

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

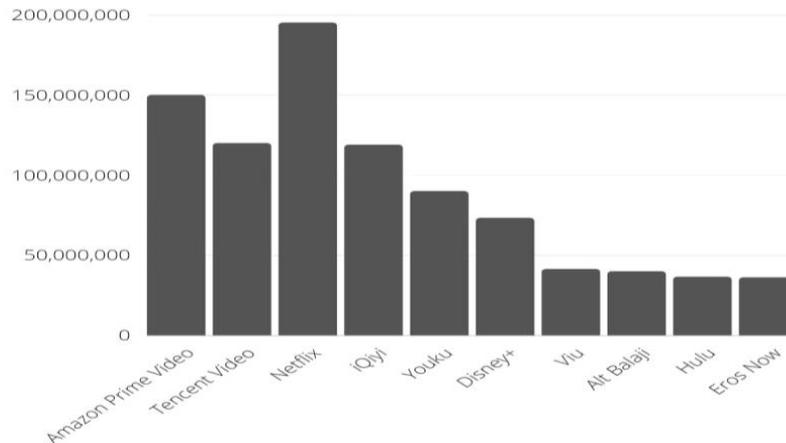
#### **A. Latar Belakang**

Media di dunia bahkan di Indonesia berkembang dengan cukup pesat, hal ini seiring dengan meningkatnya teknologi komunikasi dan informasi yang ada. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 sebanyak 53,73% penduduk Indonesia sudah mengakses internet. Meningkatnya teknologi komunikasi dan informasi ini membuat bergesernya teknologi, dimana sebelumnya mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan telepon kabel, namun pada tahun 2020 masyarakat yang menggunakan telepon kabel hanya sekitar 1,65%. Selain jasa telepon dasar, jasa multimedia seperti video *conference*, komunikasi data dan video hiburan juga meningkat (Sutarsih, et al., 2020).

Menurut Rogers Teknologi Komunikasi merupakan alat yang berbentuk komponen fisik, memiliki struktur organisasi dan nilai sosial yang bisa dimanfaatkan untuk mengumpulkan memproses serta bertukar informasi antar individu. Salah satu fungsi dari adanya teknologi komunikasi adalah guna mencegah terjadinya miskomunikasi dalam hubungan timbal balik yang mungkin saja terjadi dalam proses penyampaian informasi untuk mencapai hasil yang diharapkan (Hamidati, et al., 2011)

Video hiburan ini kian meningkat ditandai dengan banyaknya platform streaming video, dimana pada tahun 2020 sebesar 49,3% populasi mengakses video daring dan ini merupakan populasi yang terbanyak mengakses media hiburan, selanjutnya disusul game online sebanyak 16,5% dan media musik online sebanyak 15,3% populasi. Pembajakan film turut berkurang dengan adanya kemunculan platform streaming ini. Dengan berbagai kemudahan yang ada menjadi bahan pertimbangan tersendiri daripada harus pergi ke bioskop, meskipun beberapa film hanya ditayangkan di bioskop. (LIPIPRESS (2021) Sirkulasi Film Platform Streaming di Indonesia. Diakses pada tanggal 15 Februari 2022. URL: <https://lipipress.lipi.go.id/detailpost/sirkulasi-film-platform-streaming-di-indonesia> )

Ada beberapa platform menonton film secara daring yang legal, dengan adanya platform menonton ini mengurangi adanya kasus pembajakan film yang sering terjadi, baik film luar negeri maupun film Indonesia. Sepanjang tahun 2020 platform menonton secara daring yang memiliki paling banyak pelanggan adalah Netflix dengan jumlah kurang lebih sebanyak 195 juta pelanggan. Berikut adalah data yang memuat jumlah tersebut (Pusparisa, 2021) Netflix Kuasai Pasar Video Streaming Global. Diakses pada tanggal 15 Februari 2022. URL: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/14/netflix-kuasai-pasar-video-streaming-global> )



Gambar 1. 1 Infografis Jumlah Pelanggan Video Streaming Online tahun 2020

(Sumber: Databoks.katadata.co.id)

Sejak masuknya virus corona pertama kali di Indonesia pada tanggal 2 maret 2020 lalu, hal ini membuat beberapa sektor terancam, termasuk di dalamnya adalah industri perfilman Indonesia. Bioskop-bioskop yang ada terpaksa harus ditutup atau dibatasi kegiatannya guna mencegah penyebaran virus tersebut (Damaledo 2021. 2 Maret 2020 Kasus Corona Pertama di Indonesia Diumumkan Tahun Lalu. Diakses pada tanggal 16 Februari 2022. URL:<https://tirto.id/2-maret-2020-kasus-corona-pertama-di-indonesia-diumumkan-tahun-lalu-gaKw>).

Perkembangan platform streaming film menjadi peluang tersendiri bagi para *filmmaker* dan sineas di Indonesia. Beragam strategi digunakan untuk membuat film semenarik mungkin agar bisa memancing minat para penonton. Dengan memanfaatkan fungsi komunikasi, film berusaha menyampaikan

pesan-pesan kepada penonton, dan film merupakan media yang bisa memengaruhi khalayaknya, baik buruknya sebuah adegan yang ada pada film bisa berpengaruh. Dalam membuat film yang bisa menarik minat para penontonnya dan untuk mempertahankan dan meningkatkan mutu perfilman Indonesia, ada baiknya *filmmaker* agar menampilkan identitas bangsa Indonesia dan lebih memperhatikan pesan-pesan apa yang akan disampaikan (Amura, 1989)

Saat ini dengan adanya perkembangan teknologi platform streaming video daring membuat para *filmmaker* memiliki alternatif lain untuk mendistribusikan film yang mereka garap selain di bioskop. Sepanjang tahun 2021 banyak film Indonesia yang diproduksi dan didistribusikan ke berbagai platform streaming video daring salah satunya adalah Netflix. Sebanyak 87 film rilis di Netflix pada tahun tersebut, baik yang diproduksi dan didistribusikan pada tahun yang sama maupun tahun-tahun sebelumnya, dan diantara 87 film tersebut lima diantaranya bergenre drama dan hanya ditayangkan di Netflix pada tahun 2021.

