



Jurnal BADATI

Vol 6 No 2 November 2024

P-ISSN : 1907 – 5340

E-ISSN : 2722 - 3248

Hal. : 16-34

PENGARUH TAYANGAN KEKERASAN DALAM FILM *THE DOLL* 3 TERHADAP AGRESIVITAS GENERASI Z

Syifa Batrisyia¹, Nuriyati Samatan², Yudanto Prayitno³

¹ Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma email:
syifabatrissyia1212@gmail.com

² Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma email:
nuriyatisamatan@gmail.com

³ Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma email:
yudantoprayitno@gmail.com

Abstract

Movies with elements of violence or horror can increase the potential for aggressive behavior to harm other people. To find out whether there is an effect of violence shown in The Doll 3 on the aggressiveness of the generation z, the researcher therefore uses the S-O-R (Stimulus, Organism, Response) theory. This study uses a quantitative method and uses a questionnaire as an instrument for data collection, where the sampling technique is determined by the Slovin formula with a known population. The population of this research is The Doll 3 moviegoers with a total of 1.764.077 viewers. The result of the study also showed that there was an effect of showing violence in the film The Doll 3 on the aggressiveness of the generation z, which was 8,8% or it could be said to have a weak influence.

Keywords: Violence; Movies; Aggressiveness; Generation Z; S-O-R

Abstrak

Film yang berunsur kekerasan atau horror mampu meningkatkan potensi perilaku agresivitas seseorang untuk mencelakakan orang lain.. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh tayangan kekerasan yang ditampilkan dalam film The Doll 3 terhadap agresivitas generasi z, maka dari itu peneliti menggunakan teori S-O-R (Stimulus, Organism, Response). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya, dimana teknik pengambilan sampelnya ditentukan dengan rumus Slovin yang sudah diketahui populasinya. Populasi penelitian ini adalah penonton film The Doll 3 sejumlah 1.764.077 penonton dengan jumlah sampel yang diambil 100 penonton. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh dari tayangan kekerasan dalam film The Doll 3 terhadap agresivitas generasi z.

Katakunci: Tayangan Kekerasan; Film; Agresivitas; Generasi Z; S-O-R

PENDAHULUAN

Pada masa modern ini yang menjadi salah satu faktor penting kemajuan bangsa yaitu komunikasi. Komunikasi akan selalu ada pesan yang ingin disampaikan baik secara verbal ataupun non verbal. Komunikasi massa merupakan pesan yang dikomunikasikan melalui media massa untuk sejumlah besar orang serta dapat memberikan pengaruh di berbagai aspek kehidupan. Dalam komunikasi massa juga terdapat tiga media massa, yaitu media cetak, media

online, dan media elektronik. Media cetak meliputi koran, dan majalah. Media online meliputi media yang disajikan secara online, seperti situs website dan media sosial. Sedangkan, media elektronik meliputi radio, televisi dan film termasuk film bioskop (Bitner, 2007: 188).

Menurut Endis Citra Pranida Rahmawati (dalam Amanda : 2021) media sudah semakin berkembang dari tahun ke tahun nya, masyarakat sangat banyak menemui media dalam kehidupan sehari-hari. Media yang memiliki pesan salah satunya adalah film. Film merupakan media audio-visual yang sangat menarik minat seluruh orang di dunia, tidak hanya menikmati hiburan, tetapi juga dapat menimbulkan perasaan emosional, namun film mampu memperagakan kekayaan budaya.

Menurut data unggahan yang dilansir dari media online situs website kincir.com (dalam Helmy Herlambang: 2022) film menjadi salah satu media yang diminati masyarakat, bahkan perkembangan penonton film terus bertambah di setiap tahunnya. Karena adanya pandemi Covid -19 di awal tahun 2019 industri perfilman mengalami penurunan termasuk dalam dunia perfilman di Indonesia. Namun, industri perfilman di Indonesia tahun 2022 sudah bangkit kembali.

Unggahan tersebut juga berisikan informasi dari akun Twitter @bicaraboxoffice mengenai jumlah penonton di Indonesia, dengan jumlah 44 juta penonton yang terhitung sampai September 2022, penonton film produksi Indonesia lebih banyak dibandingkan film produksi luar negeri. Dengan perbandingan 61% film produksi Indonesia banding 39% film produksi luar negeri. Dapat diartikan bahwa adanya kenaikan dari jumlah penonton tahun 2020 yang menjadi awal tahun pandemi hingga September 2022 ini telah mengalami kenaikan sebesar empat kali lebih banyak. Hal tersebut menjadi sejarah baru dalam dunia perfilman Indonesia dimana film produksi lokal lebih banyak di tonton dari pada film produksi asing luar negeri di bioskop Indonesia. Jika melebihi total 50 juta penonton, tahun ini dapat dipastikan mengalahkan rekor Box Office sebelumnya pada tahun 2019 sebelum pandemi Covid-19.



Gambar 1.1 Grafik Penonton Film Indonesia Tahun Rilis 2007-2022

Sumber : <https://www.kincir.com/movie/cinema/penonton-film-indonesia-lebih-banyak-dari-film-hollywood-F2aFjIZQEoE8e>

Dengan jumlah 44 juta penonton yang terhitung sampai September 2022, penonton film produksi Indonesia lebih banyak dibandingkan film produksi luar negeri. Dengan perbandingan 61% film produksi Indonesia banding 39% film produksi luar negeri. Hal tersebut menjadi sejarah baru dalam dunia perfilman Indonesia dimana film produksi lokal lebih banyak ditonton dari pada film produksi asing luar negeri di bioskop Indonesia. Hingga akhir September 2022, sudah ada 10 film produksi Indonesia yang memiliki jumlah penonton lebih dari 1 juta. Jika hanya ditotalkan 10 peringkat teratas bisa mencapai 35 juta penonton. Dengan adanya data perkembangan jumlah penonton yang meningkat menandakan bahwa kembali tingginya minat masyarakat terhadap film. Namun, film kini sudah sangat berkembang tidak hanya berisikan hiburan semata banyak hal-hal yang terkandung dalam film sesuai genre yang ada salah satunya yakni tayangan kekerasan.

