serpent's Eyes* 65 scene). Dalam penelitian ini keseluruhan populasi dijadikan sampel atau dengan kata lain sebagai total sampling. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk memperoleh data penelitian yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian yang telah

3. Reduksi atau pemilihan data

Yang dimaksud dengan reduksi data adalah memilah data yang sesuai dengan unit analisis yang digunakan. Tujuannya adalah untuk memilah data yang relevan dan yang tidak relevan sehingga data yang diperoleh memang relevan dalam penelitian ini.

4. Reliabilitas

Tes reliabilitas digunakan untuk menguji kesahihan data yang diperoleh, juga untuk mengetahui tingkat konsistensi pengukuran, menguji konsistensi pengukuran, apakah kategori yang dibuat sudah sesuai operasional dan untuk obyektivitas penelitian. Tes reliabilitas dilakukan oleh dua koder, yaitu peneliti sendiri dan orang diluar peneliti yang dimaksudkan sebagai perbandingan hasil penghitungan data penelitian sehingga kesahihannya terjaga. Dalam penelitian ini yang menjadi koder ke 2 adalah saudari Tumariyah, seorang mahasiswi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta angkatan 2004. Pemilihan ini berdasarkan kapabilitas yang dimilikinya serta latar belakang pendidikan Ilmu Komunikasi yang sedang ditekuni. Pengkoder ke 2 memiliki ketertarikan yang kuat di bidang media komunikasi terutama film serta sering terlibat dalam berbagai forum komunitas film dan juga pernah menjadi pengurus serta masih aktif sebagai anggota *Cinema Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*

Data yang diperoleh dari kedua pengkoder akan dihitung dengan menggunakan rumus Holsti (Setiawan, 1982 : 34) :

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2}$$

Keterangan :

CR : *Coefficient Reliability* (koefisien reliabilitas)

M : Jumlah pernyataan yang disetujui dua orang
pengkode

N1 + N2 : Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh kedua
pengkode

Hasil tes uji reliabilitas yang mencapai antara 70% - 80% menurut Lasswell dianggap sebagai prosentase atau kesesuaian yang layak meski belum ada kesepakatan mengenai standar angka reliabilitas (Fluornoy, 1989 : 33).

5. Generalisasi

Kesimpulan diambil berdasarkan frekuensi dan persentase atas kemunculan data-data yang diteliti. Klaus Krippendorf mengatakan bentuk representasi data paling umum yang pada pokoknya membantu meringkaskan fungsi analisis, berkaitan dengan frekuensi adalah frekuensi absolut seperti jumlah kejadian yang ditemukan dalam sampel (Krippendorf, 1991 : 168). Dengan demikian maka frekuensi tertinggi menjadi pertimbangan utama untuk menarik kesimpulan

L. Sistematika Penulisan

Bab I, merupakan pendahuluan, berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian dilakukan, kerangka teori, definisi konseptual, definisi operasional, metodologi penelitian, teknik analisis data, serta penjelasan mengenai sistematika penulisan isi dari tiap-tiap bab dalam penelitian ini.

Bab II, berisi penjelasan tentang keempat film Rambo yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu *Rambo : First Blood*, *Rambo II : First Blood Part 2*, *Rambo III* , *Rambo IV : In The Serpent's Eyes* mulai dari awal kemunculannya yang pertama hingga film terakhirnya beredar. Selanjutnya pada bab ini juga dibahas secara ringkas mengenai sinopsis tiap-tiap film Rambo yang diteliti.

Bab III, berupa pemaparan data-data serta analisis data yang telah didapat yang kemudian diolah dan diteliti sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

Bab IV, adalah penutup yang isinya adalah berupa kesimpulan dari pembahasan-pembahasan yang sudah dilakukan pada bab sebelumnya.