Film memiliki beberapa genre salah satunya adalah genre drama, dimana film dengan genre tersebut biasanya diangkat dari realitas kehidupan sehari-hari yang mengangkat isu-isu sosial tertentu misalnya agresivitas, kekerasan seksual, politik dan lain sebagainya. Mayoritas penonton film

bergenre drama ini adalah semua usia, meskipun beberapa film dibatasi penontonya berdasarkan usia (Rusmana, 2019).

Film juga merupakan media pembelajaran mengingat bahwa film merupakan media yang mengandung pesan tertentu dan berbentuk audio visual maka dengan demikian film bisa ditonton kapan saja dan dimana saja tanpa adanya keterbatasan waktu dan jarak, film juga mampu menampilkan peristiwa dimasa lalu secara nyata. Film mampu membawa penonton seolah-olah berada ditempat atau dimasa yang lain. Bagi para siswa dengan menonton film maka bisa mengembangkan imajinasi mereka dan bisa menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa (Trianton, 2013). Film juga digunakan sebagai dokumentasi sejarah namun walaupun demikian sejarah yang ditampilkan dalam film masih menjadi hal yang kontroversial, hal tersebut dikarenakan adanya kemungkinan konstruksi yang terjadi di dalamnya, kontroversi tersebut juga terjadi karena sineas bukanlah seorang sejarawan, namun tidak menutup kemungkinan akan ada kerjasama diantara keduanya (Irawanto, 2017).

Adegan-adegan yang terdapat dalam film secara tidak langsung bisa menjadi contoh yang akan ditiru bahkan menjadi trend pada waktu tertentu. Film yang mengandung adegan agresivitas atau kekerasan bisa memengaruhi pikiran seseorang bahkan bisa menjadi traumatis, bukan hanya pada film horor atau action, film dengan genre lain juga kemungkinan mengandung adegan

agresivitas. Penelitian terbaru yang ditemukan oleh Dr. Pam Ramsden dari Universitas Bradford, Inggris menemukan bahwa traumatis yang terjadi karena adegan yang terdapat dalam video akan menimbulkan gejala *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD) atau gangguan stress pasca trauma (Haudy, 2021. Vicarious Trauma pada Anak-Anak yang Menonton Film Penumpasan G30S/PKI. Diakses pada tanggal 18 Februari 2022. URL: [https://www.kompasiana.com/yana65241/6155618e28817524c13e4eb2/vicarious-trauma-pada-anak-anak-yang-menonton-film-penumpasan-g30s-pki?page=1&page\\_images=1](https://www.kompasiana.com/yana65241/6155618e28817524c13e4eb2/vicarious-trauma-pada-anak-anak-yang-menonton-film-penumpasan-g30s-pki?page=1&page_images=1))

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh *American Psychological Association* tahun 1995 ada 3 kesimpulan menarik mengenai kekerasan dalam media televisi di Amerika, yang pertama menampilkan program yang mengandung kekerasan bisa meningkatkan perilaku agresif, yang kedua memperlihatkan tayangan yang mengandung kekerasan secara berulang bisa membuat seseorang kehilangan rasa kepekaan terhadap kekerasan dan penderitaan yang ditanggung korban, kesimpulan yang ketiga adalah tayangan kekerasan dapat meningkatkan perasaan takut sehingga memandang dunia ini sebagai sesuatu yang berbahaya (Haryatmoko, 2007)

Pada film Indonesia terdapat beberapa bentuk kekerasan, dimana kekerasan merupakan bentuk perilaku agresif. Perilaku agresif tidak selalu berbentuk tindakan yang terlihat, bisa juga melalui kata-kata atau verbal. Pada

penelitian yang ditulis oleh (Siti Choiru Ummati Cholifatillah, 2020) ditemukan beberapa bentuk perilaku agresif dalam bentuk kekerasan simbolik pada film “Dilan 1990” dan “Dilan 1991” dimana film tersebut merupakan film yang bergenre drama dan menceritakan tentang kehidupan masa SMA, maka sangat disayangkan bahwa film mengandung konten demikian.

Pada beberapa kasus memang dampak dari menonton film yang mengandung adegan agresivitas tidak selalu langsung terlihat, karena dampak yang ditimbulkan dari media massa memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi untuk sampai terjadinya suatu tindakan tertentu, namun apabila adegan agresivitas tersebut ditonton secara terus menerus maka bisa berdampak negatif bagi para penontonya (Nando, 2012), selain itu juga tidak menutup kemungkinan bahwa film memang memiliki pengaruh yang kuat serta lebih peka terhadap budaya yang berkembang di dalam masyarakat (Irawanto, 2017)

Hubungan antara film dan masyarakat tidak dapat dilepaskan dari perkembangan awal komunikasi yang selalu berputar di sekitar kajian tentang dampak media. Para ahli sadar tentang kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, selain itu film juga memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Banyak peneliti yang menjadikan film sebagai objek penelitian. Hubungan antara film dan masyarakat selalu linier yang berarti film bisa mempengaruhi masyarakat, namun pada penelitian analisis isi ini tidak untuk mencari tahu hubungan film dengan masyarakat, karena metode analisis isi

dilakukan untuk meneliti pesan-pesan yang terdapat dalam film. Untuk mencari tahu hubungan antara film dan masyarakat harus melibatkan masyarakat dalam proses penelitiannya (Junaedi, 2007).

Tidak bisa dipungkiri bahwa adegan agresivitas masih melekat kuat pada industri perfilman, hal ini bisa dilihat dari banyaknya film yang mengandung adegan agresivitas, bahkan pada film kartun atau animasi sekalipun. Banyak penemuan yang membuktikan bahwa pada film animasi mengandung adegan agresivitas. Berikut beberapa pengertian agresif menurut para ahli:

- 1) Scheneiders pada tahun 1955 dalam (Suciati, 2015), mengatakan bahwa agresif merupakan luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampilkan dalam bentuk pengrusakan terhadap orang atau benda dengan unsur kesengajaan yang di ekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku (nonverbal).
- 2) Agresif menurut Moore dan dalam (Suciati, 2015) adalah tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain atau objek-objek lain
- 3) Neil Stewart dalam (Suciati, 2015) lebih menyoroti sebagai sebuah perilaku yang mendominasi dan destruktif, melalui kekuatan verbal atau fisik yang di arahkan kepada sasaran agresi. Adapun sasaran agresi akan meliputi lingkungan fisik, orang lain, dan diri sendiri

Saat ini Netflix merupakan media streaming video online yang paling banyak memiliki pelanggan diseluruh dunia, walaupun di Netflix tidak ditampilkan jumlah penonton disetiap filmnya namun tidak bisa dipungkiri bahwa kemungkinan akan semakin banyak pula yang menyaksikan film-film yang tersedia di platform tersebut, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti beberapa film yang tayang di Netflix pada tahun 2021.