Menurut Haryatmoko (dalam Anna Rifa Nabila dan Mohamad Syahriar Sugandi: 2020) tayangan kekerasan di dalam film uniknya bisa meningkatkan pemasukan yang lebih menguntungkan, hal ini disebabkan orang menganggap kekerasan itu indah dan mampu menciptakan suatu sensasi yang nikmat. Tetapi sadar atau tidak sadar, banyak tayangan film yang mengandung unsur kekerasan dan memiliki pengaruh buruk untuk perilaku atau pola pikir penontonnya. Bahkan secara langsung atau tidak langsung salah satu pesan dapat dijumpai pada dunia film yaitu adanya unsur tayangan kekerasan dalam adegan, ide cerita, dan dialog percakapannya.

Hal ini didukung dan diperkuat dengan adanya penelitian-penelitian sebelumnya, seperti pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amanda (2021) yang berjudul Pengaruh Kekerasan Dalam Film Penghianatan G 30 S PKI Terhadap Sikap Generasi Z (Studi Kasus Siswa/i Kelas VIII SMP Negeri Kayuagung), dalam kesimpulannya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kekerasan film G 30 S PKI terhadap sikap generasi z.

Selanjutnya, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anna Rifa Nabila dan Mohamad Syahriar Sugandi (2020) yang berjudul Pengaruh Perilaku Menonton Tayangan Kekerasan Terhadap Agresivitas Penonton Remaja (Studi Eksplanatif Menonton Tayangan Kekerasan Dalam Film “Joker” Terhadap Agresivitas Penonton Remaja di DKI Jakarta, dalam kesimpulannya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh perilaku menonton tayangan kekerasan dalam film Joker terhadap agresivitas para penonton remaja di DKI Jakarta.

Menurut Nando (2011) (dalam Anna Rifa Nabila dan Mohamad Syahriar Sugandi: 2020), film yang berunsur kekerasan atau horror mampu meningkatkan potensi perilaku agresivitas generasi z untuk mencelakakan orang lain. Sehingga film horror biasanya mengandung cerita mengenai kematian, supranatural, ataupun penyakit mental dan banyak penyiksaan seperti kekerasan.

Seperti halnya dengan film horror “The Doll 3” ini adalah film horror yang baru rilis di bioskop tahun ini pada tanggal 26 Mei 2022. Film ini berceritakan tentang teror boneka yang dirasuki arwah. Film yang berdurasi 1 jam 54 menit 31 detik ini berisikan adegan penuh darah, kekerasan, dan bahkan adanya kata umpatan. Dala, unggahan situs filindonesia.or.id film yang dibintangi Jessica Mila, Winky Wiryawan, dan Muhammad Zidane ini sudah ditonton dengan jumlah penonton mencapai lebih dari 1,7 juta penonton hingga memasuki peringkat ke - 9 film indonesia dalam perolehan peringkat teratas jumlah penonton tahun 2022 berdasarkan tahun edar film.

#	Judul	Penonton
1	KKN Desa Penari	9.233.847
2	Pengabdian Setan 2: Communion	6.390.970
3	Miracle in Cell No 7	5.053.714
4	Ngeri-ngeri Sedap	2.886.121
5	Ivanna	2.793.775
6	Sayap-Sayap Patah	2.425.703
7	Mencuri Raden Saleh	2.335.331
8	Kukira Kau Rumah	2.220.180
9	The Doll 3	1.764.077
10	Kuntilanak 3	1.313.304
11	Jailangkung: Sandekala	780.867
12	Dear Nathan: Thank You Salma	754.744
13	Mumun	627.695
14	Gara-gara Warisan	574.830
15	Menjelang Magrib	556.193

Gambar 1.2 Data Penonton Film Indonesia Peringkat Teratas Dalam Perolehan Jumlah Penonton Pada Tahun 2022 Berdasarkan Tahun Edar Film

Sumber : <http://filindonesia.or.id/movie/viewer#.Y3Cz3HbP3cc>

Pada penelitian ini menggunakan teori S-O-R dimana penonton akan mudah menstimulus tayangan yang mereka tonton dengan cepat. Namun, adanya perkembangan teori dimana akan lebih aktif untuk memilih tayangannya, sehingga peneliti melihat dari sudut pandang perilaku penonton dengan menggunakan teori kultivasi untuk melihat pengaruh kepada generasi z yang menonton tayangan kekerasan dalam film The Doll 3. Sehingga dengan didasari hal-hal yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul, “Pengaruh Tayangan Kekerasan Dalam Film The Doll 3 Terhadap Agresivitas Generasi Z”. Untuk mengetahui tujuan penelitian apakah film The Doll 3 ini dapat mempengaruhi perilaku agresivitas penontonnya khususnya generasi z.

KAJIAN LITERATUR

a. Komunikasi

Pengertian komunikasi dapat dilihat dari etimologi (bahasa) dan terminologi (istilah). Dari sudut etimologi, ilmu komunikasi dibagi menjadi beberapa kata diantaranya, “communiare” yang berarti berpartisipasi atau memberitahukan, “communis opinion” yang berarti pendapat umum. Sedangkan secara terminologi ada banyak ahli yang mencoba mendefinisikan diantaranya, menurut Hovland, Janis dan Kelley seperti yang dikemukakan oleh Forsdale bahwa komunikasi adalah proses individu yang mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain (Arni Muhammad, 2014: 4).

Menurut Rogers dalam Cangara (2004: 19) (dalam Astrid Selvana Gumay : 2016), komunikasi adalah salah satu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu sama lain yang nantinya akan menimbulkan sikap saling pengertian. Komunikasi yang efektif yaitu dua arah (*two-way traffic* atau *two-way flow of communication*). Dari segi penyampaian pesannya komunikasi dapat dilakukan secara lisan dan secara tertulis atau secara elektronik melalui radio, televisi, telepon, internet dan sebagainya. Dan dari segi kemasan pesan, komunikasi dapat dilakukan secara verbal (dengan berbicara) atau dengan nonverbal (dengan bahasa isyarat).

b. Komunikasi Massa

Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses yang dilakukan oleh seorang komunikator untuk menyebarkan pesan secara universal dan mempunyai makna yang dapat mempengaruhi khalayak melalui berbagai cara. Tujuan dari komunikasi massa sendiri adalah tidak hanya memberikan suatu informasi kepada khalayak, tetapi khalayak juga diharapkan untuk dapat ikut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah dan lain sebagainya.

Komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya misal melalui alat-alat yang bersifat mekanis, seperti radio, televisi, surat kabar dan film. Dimana pesan tersebut disampaikan melalui media, oleh karena itu pesan dapat diterima dengan serentak dan sesaat. Komunikasi massa dapat juga disebut dengan komunikasi media massa (Cangara, 2012: 41).

c. Media Massa

Menurut Hafied Cangara (2004) (dalam Andi Mutmainnah: 2020), alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak (penerima) dengan menggunakan alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, dan televisi adalah media massa. Yang termasuk media massa atau sarana komunikasi massa adalah surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film. Kelima jenis media massa tersebut dalam literatur lama dikenal dengan sebutan The Big Five of Mass Media (Lima Besar yang diarahkan kepada orang banyak) Channel of Mass Communication.

Menurut Lahyanto Nadie (dalam Amanda : 2021) media massa adalah suatu kelompok kerja yang terorganisasi di beberapa perangkat untuk mengeluarkan pesan kepada orang banyak dan pada waktu yang bersamaan. Media sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Namun kita juga membutuhkan media massa untuk penghibur dan juga kebutuhan.

Media elektronik merupakan jenis media massa yang disebarluaskan melalui suara (audio) atau gambar hidup (video) dengan menggunakan teknologi elektronik, yaitu radio, televisi dan film. Media online (*online media*) atau disebut juga media siber (*cybermedia*), media internet (*internet media*) dan media baru (*new media*) dapat diartikan sebagai media yang disajikan secara online melalui situs web (*website*) internet. Media online dapat juga diartikan sebagai media “generasi ketiga” setelah media cetak, seperti koran, tabloid, majalah, buku, dan media

elektronik seperti radio, televisi, dan film atau video.

Dari beberapa pembahasan yang dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa media massa merupakan salah satu media komunikasi yang sangat efektif dan memiliki jangkauan yang sangat luas dan cepat diterima oleh masyarakat, karena saat ini hampir semua lapisan masyarakat menggunakan media komunikasi.

d. Pengaruh

Menurut Hafied Cangara (2009: 165-168) (dalam Nurasiah: 2012), pengaruh bisa terjadi dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Pada tingkat pengetahuan pengaruh bisa terjadi dalam bentuk perubahan pengetahuan, pengaruh bisa terjadi dalam bentuk perubahan persepsi dan perubahan pendapat. Faktor lain yang perlu mendapat perhatian dalam pengaruh, adalah umpan balik (feedback). Sebenarnya umpan balik adalah pengaruh yang berlangsung diterima oleh sumber dari penerima. Umpan balik bisa berupa data, pendapat, komentar, atau saran.

Pengaruh dalam film semakin nyata melalui keluasan media komunikasi, film langsung mengantarkan pengaruh kebudayaan apa saja dan pengaruh adalah sesuatu yang timbul dari perilaku seseorang baik teman maupun orang yang ada di sekitar, sehingga dapat membentuk watak atau perbuatan.

e. Film

Menurut Gatot Prakosos (dalam Andi Mutmainnah: 2020), film merupakan gambar hidup, hasil dari seonngok seluloid, yang diputar dengan mempergunakan proyektor dan ditembakkan ke layar dan dipertunjukkan di gedung bioskop. Film mempunyai fungsi sebagai media massa yang memiliki kapasitas untuk membuat pesan yang serentak dan mempunyai sasaran yang beragam dari agama, etnis, status, umur, dan tempat tinggal.

Dalam prosesnya pesan-pesan komunikasi massa akan dapat dikonsumsi masyarakat dalam jumlah yang banyak, oleh karena itu memerlukan media termasuk film. Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya. Jenis media massa yang menjadi saluran yang dapat memunculkan dampak dari penayangannya adalah film. Film digunakan sebagai media yang dapat merefleksikan realitas atau bahkan dapat membentuk realitas masyarakat. Film yang baik tentunya akan mendapat respon baik juga dari penonton yang menonton film tersebut, dan sebaliknya film yang memberikan pesan kurang baik akan memberikan respon kurang baik juga kepada penontonnya.