Film yang pertama berjudul “Tersanjung the Movie”, film ini rilis di Netflix pada tanggal 1 April 2021 lalu. Film yang disutradarai oleh Hanung Bramantyo ini diangkat dari sinetron yang populer pada tahun 90an, film ini bercerita tentang Yura (Clara Bernadeth) merupakan seorang gadis yang berasal dari keluarga *broken home* dan harus menghadapi persoalan cinta segitiga dengan kedua sahabatnya. (Riandi, 2021. Film Tersanjung the Movie Hari Ini Tayang di Netflix. Diakses pada 19 Februari 2022. URL: <https://www.kompas.com/hype/read/2021/04/01/202302066/film-tersanjung-the-movie-tayang-hari-ini-di-netflix> )

Film kedua berjudul “June dan Kopi”, film ini menceritakan sepasang suami istri yang menyelamatkan dua anjing jalanan dan mengurusnya. Mereka menantikan kehadiran buah hati, kemudian Aya yang diperankan oleh Acha Septriasa melahirkan anak pertama mereka Karin (Mikayla Rose Hilli), mulai saat itulah kedua anjing tersebut mulai menjaga Karin, hingga pada suatu hari Karin dan June (salah satu anjing yang mereka rawat) berada dalam bahaya.

Uniknya film ini diambil dari kisah nyata sang sutradara yang menyelamatkan anjing jalanan. Film yang disutradarai oleh Noviandra Santosa ini pertama kali rilis di Netflix pada tanggal 28 Januari 2021 (Ningsih, 2021. 4 Fakta Menarik Film June & Kopi, Rilis Hari Ini di Netflix. Diakses pada tanggal 19 Februari 2021. URL: <https://www.kompas.com/hype/read/2021/01/28/125828566/4-fakta-menarik-film-june-kopi-rilis-hari-ini-di-netflix?page=all> )

Film ketiga tayang di Netflix pada tanggal 25 Februari 2021 lalu. Diangkat dari sebuah buku karya Rintik Sedu, film “Gezz & Ann” ini Bercerita tentang rintangan yang harus dihadapi oleh sepasang kekasih Gezz (Junior Roberts) & Ann (Hanggini). Saat harus menjalani hubungan jarak jauh masalah terus bermunculan mendatangi mereka, selain itu hubungan mereka dengan teman dan keluarga juga kian rumit (Ardyamarthanino, 2021. Sinopsis Film Gezz & Ann, Tayang 25 Februari di Netflix. Diakses pada tanggal 19 Februari 2022. URL: <https://www.kompas.com/hype/read/2021/02/01/104500866/sinopsis-film-geez-ann-tayang-25-februari-di-netflix> )

Film keempat berjudul “A Perfect Fit”, film kolaborasi antara sutradara Garin Nugroho dan Hadrah Daeng Ratu ini berlatar tempat di daerah Bali yang juga menyelipkan tradisi dan budaya didaerah tersebut. Awal cerita Saski (Nadya Arina) bertemu seorang laki-laki ditoko sepatu yaitu Rio (Refal Hady), Rio merupakan pemilik toko sepatu tersebut. pertemuan itu ternyata

meninggalkan kesan mendalam bagi mereka berdua, namun masalahnya adalah Saski memiliki pacar yang tempramen, hingga pada suatu hari terjadi konflik diantara ketiganya. Film ini pertama kali tayang di Netflix pada tanggal 15 Juli 2021 (Astari, 2021. Diakses pada tanggal 19 Februari 2022 URL: <https://www.insertlive.com/film-dan-musik/20210715172250-25-226556/angkat-budaya-bali-film-a-perfect-fit-tayang-di-netflix-mulai-hari-ini> )

Film Kelima “Ali & Ratu-Ratu Queens”, saat mencari ibunya di New York, Ali (Iqbaal Ramadhan) yang tidak mengetahui apa-apa tentang kota itu bertemu dengan empat orang imigran asal Indonesia, kemudian mereka yang membantu Ali mencari ibunya, hingga kejadian-kejadian tak terdugapun terjadi. Film karya sutradara Lucky Kuswandi ini tayang di Netflix pada 17 Juni 2021 (ADP, 2021. Film Ali & Ratu-Ratu Queens Tayang 17 Juni di Netflix. Diakses pada tanggal 19 Februari 2022. URL: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20210524125726-220-646200/film-ali-ratu-ratu-queens-tayang-17-juni-di-netflix> )

Dari lima film tersebut nantinya akan dicari seberapa besar frekuensi agresivitas pada setiap filmnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang nantinya akan digunakan sebagai bahan acuan untuk mempermudah penelitian ini dilakukan. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang dipakai:

No	Penulis/ Judul	Sumber	Hasil Penelitian
1.	Victorio Irlando Siswanto, Agusly Irawan Aritonang dan Fanny Lesmana/ <i>Analisis Isi Kekerasan pada Film Nominasi Oscar 2020 Kategori Best Animated Feature</i>	Jurnal E-Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya Vol 8 No. 2 tahun 2020. Hal 2-12	Pada penelitian tersebut ditemukan hasil bahwa kedua film tersebut mengandung adegan kekerasan dimana pada film “ <i>How To Train Your Dragon: The Hidden World</i> ” sebesar 79,4% dan pada film yang kedua yaitu film “ <i>Toy Story 4</i> ” sebesar 64,1% dimana kalkulasi kedua film tersebut sebanyak 184 adalah adegan kekerasan fisik (Victorio Irlando Siswanto, 2020)
2.	Rehuel Willy Aditama/ <i>Analisis Isi Kekerasan dalam</i>	Jurnal E-Komunikasi Universitas	Dengan menggunakan metode penelitian analisis isi kuantitatif penelitian ini menemukan bahwa dalam