Film terbagi menjadi dua kategori berdasarkan pembagian dasar, yaitu film cerita dan film non cerita. Film cerita pada umumnya bersifat komersial yang dipertunjukkan di bioskop dengan harga tiket tertentu dan diputar di televisi dengan dukungan dari sponsor iklan. Film non cerita menggunakan kenyataan sebagai subyeknya. Menurut Muhammad Ali Mursid Alfathoni (dalam Amanda : 2021) berdasarkan fungsi, tujuan, dan cara pembuatannya film dapat dibedakan dari beberapa jenis, yaitu :

a. Film Horror

Film horror ini menceritakan hal-hal mistis, supranatural, berhubungan dengan kematian, dan hal-hal diluar nalar lainnya. Tujuan dari film horror ini adalah untuk memancing emosi berupa ketakutan dan rasa ngeri dari penontonnya. Film horror memiliki alur cerita yang sering melibatkan tema-tema kematian, kekerasan, supranatural, atau penyakit mental.

b. Film Drama

Film drama ini adalah film yang sebagian besar alur ceritanya tergantung pada perkembangan karakter realistis yang berhubungan dengan tema emosional. Film drama ini sangat luas karena memiliki banyak genre, antara lain drama romantic, drama keluarga, dan kejahatan.

c. Film Komedi

Film komedi ini adalah film yang mengutamakan humor. Film komedi merupakan salah satu genre tertua dalam perfilman dengan gaya tradisional yang memiliki akhir yang bahagia.

d. Film Misteri

Film misteri ini adalah film yang mengandung unsure teka-teki. Film jenis ini memiliki banyak peminat karena alur ceritanya tidak mudah ditebak sehingga membuat penonton penasaran.

e. Film Action/Laga

Film laga adalah film genre utama dalam film yang satu atau beberapa tokohnya terlibat dalam tantangan yang memerlukan kekuatan fisik atau kemampuan khusus.

f. Film Animasi

Film animasi sering juga disebut dengan film kartun. Film kartun dalam sinematografi adalah film yang pada awalnya dibuat dari tangan dan berupa ilustrasi dimana sebuah gambarnya saling berkaitan.

g. Film Pendek

Film pendek memiliki durasi yang tidak sepanjang film lain. Film ini biasanya berdurasi tidak lebih dari 60 menit.

h. Film Panjang

Film panjang memiliki durasi lebih dari 60 menit atau biasanya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop pada umumnya masuk kedalam kategori film panjang.

i. Film Dokumenter

Film dokumenter menceritakan atau mendokumentasikan kenyataan, menyajikan realita melalui berbagai cara dan dengan berbagai tujuan.

f. Tayangan Kekerasan

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia WHO (dalam Agus Syarifuddin Syam: 2021), mendefinisikan kekerasan sebagai penggunaan kekuatan atau daya fisik yang disengaja, yang juga merupakan ancaman terhadap diri sendiri, orang lain, terhadap kelompok atau komunitas sehingga berakibat atau kemungkinan besar mengakibatkan cedera, kematian, atau bahaya fisik. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tayangan kekerasan merupakan bentuk perwujudan dari perilaku agresif yang melahirkan suatu tindakan agresif dimana tindakan pelaku menggunakan tubuhnya atau benda lain untuk mencederai lawannya.

Menurut Lucien Vanliers (dalam Amanda : 2021) kekerasan dapat dipahami dan didefinisikan secara luas dan jelas. Kekerasan selalu mengarah ke sebuah tindakan, dimana ada luka disitu ada kekerasan, dan juga sebaliknya. Istilah kekerasan mengandung kecenderungan yang agresif untuk seseorang melakukan perilaku yang merugikan. Adapun indikator dari kekerasan dalam penelitian ini (dalam Andi Mutmainnah : 2020), dapat diidentifikasi melalui indikator-indikator sebagai berikut: konten cerita, perilaku pemeran dan bahasa pemeran.

Kekerasan adalah tindakan agresi dan pelanggaran (penyiksaan, pemukulan, pemerkosaan, dan lain sebagainya) yang dapat menyebabkan penderitaan atau menyakiti orang lain sehingga dapat dianggap sebagai kekerasan, tergantung pada situasi dan nilai-nilai sosial yang terkait dengan kekejaman (dalam Andi Mutmainnah : 2020). Hal yang dimaksud adalah semua unsur kekerasan dalam film yang mengandung kekerasan verbal dan non verbal.

- a. Kekerasan Verbal : Kekerasan yang dilakukakn dengan kata-kata, seperti membentak, memaki, menghina, menjuluki, meneriaki, memfitnah, menyebar gosip, menuduh,menolak dengan kata kasar, mempermalukan seseorang di depan umum dengan lisan dan lainnya.
- b. Kekerasan Non Verbal : Kekerasan yang kasat mata yang artinya siapapun bisa melihatnya karena terjadi sentuhan fisik antara pelaku dan korbannya, seperti menampar, menimpuk, menginjak kaki, mendorong, meludahi, memalak, melempar barang dan lainnya.
- c. Agresivitas. Menurut Larsen dan Buss (2008) (dalam Astrid Selvana Gumay: 2016), agresivitas dipandang sebagai respon yang terbuka, menyampaikan suatu stimulus yang berbahaya kepada orang lain. Perilaku agresi pada manusia sangat beragam karena dilakukan bukan hanya secara fisik, seperti memukul atau secara verbal, seperti membentak dan secara aktif, seperti menyerang serta secara langsung, seperti dilakukan tanpa peranta, tetapi juga dilakukan secara tidak langsung dan pasif. Adapun indikator agresivitas penelitian ini menurut Buss & Perry dalam Qian dan Zhang (2014 : 322) (dalam Anna Rifa Nabila dan Mohamad Syahriar Sugandi : 2020), mengatakan bahwa agresivitas dapat diidentifikasi melalui indikator-indikator sebagai berikut :
 - a. Agresi Fisik (*Non Verbal*), merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi kemarahan, seperti memukul orang lain, berkelahi, merusak barang dan melanggar aturan.
 - b. Agresi Verbal (*Verbal Aggression*), merupakan kecenderungan seseorang untuk menerang orang lain atau memberi stimulus yang merugikan atau menyakiti orang lain secara verbal dengan menggunakan kata-kata atau melakukan penolakan, seperti membantah, bertengkar mulut, menghina, mengadu domba, dan menyebarkan fitnah.
 - c. Agresi Kemarahan (*Angry*), merupakan representasi emosi seseorang berupa dorongan sebagai tahap persiapan agresi, seperti merasa marah dan benci kepada orang lain atau suatu hal.
 - d. Agresi Permusuhan (*Hostility*), merupakan perasaan sakit hati seseorang yang merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir, seperti merasa iri,

merasa hidup tidak adil, mudah tersinggung dan lainnya.