	<i>Film Animasi Serial the Simpsons</i>	Kristen Petra, Surabaya Vol 6 No. 1 tahun 2018. Hal 2-9	serial animasi The Simpsons mengandung kekerasan dengan berbagai jenis, dengan mayoritas adegan kekerasan adalah kekerasan objek (Aditama, 2018)
3.	Hansen Pranata, Chory Angela, Megawati Wahjudianata/ <i>Analisis Isi Kekerasan dalam Tiga Film Remaja Terlaris di Tahun 2017</i>	Jurnal E-Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya Vol 6 No. 2 Tahun 2018. Hal 2-10	Penelitian ini menemukan bahwa pada tiga film remaja terlaris tahun 2017 terdapat adegan kekerasan yang cukup besar, dimana pada film pertama <i>Star Wars: the Last Jedi</i> sebesar 93%, film kedua <i>Wonder Woman</i> sebesar 86% dan yang ketiga film <i>Beauty and the Beast</i> mengandung adegan kekerasan sebesar 71% (Hansen Pranata, 2018)

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berfokus pada adegan agresivitas yang terdapat dalam sebuah film, kemudian peneliti mencoba mencari tahu seberapa besar frekuensi adegan agresivitasnya dengan menggunakan metode analisis isi kuantitatif dengan jenis pendekatan deskriptif.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari batasan penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diambil adalah seberapa besar frekuensi adegan agresivitas yang terdapat pada lima film Indonesia bergenre drama yang tayang di Netflix tahun 2021?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar frekuensi adegan agresivitas yang terdapat pada lima film Indonesia bergenre drama yang tayang di Netflix tahun 2021

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi dalam memberikan informasi terutama untuk bidang akademik tentang seberapa besar frekuensi adegan agresivitas yang terdapat pada film-film Indonesia

### **2. Manfaat Praktis**

- a. *Filmmaker*: Sebagai bahan evaluasi agar kedepannya bisa lebih memperhatikan adegan-adegan yang terdapat dalam film dan pesan yang akan disampaikan agar bisa lebih di terima penonton
- b. Penonton: memberikan pengetahuan dan informasi kepada penonton agar dapat memahami pesan-pesan yang pada film Indonesia bergenre drama, terutama adegan agresivitas yang terdapat dalam film, selain itu penonton juga diharapkan bisa memetik nilai moral yang ada pada film tersebut

## **E. Kajian Teori**

### **1) Agresivitas**

Banyak para ahli yang mendefinisikan tentang perilaku agresif atau agresivitas, berikut adalah definisi dari para ahli mengenai hal tersebut pendapat yang dikemukakan oleh Abidin dalam (Suciati, 2015) ia berpendapat bahwa perilaku agresif mempunyai beberapa karakteristik. yang *pertama*, agresif merupakan tingkah laku yang membahayakan, menyakitkan serta melukai orang lain, *kedua* agresif merupakan tingkah laku yang dilakukan seseorang dengan maksud melukai, menyakiti, dan membahayakan orang lain secara sengaja, yang *ketiga* agresif juga dilakukan untuk melukai *psikis*, misalnya melalui kegiatan menghina dan menyalahkan. Selanjutnya dari sumber yang sama adalah teori yang dikemukakan oleh Scheneiders dalam (Suciati, 2015) ia mengatakan bahwa

agresif adalah luapan dari emosi sebagai reaksi dari kegagalan individu yang diperlihatkan dalam bentuk pengerusakan terhadap orang atau benda yang dilakukan dengan sengaja melalui kata-kata (verbal) dan tindakan (nonverbal).

Menurut Sears dalam (Syamaun, 2012), dalam mengkaji agresivitas tidak boleh melewatkan tujuan dari tindakan tersebut, karena mungkin belum tentu semua tindakan yang menyakitkan merupakan efek dari agresivitas, misalnya saja pada sebuah pertandingan bola voli, seorang pemain tidak sengaja memukul bola dengan sangat keras dan mengenai penonton dipinggir lapangan, sehingga penonton tersebut menangis dan kesakitan. Kenyataan menunjukkan bahwa walaupun tindakan tersebut menyakiti seseorang tetapi dilakukan tanpa unsur kesengajaan maka tindakan tersebut tidak bisa dikatakan perilaku agresif. Maka dari itu maksud dan tujuan seseorang melakukan sebuah tindakan menjadi sebuah peran yang penting dalam menentukan seseorang agresif atau tidak (Syamaun, 2012)

Buss dan Perry dalam (Fitri , Luawo, & Puspasari , 2016) mengemukakan bahwa agresivitas menjadi 4 bentuk sebagai berikut:

a) Agresif Fisik (*Physical Aggression*)

Merupakan perilaku agresif yang dapat diobservasi atau terlihat dengan mata, perilaku ini memiliki kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik untuk melampiaskan kemarahan

mereka seperti memukul, mencubit, mendorong, menendang, menampar dan hal lain yang sengaja dilakukan dengan niat menyakiti

b) Agresif Verbal (*Verbal Aggression*)

Bentuk agresif ini memiliki kecenderungan untuk menyerang orang lain dengan menyakiti serta merugikan individu lain, melalui kata-kata dan penolakan seperti cacian, ancaman, mengumpat dan sebagainya.

c) Kemarahan (*Anger*)

Beberapa bentuk dari perasaan marah adalah kesal dan cara mengontrol hal tersebut termasuk di dalamnya temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan untuk menahan amarah.

d) Permusuhan (*Hostility*)

Permusuhan merupakan bentuk agresif yang tidak dapat dilihat (Agresi tidak langsung). Bentuk agresif ini dibagi menjadi dua yaitu kebencian dan kecurigaan.