g. Generasi Z

Menurut Kupperschmidt (2000) (dalam Putra: 2016), generasi merupakan sekelompok orang yang memiliki kesamaan tahun lahir, usia, lokasi, dan juga pengalaman historis atau kejadian dalam masing-masing individu yang samasama memiliki pengaruh yang signifikan dalam fase pertumbuhan mereka. Generasi z generasi yang lahir pada tahun 1995-2010, dimana generasi z ini merupakan generasi yang paling muda. Generasi z ini biasa disebut dengan generasi internet atau *igeneration*. Generasi z lebih banyak bersosialisasi lewat dunia maya, karena sejak awal generasi z ini sudah banyak dikenalkan dengan teknologi.

Generasi x, generasi yang lahir tahun 1930-1980, dimana tahun tersebut merupakan tahun awal perkembangan teknologi dan informasi. Generasi x ini mampu menerima perubahan dengan baik sehingga dapat dikatakan sebagai generasi yang tanggungjawab dan memiliki karakter. Generasi y, generasi yang lahir pada tahun 1980-1995, dimana dikenal dengan sebutan generasi *millennial* atau *millennium*. Generasi y ini sudah banyak menggunakan teknologi komunikasi, seperti email, SMS, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, generasi y ini merupakan generasi yang tumbuh pada era internet, sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya. Generasi z, generasi yang lahir pada tahun 1995-2010, dimana generasi z ini merupakan generasi yang paling muda. Generasi z ini biasa disebut dengan generasi internet atau *igeneration*. Generasi z lebih banyak bersosialisasi lewat dunia maya, karena sejak awal generasi z ini sudah banyak dikenalkan dengan teknologi.

h. Teori S-O-R

S-O-R pada awalnya berasal dari psikologi yang kemudian menjadi teori dalam komunikasi. Hal tersebut terjadi karena objek material psikologi dan ilmu komunikasi sama-sama manusia yang jiwanya meliputi, komponen-komponen seperti pengetahuan, sikap atau opini, perilaku (kognisi, afeksi, dan konasi). Asumsi teori S-O-R adalah penyebab terjadinya perubahan perilaku bergantung pada kualitas rangsangan (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme yang menimbulkan response.

Teori S-O-R diperkenalkan oleh Hovland, Janis, dan Kelley (1953: 174-175), “*behavior change process is essentially the same as the process of learning. It illustrates the process of behavior change at the individual learning process consisting of the stimulus were given to the organism can be accepted or derected.*” S-O-R merupakan singkatan dari Stimulus-Organisme-Response. Dimana stimulus ini adalah sumber rangsangan, organisme adalah penerima rangsangan, dan response adalah umpan balik atau efek yang dihasilkan. Dalam menelaah sikap ada tiga variabel penting, yaitu perhatian, pengertian, dan penerimaan.

S-O-R pada awalnya berasal dari psikologi yang kemudian menjadi teori dalam komunikasi. Hal tersebut terjadi karena objek material psikologi dan ilmu komunikasi sama-sama manusia yang jiwanya meliputi, komponen-komponen seperti pengetahuan, sikap/opini, perilaku (kognisi, afeksi, dan konasi). Dalam gambar model S-O-R diatas dapat dijelaskan bahwa suatu

stimulus atau pesan dapat memberikan perubahan perilaku kepada khalayak tergantung masing-masing individunya. Komunikasi bisa berlangsung jika ada perhatian yang diberikan oleh komunikan, sehingga akhirnya menumbuhkan kesadaran komunikan untuk mengubah sikapnya.

S-O-R pada awalnya berasal dari psikologi yang kemudian menjadi teori dalam komunikasi. Hal tersebut terjadi karena objek material psikologi dan ilmu komunikasi sama-sama manusia yang jiwanya meliputi, komponen-komponen seperti pengetahuan, sikap atau opini, perilaku (kognisi, afeksi, dan konasi). Asumsi teori S-O-R adalah penyebab terjadinya perubahan perilaku bergantung pada kualitas rangsangan (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme yang menimbulkan response.

Penerapan dalam penelitian ini yaitu mengenai pengaruh tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* terhadap agresivitas penonton generasi z, maka dapat dijelaskan bahwa tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* merupakan pesan, *stimulus* (S), yang diterima penonton generasi z sebagai komunikan, *organisme* (O) terhadap perilaku agresivitas sebagai efek, *response* (R). Dapat disimpulkan juga bahwa penonton generasi z dalam menonton film *The Doll 3* memperhatikan, mengerti, dan menerima pesan yang disampaikan dalam film tersebut dengan kadar yang kuat sehingga teori S-O-R ini teori yang sesuai dengan penelitian.

i. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti kurang dan *thesis* yang berarti pendapat. Hipotesis dapat diartikan sebagai pendapat atau pernyataan yang harus diuji terlebih dahulu karena belum pasti kebenarannya dan bersifat sementara atau hanya dugaan awal. Berikut ini adalah uraian hipotesis yang dikemukakan peneliti dalam penelitian ini :

1. Hipotesis Ho

Tidak adanya pengaruh tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* terhadap agresivitas generasi z.

2. Hipotesis Ha

Adanya pengaruh tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* terhadap agresivitas generasi z.

METODE

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu, yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian kuantitatif ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* terhadap agresivitas generasi z.

Objek penelitian ini tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3*. Sedangkan subjek penelitiannya adalah penonton film *The Doll 3* sejumlah 1.764.077 penonton. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari responden dengan dilakukannya penyebaran kuesioner

yang berisi daftar pernyataan secara langsung kepada responden yang telah ditentukan yaitu penonton film *The Doll 3* khususnya generasi z. Sedangkan, Sumber data sekunder adalah data tambahan atau pelengkap yang sifatnya untuk melengkapi data yang sudah ada. Biasanya data-data tersebut berupa buku-buku referensi yang lengkap, ataupun berupa diagram, grafik, atau tabel informasi penting dari internet. Data sekunder dalam penelitian ini berupa buku yang terdapat dalam jurnal atau penelitian terdahulu, jurnal dan penelitian terdahulu, dan internet.

Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme. Paradigma positivisme bertujuan untuk menemukan suatu penjelasan ilmiah mengenai hukum sebab-akibat, sehingga manusia dapat memprediksi atau mengontrol suatu peristiwa. Paradigma ini melihat bahwa ada realitas yang nyata dan secara stabil mengikuti suatu pola yang telah ada atau berurutan sehingga dapat diprediksi.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui kuesioner yang disebarakan kepada responden dengan menggunakan skala likert sebagai teknik pengukuran data. Menggunakan teknik random sampling yang menghasilkan sampel sebanyak 100 responden yang ditentukan menggunakan rumus slovin karena populasinya sudah diketahui.

HASIL

a. Hasil Uji Validitas

Dalam penelitian ini memiliki 20 pernyataan, 8 item untuk variabel X dan 12 item untuk variabel Y. Untuk mengetahui valid atau tidak validnya item pernyataan bisa dilihat dari *correct item-Total Correation* jika r hitung r maka item dinyatakan tidak valid, sedangkan jika r hitung $> r$ tabel maka butir pernyataan dinyatakan valid.

Peneliti menggunakan sebanyak 30 responden yang merupakan 30 penonton film *The Doll 3* khususnya generasi z. Pada pengujian ini menggunakan program SPSS versi 26 dengan rumus korelasi product moment (korelasi pearson) dengan taraf signifikan 10% atau 0,1 dengan nilai korelasi 0,3061. Item akan dianggap valid jika r hitung lebih besar dari r table.

Berdasarkan data kuesioner penelitian variabel X (Tayangan Kekerasan Film *The Doll 3*) untuk pengujian validitas dengan 8 item pernyataan yang digunakan, menunjukkan bahwa hasil perhitungan korelasi (r table) untuk skor setiap pernyataan di atas adalah 0,3061 dan hasil r hitung antara 0,585 – 0,848 sehingga dapat dinyatakan bahwa semua item pernyataan dari variabel X valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

Sedangkan data kuesioner penelitian variabel Y (Agresivitas Generasi Z) untuk pengujian validitas dengan 12 item pernyataan yang digunakan, menunjukkan bahwa hasil perhitungan korelasi (r table) untuk skor setiap pernyataan di atas adalah 0,3061 dan hasil r hitung antara 0,583 – 0,937 sehingga dapat dinyatakan bahwa semua item pernyataan dari variabel Y valid dan dapat digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

b. Hasil Uji Reliabelitas

Pada uji reliabilitas ini digunakan untuk mengukur ketepatan suatu ukuran atau alat ukur yang dapat dipercaya harus memiliki reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha* yang pengolahan datanya dengan menggunakan program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 26 data reliabel bila hasil *Cronbach's Alpha* $> 0,60$.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabelitas Variabel X (Tayangan Kekerasan)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.868	8

Pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil nilai Cronbach's Alpha pada variabel X yaitu 0,868, sehingga dapat didapatkan pengukuran reliabelitas pada variabel X ini dapat diterima karena Cronbach's Alpha $> 0,60$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengukuran reliabelitas ini termasuk dalam interval korelasi 0,81 – 1,00 atau dapat dinyatakan masuk kedalam kategori reliabelitas dengan “Korelasi Sangat Tinggi”. Maka instrumen pengamatan ini dapat dinyatakan reliabel sehingga instrumen tersebut layak untuk dilanjutkan ke penelitian yang lebih dalam.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabelitas Variabel Y (Agresivitas)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.945	12

Pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil nilai Cronbach's Alpha pada variabel Y yaitu 0,945, sehingga dapat didapatkan pengukuran reliabelitas pada variabel Y ini dapat diterima karena Cronbach's Alpha $> 0,60$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengukuran reliabelitas ini termasuk dalam interval korelasi 0,81 – 1,00 atau dapat dinyatakan masuk kedalam kategori reliabelitas dengan “Korelasi Sangat Tinggi”. Maka instrumen pengamatan ini dapat dinyatakan reliabel sehingga instrumen tersebut layak untuk dilanjutkan ke penelitian yang lebih dalam.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabelitas menyatakan bahwa instrumen dari semua pernyataan valid dan reliabel, sehingga kuesioner layak untuk disebarkan kepada responden penelitian dan data yang dihasilkan dari penyebaran kuesioner dapat digunakan untuk analisis selanjutnya.

c. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas Kolmogorov Smirnov merupakan sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan menilai apakah variabel-variabel terdistribusi normal atau tidak. Untuk mengukur pengaruh tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* terhadap agresivitas generasi z, maka data yang sudah peneliti dapatkan harus diuji terlebih dahulu.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandar

N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
		dize d Residua l
		Std. Deviation
		10.0353501 0
Most Extreme Differences	Extreme Absolute	.070
	Positive	.070
	Negative	-.053
Test Statistic		.070
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 3 di atas maka dapat diketahui jika data yang didapat berdistribusi normal atau tidak dengan hipotesis sebagai berikut :

- Jika probabilitas $> 0,1$, maka distribusi data normal.
- Jika probabilitas $< 0,1$, maka distribusi data tidak normal.