Dalam penelitian yang ditulis oleh (Fitri , Luawo, & Puspasari , 2016), menurut Sarwono dan Meinarno, faktor yang menyebabkan perilaku agresif bisa muncul dalam diri seseorang adalah:

- a) Faktor Sosial, akibat dari terhambatnya usaha seseorang untuk mencapai tujuan biasa menyebabkan orang menjadi frustrasi, selain itu agresif juga bisa disebabkan karena hukuman baik verbal maupun nonverbal.
- b) Faktor Personal, dalam hal ini faktor personal dibagi menjadi tiga, yang *pertama* adalah pola tingkah laku berdasarkan kepribadian, yang *kedua* karena adanya ancaman ego dan narsisme, sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Gusman dan Baumeter dalam (Fitri , Luawo, & Puspasari , 2016) menyebutkan bahwa individu yang narsis memiliki sifat agresif yang lebih tinggi, hal ini dikarenakan individu tersebut merasa terancam jika ada orang lain yang menanyakan tentang dirinya, hal ini menimbulkan munculnya sifat agresif. *Ketiga* perbedaan jenis kelamin sering disebut menjadi salah satu pengaruh terbentuknya sifat agresif, dalam hal ini laki-laki sering disebut memiliki tingkat agresif yang lebih tinggi dibandingkan dengan perempuan
- c) Faktor kebudayaan, nilai dan norma yang mendasari suatu kelompok mempengaruhi agresivitas, orang yang tinggal di daerah pesisir cenderung lebih keras dibandingkan dengan orang yang tinggal di pedalaman
- d) Faktor sumberdaya, tidak selalu terpenuhinya kebutuhan seseorang menimbulkan rasa ingin memiliki apa yang dipunyai orang lain, jika

tawar menawar tidak berakhir dengan apa yang diinginkan, maka pemaksaan dan kemarahan bisa terjadi

- e) Situasional, penelitian terkait cuaca dan tingkah laku menyebutkan bahwa meningkatnya suhu udara menyebabkan timbulnya agresif sosial.
- f) Terpaan media massa, tayangan yang ada di televisi maupun media massa yang lainnya bisa menjadi faktor timbulnya perilaku agresif, hal ini dikarenakan tayangan yang ada di media massa menjadi contoh untuk di ikuti, terutama anak-anak (Fitri , Luawo, & Puspasari , 2016)

Dari pemaparan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa agresivitas memiliki beberapa bentuk, diantaranya agresivitas fisik, agresivitas verbal, kemarahan, sampai permusuhan. Selain itu agresivitas tidak terjadi begitu saja, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, antara lain faktor sosial, faktor personal, kebudayaan, situasional, sumberdaya, dan pengaruh media massa. agresivitas biasanya terjadi karena seseorang tidak mendapatkan sesuatu yang sesuai dengan keinginannya.

## **2) Agresivitas dalam Film**

Tindakan dan perilaku baik seseorang akan sangat berpengaruh terhadap penilaian seseorang kepada orang lain. Agresivitas merupakan tindakan ataupun perilaku agresif seseorang sebagai respon yang kurang

baik yang terjadi karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi. Agresivitas bisa dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja

Agresivitas cenderung berkaitan dengan tindakan yang kasar, keras, dan tercela. Sears dalam (Syamaun, 2012) mengelompokan agresivitas berdasarkan nilai dan norma sosial yang selama ini dianut oleh masyarakat. Menurutnya agresivitas dibagi menjadi tiga kelompok, *pertama* agresivitas antisosial, dimana seseorang melakukan tindakan agresif dengan tujuan menyakiti seseorang baik secara fisik maupun non-fisik yang bertentangan dengan norma sosial yang berlaku. *Kedua* adalah agresivitas pro-sosial, dimana tindakan agresif ini diatur oleh norma sosial yang bertujuan untuk kebaikan masyarakat. *Ketiga* adalah agresivitas yang disetujui, maksudnya disini adalah tindakan agresif yang masih terbilang wajar (Syamaun, 2012)

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi agresif, salah satunya adalah faktor terpaan media massa, sebagaimana dewasa ini agresivitas dalam kajian komunikasi massa erat hubungannya dengan efek dari media massa. orang-orang cenderung meniru apa yang telah diamatinya baik secara langsung ataupun lewat media. Beberapa contoh bentuk agresivitas fisik yang marak ditampilkan di media antara lain adegan pembunuhan, penganiayaan, pengrusakan, pemerkosaan, sedangkan agresivitas verbal yang sering disajikan oleh media adalah mencaci maki,

mengolok-olok, marah-marah, dan berbicara menggunakan kata-kata kasar dengan maksud menyakiti lawan bicara (Suciati, 2015)

Banyak peneliti yang mencoba membuktikan bahwa peningkatan agresivitas kian bertambah seiring dengan meningkatnya tayangan-tayangan yang memicu agresivitas, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mc Carthy pada tahun 1975. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa hubungan antara frekuensi menonton pada remaja dan anak-anak merupakan indikator positif yang menyebabkan seseorang menjadi lebih agresif. Dari beberapa penelitian yang mempelajari tentang media massa sebagai salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya agresivitas maka dapat digolongkan menjadi tiga hal sebagai berikut:

- a) Awalnya para penonton mencari tahu metode agresi seperti yang telah dilihatnya melalui media massa
- b) Kurangnya kemampuan seseorang untuk mengendalikan dirinya
- c) Tidak adanya perasaan simpati mereka kepada korban (Suciati, 2015)

Budi Irawanto dalam bukunya yang berjudul *Film, Ideologi, & Militer: Hegemoni Militer Dalam Sinema Indonesia* mendefinisikan film sebagai berikut

*Dalam perspektif komunikasi massa, film dimaknai sebagai pesan-pesan yang disampaikan dalam komunikasi filmis, yang memahami*

*hakikat, fungsi dan efeknya. Perspektif ini memerlukan pendekatan yang terfokus pada film sebagai proses komunikasi (Irawanto, 2017)*