Dapat dilihat hasil Sig. adalah 0,200 yang dapat dinyatakan bahwa Sig. $0,200 > 0,1$ yang berarti residual berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel data pengaruh tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* terhadap agresivitas generasi z berdistribusi normal.

d. Hasil Uji Linearitas

Penelitian ini harus ada pengujian linearitas yang bertujuan untuk mengetahui variabel terikat mempunyai hubungan linear atau tidak mempunyai hubungan, dengan cara mencari nilai Sig. Deviation from linearity dari variabel X dan variabel Y. Jika nilai Sig $< 0,1$ maka berarti

kedua variabel tersebut tidak linear dan sebaliknya jika nilai $Sig > 0,1$ maka berarti terdapat hubungan yang linear dan hasil dari perhitungan uji linearitas dari penelitian ini dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4 Uji Linearitas

ANOVA Table

Sum of Squares				Df	Mean Square	F	Sig.
Agresivitas * Tayangan Kekerasan	Between Groups	(Combined)	2408.928	21	114.711	1.050	.418
		Linearity	958.243	1	958.243	8.773	.004
		Deviation from Linearity	1450.685	20	72.534	.664	.849
	Within Groups		8519.432	78	109.223		
	Total		10928.360	99			

Berdasarkan tabel 4 di atas sapat diketahui bahwa sig. Deviation from Linearity adalah 0,849. Dapat disimpulkan bahwa $0,849 > 0,1$ yang berarti terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara pengaruh tayangan kekerasan film The Doll 3 (X) terhadap agresivitas generasi z (Y).

e. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana.

Menurut Rachmad Kriyanto (2006: 179) (dalam Amanda : 2021) setiap regresi dipastikan ada korelasinya, regresi ditunjukkan untuk mencari bentuk hubungan dua variabel atau lebih dalam bentuk fungsi atau persamaan sedangkan analisis korelasi bertujuan untuk mencari derajat keeratan hubungan dua variabel atau lebih.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh antara variabel X dan variabel Y dalam bentuk persamaan, digunakan rumus Statistik Regresi Linear Sederhana dengan menggunakan *Output* SPSS versi 26, yaitu sebagai berikut :

Tabel 5 Uji Koefisien Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.227	5.743		2.303	.023
	Tayangan Kekerasan	.618	.202	.296	3.069	.003

a. Dependent Variable: Agresivitas

Berdasarkan tabel 5 di atas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bersifat positif atau negatif, serta apakah ada pengaruh variabel X dan variabel Y. Diketahui nilai constant (a) sebesar 13,277, sedangkan nilai tayangan kekerasan film The Doll 3 sebesar 0,618, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 13,227 + 0,618X$$

Keterangan :

X = Pengaruh tayangan kekerasan dalam film *The*

Doll 3 Y = Agresivitas generasi z

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan sebagai berikut :

1. Konstanta sebesar 13,227 mengandung arti bahwa nilai *consistent* variabel agresivitas adalah sebesar 13,227.
2. Koefisien regresi X sebesar 0,618 yang menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai variabel X, maka nilai agresivitas bertambah sebesar 0,618. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

f. Hasil Uji Hipotesis (Uji T)

Pada pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi secara parsial antara variabel independent terhadap variabel dependent dengan mengasumsikan bahwa variabel independent lain adalah konstanta.

Tabel 6 Hasil Uji T

Coefficients^a

Unstandardized	Standardized
	d

Coefficients				Coefficient s		
Model	B		Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	13.227	5.743		2.303	.023
	Tayangan Kekerasan	.618	.202	.296	3.069	.003

a. Dependent Variable: Agresivitas

1. Berdasarkan tabel 6 di atas nilai signifikan dari tabel diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 < 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh tayangan kekerasan film The Doll 3 (X) berpengaruh terhadap agresivitas generasi z (Y).
2. Berdasarkan nilai t, diketahui t hitung sebesar 3,069 > t tabel 1,66055 (dilihat dari distribusi T tabel), cara mencari T tabel :

$$T \text{ tabel} = \frac{a}{2} ; n - k - 1$$

$$T \text{ tabel} = \frac{0,}{1} ; 100 - 1 - 1$$

$$\frac{0,}{2}$$

$$T \text{ tabel} = 0,05 ; 98$$

$$T \text{ tabel} = 1,66055$$

Keterangan :

N : Jumlah Sampel

K : Banyaknya variabel bebas dan terikat H_0 akan ditolak, jika nilai t hitung $\geq t$ tabel atau nilai $Sig < \alpha$ H_0 akan diterima, jika nilai t hitung $\leq t$ tabel atau nilai $Sig > \alpha$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa jika H_0 diterima maka dapat disimpulkan tidak dapat pengaruh yang signifikan, sedangkan jika H_0 ditolak berarti terdapat pengaruh yang signifikan.

3. Dapat disimpulkan bahwa pada uji hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya variabel pengaruh tayangan kekerasan dalam film The Doll 3 (X) berpengaruh terhadap agresivitas generasi z (Y).

g. Hasil Uji Koefisien Determinasi (Uji R Square)

Pada penelitian ini dihitung besarnya koefisien determinasi yang merupakan koefisien yang menunjukkan besarnya persentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 10%.

Tabel 7 Hasil Uji R Square

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.296 ^a	.088	.078	10.08642

a. Predictors: (Constant), Tayangan Kekerasan

Berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan hasil koefisiensi determinasi, angka R (angka yang di kuadratkan atau 0,296) sebesar 0,088. Angka R Square disebut juga sebagai Koefisiensi Determinasi.

Besarnya angka koefisien determinasi adalah sebesar 0,088 atau sama dengan 8,8%. Angka tersebut berarti bahwa terdapat sebesar 91,2% dipengaruhi oleh variabel atau indikator lain.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini digunakan teori komunikasi yaitu teori S-O-R (*Stimulus, Organism, Respons*) yang diperkenalkan oleh Hovland, Janis dan Kelley. Adapun asumsi dasar dari teori S-O-R ini yaitu penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas rangsang (*stimulus*) yang berkomunikasi dengan *organism*. Semakin kuat kualitas *stimulus* yang disampaikan, maka respon komunikasi semakin meningkat.