Denis McQuail menuliskan beberapa peran film terhadap masyarakat dalam konteks komunikasi, yang pertama adalah film merupakan sumber informasi mengenai kondisi masyarakat dan peristiwa yang terjadi di dunia, peran film yang kedua adalah film bukan hanya sebagai hiburan semata tetapi juga merupakan sarana sosialisasi dan pewarisan nilai, norma serta budaya, film memiliki potensi yang besar untuk menyampaikan nilai-nilai tertentu. Fungsi film yang ketiga masih erat hubungannya dengan yang sebelumnya, fungsi film sebagai pengembangan budaya bukan hanya dalam bentuk simbol dan seni tetapi juga dalam arti yang lebih luas seperti gaya hidup, mode, dan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan masyarakat (Trianton, 2013). Sesuai dengan undang-undang no 33 tahun 2009 tentang perfilman pasal 4 (DPR & Presiden, 2009) menyebutkan bahwa fungsi dari film adalah:

1. Budaya
2. Pendidikan
3. Hiburan
4. Informasi
5. Pendorong karya kreatif, dan
6. Ekonomi

Selain dari fungsi, tujuan film adalah untuk membina akhlak mulia, mewujudkan kecerdasan kehidupan kecerdasan bangsa, memelihara kesatuan dan persatuan, meningkatkan harkat serta martabat bangsa, mengembangkan, melestarikan dan memperkrnalkan budaya kepada dunia internasional, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Marta & Suryani, 2016).

Semakin pesatnya perkembangan di bidang teknologi tidak menutup kemungkinan para *filmmaker* untuk membuat jenis film menjadi lebih bervariasi, berikut adalah beberapa jenis film menurut Heru Effendy (Trianton, 2013):

No	Jenis Film	Keterangan
1.	Film dokumenter	Film dokumenter merupakan film yang mengandung fakta dan menyajikan realita, selain itu film dokumenter adalah dokumentasi dari sebuah peristiwa.
2.	Film cerita pendek	Film yang durasinya hanya sekitar maksimal 60 menit.
3.	Film cerita panjang	Berlawanan dengan jenis film yang sebelumnya, jenis film ini berdurasi selama 90 sampai 100 menit bahkan lebih

4.	Profil perusahaan	Film ini biasanya dibuat untuk kepentingan perusahaan, dan biasanya berisi tentang kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan, pada film ini biasanya memiliki maksud terselubung yaitu untuk menawarkan produk tertentu dari perusahaan mereka.
5.	Iklan televisi	Iklan televisi memang diproduksi untuk mempromosikan sebuah informasi mengenai suatu produk maupun layanan masyarakat.
6.	Program televisi	Film yang diproduksi sebagai konsumsi pemirsa televisi. Program televisi memiliki dua kelompok yaitu fiksi dan nonfiksi serta kelompok cerita dan noncerita.
7.	Video klip	Film ini diperankan oleh aktor dan aktris sesuai dengan karakter lagu yang dibawakan. Tujuan dari dibuatnya film ini adalah untuk memasarkan produk musiknya.

*Tabel 1. 2 Jenis Film dan Penjelasannya*

Saat ini media massa terutama film menyajikan agresivitas sebagai sesuatu yang wajar, padahal terpaan media sangat mempengaruhi kehidupan-kehidupan manusia. Bagaimana tidak, bahkan saat ini film kartun

ataupun animasi yang ditunjukan dan mayoritas penontonnya adalah anak-anak juga mengandung adegan kekerasan yang merupakan salah satu tindakan agresif, buktinya ada pada penelitian yang dilakukan oleh Rehuel Willy Aditama pada tahun 2018 dengan judul penelitian Analisis Isi Kekerasan dalam Film Animasi Serial The Simpsons season 28 yang terdiri dari 22 episode , penelitian ini menemukan bahwa, kekerasan menggunakan senjata muncul pada 20 episode film The Simpsons dengan jumlah adegan 58 kali. Adegan kekerasan fisik sebanyak 56 kali, dan kekerasan objek yang bertujuan untuk merusak muncul sebanyak 53 kali (Aditama, 2018)

Penelitian ini berfokus pada adegan agresivitas, sebagaimana media massa terutama film bisa berpengaruh pada kehidupan manusia, namun yang disayangkan saat ini adegan masih sangat sering muncul pada berbagai macam film, dikhawatirkan hal ini bisa menjadi contoh buruk pada penontonnya karena menganggapnya sebagai hal yang wajar.

## **F. Definisi Konseptual dan Operasional**

### **1) Definisi Konseptual**

Tatang dan Amirin menjelaskan bahwa definisi konseptual merupakan penegasan suatu konsep dengan menggunakan kata-kata tanpa harus menjelaskan deskriptor, indikator ataupun cara mengukurnya

(Listiana, Yanzi, & Pitoewas, 2017) Pada masalah ini definisi konseptual yang dibahas adalah mengenai agresivitas.

Agresivitas adalah luapan dari emosi sebagai reaksi dari kegagalan individu yang diperlihatkan dalam bentuk pengerusakan terhadap orang atau benda yang dilakukan dengan sengaja melalui kata-kata (verbal) dan tindakan (nonverbal) Scheneiders dalam (Suciati, 2015). Dalam mengkaji agresivitas tidak boleh melewatkan tujuan dari tindakan tersebut, maksud dan tujuan seseorang melakukan sebuah tindakan menjadi sebuah peran yang penting dalam menentukan seseorang agresif atau tidak (Syamaun, 2012).

Abidin mengemukakan bahwa agresivitas mempunyai beberapa karakteristik, yang pertama agresif merupakan tingkah laku yang membahayakan, menyakitkan serta melukai orang lain, kedua agresif merupakan tingkah laku yang dilakukan seseorang dengan maksud melukai, menyakiti, dan membahayakan orang lain secara sengaja, yang ketiga agresif juga dilakukan dengan maksud untuk melukai fisik dan psikis seseorang (Suciati, 2015).

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah agresivitas merupakan tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti perasaan atau fisik seseorang atau merusak benda yang dilakukan dengan sengaja. Agresivitas terbagi menjadi empat bentuk yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan

dan permusuhan (Fitri , Luawo, & Puspasari , 2016). Agresivitas terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor sosial, faktor personal, kebudayaan, situasional, sumberdaya, dan pengaruh media massa.