Berdasarkan hasil item pernyataan dari masing-masing variabel yang diperoleh, item

penyataan tertinggi variabel tayangan kekerasan (X) sebesar 62% jawaban responden menyatakan Setuju (S) bahwa adanya bahasa kasar yang digunakan pemeran dan sebesar 60% jawaban responden menyatakan Setuju (S) bahwa adanya perilaku kekerasan yang dilakukan pemeran. Sedangkan pada item pernyataan tertinggi variabel agresivitas (Y) sebesar 58% jawaban responden menyatakan Setuju (S) bahwa adanya efek yang ditimbulkan berupa agresi permusuhan.

Oleh karena itu, pada penelitian ini dapat dikatakan sejalan dengan asumsi teori yang digunakan yaitu teori S-O-R, dimana terjadinya perubahan perilaku agresivitas sebagai efek yang dihasilkan (*respons*) tergantung pada *stimulus* atau rangsangan dari tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* yang berkomunikasi dengan *organism* pada penelitian ini adalah penonton film *The Doll 3* khususnya generasi

z. Dalam penelitian ini tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* memberikan efek kepada komunikannya yaitu agresivitas penonton film tersebut khususnya generasi z usia 15 – 24 tahun.

Hasil dari penelitian ini pun menunjukkan bahwa agresivitas penonton generasi z dipengaruhi oleh tayangan kekerasan yang ditontonnya dalam film *The Doll 3* ini. Hasil penelitian yang didapatkan dengan responden yang digunakan yakni generasi z yang sudah menonton film *The Doll 3*. Sehingga hal ini sejalan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini yakni teori kultivasi yang dikemukakan oleh George Gebner bersama rekan-rekannya, yang berasumsi bahwa media massa mampu menanamkan suatu sikap dan persepsi tertentu, sehingga penonton mampu terpengaruh dan meyakinkannya.

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* sebagai *stimulus* atau sumber rangsangan mempunyai pengaruh yang signifikan positif terhadap generasi z sebagai *organism* atau penerima rangsangan yang memberikan efek berupa agresivitas sebagai *response*. Yang dapat dilihat dari hasil *R Square* sebesar 0,088 atau 8,8%, yang dikatakan bahwa tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* terhadap agresivitas generasi z dikategorikan terdapat pengaruh signifikan positif yang lemah.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini dapat dikatakan sejalan dengan asumsi teori yang digunakan yaitu teori S-O-R, karena terjadinya perubahan perilaku agresivitas sebagai efek yang dihasilkan (*respons*) tergantung pada *stimulus* atau rangsangan dari tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* yang berkomunikasi dengan *organism* pada penelitian ini adalah penonton film *The Doll 3* khususnya generasi z. Dalam penelitian ini tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* memberikan efek kepada komunikannya yaitu agresivitas penonton film tersebut khususnya generasi z usia 15 – 24 tahun. Hasil dari penelitian ini pun sejalan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini yakni teori kultivasi yang dikemukakan oleh George Gebner bersama rekan-rekannya, yang berasumsi bahwa media massa mampu menanamkan suatu sikap dan persepsi tertentu, sehingga penonton mampu terpengaruh dan meyakinkannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan untuk

menjawab rumusan masalah dari penelitian ini bahwa hasil penelitian pengaruh tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* terhadap agresivitas generasi z menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan positif. Berdasarkan hasil pengolahan data program SPSS pada uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa ada pengaruh namun lemah dari tayangan kekerasan dalam film *The Doll 3* terhadap agresivitas generasi z yaitu sebesar 8,8%.

REFERENSI

- Agus Syarifuddin, S. (2021). Hubungan Menonton Tayangan Kekerasan Dengan Perilaku Agresif. *Siswa Mas Al-Washliyah Tanjung Pasir*.
- Amanda. 2021. Pengaruh Kekerasan Dalam Film Penghianatan G 30 S Pki Terhadap Sikap Generasi Z : Studi Kasus Siswa/I Kelas Viii Smp Negeri 4 Kayuagung
- Arni Muhammad. (2014). Komunikasi Organisasi. Jakarta: PT. Bumi Aksara, h. 4.S Astrid Selvana, G. (2016). Pengaruh Tayangan Kekerasan Dalam Film *The Raid* Terhadap Agresivitas Remaja Di SMA N 5 Samarinda, *eJournal Komunikasi*. Vol. 2, 4.
- Cangara, Hafied. (2004). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cangara, Hafied. (2009). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cangara, Hafied. (2012). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h.41.
- Hovland, C. I, Janis, I.L., dan Kelley, H. H. (1953). *Communication and Persuasion: Psychological Studies of Opinion Change*. New Haven: Yale University Press, h.174-175.
- Mutmainnah. 2020. Presepsi Mahasiswa Jurnalistik UIN Alauddin Terhadap Unsur Kekerasan Dalam (Film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak).
- Nabila, A. R., dan Sugandi, M. S. 2020. Pengaruh Perilaku Menonton Tayangan Kekerasan Terhadap Agresivitas Penonton Remaja (Studi Eksplanatif Menonton Tayangan Kekerasan dalam Film “Joker” Terhadap Agresivitas Penonton Remaja di DKI Jakarta). *Scriptura*, 10(2), 77-84.
- Nurasiah. 2012. Pengaruh Film Horor di Televisi Terhadap Perilaku Siswa SMA Negeri 2 Tapung Hilir Desa Kijang Makmur Kecamatan Tapung Hilir Kabupaten Kampar Skripsi. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.