## **2) Definisi Operasional**

Definisi operasional diperlukan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai variabel yang terdapat dalam penelitian (Listiana, Yanzi, & Pitoewas, 2017). Definisi operasional juga digunakan sebagai petunjuk untuk mengukur variabel yang diteliti. Untuk mengetahui seberapa besar frekuensi adegan agresivitas pada film yang diteliti. Peneliti menggunakan kategori, indikator dan bentuk-bentuk agresivitas untuk mengukur variabel tersebut

Berikut adalah beberapa bentuk agresivitas berdasarkan jenisnya menurut Buss & Perry dalam (Fitri , Luawo, & Puspasari , 2016)

Beberapa contoh agresivitas verbal:

1. Mencaci
2. Mengumpat
3. Mengancam
4. Penolakan

Beberapa contoh agresivitas fisik:

1. Memukul
2. Mendorong
3. Menendang
4. Mencubit,
5. Menampar
6. Menampar dan lain sebagainya

Beberapa bentuk kemarahan:

1. kecenderungan untuk cepat marah
2. Sulit untuk menahan amarah

Permusuhan memiliki dua bagian, yaitu:

1. *Resentment*

- a. Kebencian
- b. Kesebalan
- c. Dendam
- d. Iri atau cemburu kepada orang lain

2. *Suspicion*

- a. Kekhawatiran
- b. Proyeksi dari permusuhan orang lain

No	Dimensi Konsep	Indikator	Unit Analisis
1	Verbal	Mengeluarkan kata-kata yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti atau melukai perasaan seseorang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencaci orang lain dengan kata-kata yang menyakitkan</li> <li>2. Mengumpat dengan menggunakan kata-kata kasar</li> <li>3. Mengancam seseorang dengan hal-hal yang berbahaya dengan kalimat ancaman</li> <li>4. Penolakan terhadap pendapat oranglain.</li> <li>5. Menolak untuk merespon pertanyaan orang lain.</li> <li>6. Merespon pertanyaan seseorang dengan jawaban yang ketus.</li> </ol>
2	Verbal	Sikap yang dilakukan seseorang bertujuan untuk menyakiti atau	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kecenderungan untuk cepat marah</li> <li>2. kesulitan untuk menahan amarah</li> </ol>

		melukai perasaan seseorang	
3	Verbal	Melukai atau menyakiti perasaan seseorang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebencian terhadap orang lain</li> <li>2. Kesebalan kepada seseorang</li> <li>3. Dendam terhadap seseorang</li> <li>4. Iri atau cemburu kepada orang lain</li> <li>5. Proyeksi dari permusuhan orang lain yang membuat seseorang merasa musuh orang lain sebagai musuhnya juga</li> <li>6. Kekhawatiran terhadap seseorang yang memicu terjadinya tindakan agresivitas</li> </ol>
4	Nonverbal	Tindakan yang bertujuan untuk menyakiti, melukai atau merusak seseorang atau benda	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memukul benda atau seseorang</li> <li>2. Mendorong benda atau seseorang dengan menggunakan tubuh atau tangan</li> <li>3. Menendang benda atau seseorang dengan menggunakan kaki</li> <li>4. Mencubit seseorang</li> </ol>

			<p>5. Menusuk bagian tertentu tubuh seseorang</p> <p>6. menjambak atau menarik rambut atau bagian tubuh seseorang</p> <p>7. Menampar bagian wajah oranglain</p>
--	--	--	---

*Tabel 1. 3 Indikator dan Definisi Operasional*

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1) Jenis Penelitian**

Analisis isi merupakan teknik penelitian untuk mendapat jawaban dan membuat kesimpulan yang dapat di tiru (replicable) dengan data yang shahih. Analisis isi juga merupakan salah satu metode penelitian untuk mengidentifikasi secara sistematis dan objektif dari karakteristik khusus yang terdapat dalam sebuah teks. Pada penelitian analisis isi, penulis harus bisa memisahkan hasil penelitian dengan pendapat pribadinya. Penelitian ini dapat memberikan gambaran baru dan meningkatkan pemahaman penulis tentang fenomena tertentu (Krippendorff, 1991)

Analisis isi merupakan salah satu metode penelitian yang secara langsung bersentuhan dengan teks yang diteliti dan melakukan perhitungan mengenai fenomena yang terjadi di dalam teks tersebut. Analisis isi bisa digunakan untuk membandingkan pesan yang terdapat dalam media dalam rentang waktu tertentu (Stokes, 2006)

Metode analisis isi kuantitatif dalam penerapannya tidak hanya sekedar menghitung, tetapi juga memaknai data yang didapat kemudian menarik kesimpulan dari data tersebut. Beda dengan analisis isi kualitatif yang digunakan untuk mencari tahu sebuah perbandingan isi suatu wacana, berbeda juga dengan analisis semiotika yang tidak melakukan perhitungan tetapi mencari makna mendalam mengenai simbol yang ada. Karena hal tersebut penulis merasa bahwa metode analisis isi kuantitatif adalah yang paling tepat digunakan pada penelitian ini.

Analisis isi memiliki beberapa pendekatan dalam penerapannya, saat akan melakukan penelitian menggunakan metode analisis isi maka peneliti harus merumuskan terlebih dahulu tujuan penelitian tersebut dilakukan agar lebih mudah memilih pendekatan mana yang akan digunakan dalam penelitiannya. Secara garis besar analisis isi memiliki tiga jenis pendekatan yang tentunya prosesnya berbeda, penjelasan tiga jenis pendekatan tersebut adalah sebagai berikut (Eriyanto, 2011)

No	Jenis Pendekatan Analisis Isi	Keterangan
1.	Analisis Isi deskriptif	Analisis yang secara detail hanya menggambarkan aspek dan karakteristik dari sebuah pesan atau teks tertentu tanpa adanya tujuan untuk menguji sebuah hipotesis.

2.	Analisis isi eksplanatif	Analisis yang secara deskriptif tidak hanya menggambarkan sebuah pesan atau teks, tetapi juga antara isi pesan dengan variabel lain. Analisis ini digunakan juga untuk menguji hipotesis tertentu.
3.	Analisis isi prediktif	Analisis ini mencoba memprediksi hasil yang didapat dengan menggunakan metode penelitian analisis isi kemudian hasil dari penelitian tersebut dihubungkan lagi tidak hanya dengan variabel lain, tetapi juga dihubungkan dengan metode penelitian lainnya (eksperimen, survai, dll), setelah itu kemudian dicari keterikatannya (Eriyanto, 2011)

*Tabel 1. 4 Pendekatan Analisis Isi dan Penjelasannya*

Proses penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara seksama dan melakukan perhitungan terhadap agresivitas yang terdapat dalam lima film yang diteliti. Kemudian menganalisis berdasarkan kategorisasi yang telah ditentukan sebelumnya, seperti jenis agresivitas apa saja yang dimunculkan dalam film tersebut, kemudian dihitung persentasenya.

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Eksistensi penelitian merupakan alat, yaitu perangkat metodologi yang digunakan untuk membuktikan segala macam dorongan keingintahuan. Karena itu, dapat di pastikan semua orang pernah melakukan penelitian. Penelitian tidak hanya dilakukan oleh kalangan ilmuwan saja, tetapi juga sering dilakukan oleh kalangan awam, tidak ada batasan untuk itu, yang membedakan adalah penelitian yang dilakukan orang awam hanya sebatas penelitian, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh ilmuwan merupakan penelitian ilmiah (Bungin, Metodologi Penelitian Kuantitatif, 2005)

Menurut Krippendorff (1991) , Analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk mendapat jawaban dan membuat kesimpulan yang dapat di tiru (*replicable*) dengan data yang shahih dan memperhatikan konteksnya. Sebagai suatu teknik penelitian, analisis isi mencakup prosedur-prosedur khusus untuk pemrosesan data ilmiah. Sebagaimana semua teknik penelitian, bertujuan memberikan pengetahuan, membuka wawasan baru, menyajikan fakta, dan panduan praktis pelaksanaannya, penelitian adalah sebuah alat (Krippendorff, 1991)

## **2) Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah lima film Indonesia bergenre drama yang tayang di Netflix pada tahun 2021 sedangkan sampel yang digunakan adalah semua anggota yang ada dalam populasi (sensus)

## **3) Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah agresivitas pada lima film Indonesia bergenre drama yang tayang di Netflix pada tahun 2021

## **4) Teknik Pengumpulan Data**

### **a. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengamati adegan-adegan yang ada di Film lima film yang akan diteliti, kemudian mengumpulkan data-data yang diperoleh untuk mempermudah mengidentifikasi adegan yang mengandung perilaku agresivitas

### **b. Observasi**

Mengobservasi objek yang di teliti kemudian mengklasifikannya ke kategori yang sudah di tentukan, misalnya agresif verbal dan agresif non verbal

## **4) Teknik Analisis Data**

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah analisis isi dengan pendekatan deskriptif, maka dari itu pengolahan data yang dilakukan hanya

bertujuan untuk mendeskripsikan gejala sosial yang tampak tanpa melihat adanya hubungan dengan hal-hal yang lain (Bungin, 2013)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan pengkodean adegan yang terdapat dalam film yang dilakukan oleh dua orang coder termasuk peneliti. Setiap orang coder melakukan pencatatan yang sama dengan berdasarkan batasan yang sama yang terdapat dalam definisi operasional. Apabila hasil pengkodean yang didapat semakin tinggi maka besar kemungkinan hasil yang didapat semakin reliable. Analisis data bisa dilakukan dengan mengkuantifikasikan indikator adegan agresivitas dalam lima film yang diteliti, kemudian melakukan perhitungan jumlah frekuensi dalam persentase dengan menggunakan metode analisis isi berikut ini:

- Data dikomunikasikan kepada analis (*coder*)
- Menghitung reliabilitas dari data yang dihasilkan
- Menghitung persentasenya

Dalam sebuah analisis isi data mana yang akan di analisis haruslah jelas, bagaimana data tersebut ditentukan, dan dari populasi mana data tersebut di ambil pun harus jelas (Krippendorff, 1991)

## **5) Membuat Reliabilitas Data**

Untuk menguji kebenaran data yang diperoleh apakah sudah sesuai dengan kategori yang terdapat dalam definisi operasional atau belum maka

perlu dilakukan uji reliabilitas. Proses pengujian ini dilakukan oleh dua orang coder yaitu peneliti sendiri dan pengcoder lain yang bertujuan sebagai pembandingan hasil perhitungan data yang diperoleh sehingga kebenaran data dan penelitian terjaga. Uji reliabilitas bisa dilakukan diawal dengan cara menggunakan beberapa sampel, maupun diakhir yaitu dengan melakukan pengkodean pada seluruh sampel kemudian menghitung nilai koefisien reliabilitasnya (Martono, 2014)

Reliabilitas merupakan suatu petunjuk yang menunjukkan seberapa jauh alat ukur yang digunakan bisa diandalkan. Apabila alat ukur tersebut cukup konsisten dalam mengukur gejala yang sama maka alat tersebut reliabel (Singarimbun & Effendi, 2006). Dalam metodologi penelitian analisis isi yang digunakan sebagai alat ukur adalah lembaran coding (*Coding Sheet*). Reliabilitas melihat apakah alat ukur yang digunakan akan menghasilkan temuan yang sama.

Setelah mendapatkan data koding, kemudian untuk menentukan apakah data tersebut *reliable* atau tidak maka digunakan rumus dari R. Holsti, yaitu:

$$\text{reliabilitas antar coder} = \frac{2m}{n1 + n2}$$

Ket:

m : Jumlah *coding* yang sama

n1 : Jumlah *coding* yang dibuat oleh *coder* 1

n2 : Jumlah *coding* yang dibuat oleh *coder* 2 (Eriyanto, 2011)

Reliabilitas bekerja antara 0 sampai 1, dimana 0 berarti tidak ada persetujuan antara para *coder* dan 1 berarti kedua *coder* menyetujui dengan sempurna. Pada rumus R Holsti toleransi angka dipakai adalah 0,7 atau 70%, hal ini berarti apabila hasil perhitungan yang didapat menunjukkan angka dibawah 0,7 berarti alat tersebut reliabel, namun apabila hasil yang didapat dibawah 0,7 maka alat tersebut tidak reliabel (Eriyanto, 2011)