

Sikap Generasi Z Terhadap Adegan Kekerasan Dalam Film Berbalas Kejam

Erfandy Fuadiyaul M¹, Yefi Dyan Nova Harumike^{2*}

^{1,2} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Balitar Blitar, Indonesia

Alamat: Jl. Imam Bonjol No. 16 Kota Blitar

Korespondensi penulis: yeafake@gmail.com

Abstract

When a person expresses their inner feelings, such as happiness or unhappiness, likes or dislikes, and agreement or disagreement with anything, they are expressing their attitude. This mentality evolved as a result of personal experience. Many films have been produced in Indonesia, both domestically and abroad, and these films are frequently screened in theaters and on Indonesian television. Many of the movies being screened have violent scenes in them, like Berbalas Kejam. The movie Berbalas Kejam has a number of sequences that might have an impact on how young people, particularly members of generation Z, develop their attitudes. This study looks at how Generation Z feels about violent scenes in Facebook, and WhatsApp. The movie Berbalas Kejam is the focus of this study, and generation Z viewers of the film serve as the study's subject. Purposive sampling will be used to choose up to 50 subjects. The analysis's results suggest that the knowledge that Generation Z acquires from media connected to movies still has an effect on them cognitively. Nearly all of the responses still show how their understanding of popular culture from movies is used in daily life. It effectively conveys the respondents' feelings toward particular characters who exhibit unpleasant emotions, like melancholy.

Keywords: *Violence, Movie, Generation's Z, Violence Scene.*

Abstrak

Sikap adalah ekspresi perasaan (Inner feeling) seseorang yang ditunjukkan dengan perasaan senang atau tidak senang, suka atau tidak suka, dan setuju atau tidak setuju dengan suatu hal. Pengalaman pribadi membentuk sikap ini. Banyak film domestik dan asing muncul di Indonesia, dan mereka sering ditayangkan di bioskop dan pertelevisian. Film Berbalas Kejam memiliki beberapa adegan kekerasan, yang dapat memengaruhi sikap remaja, terutama generasi Z. Penelitian ini meneliti sikap generasi Z terhadap adegan kekerasan dalam film berbalas kejam. Penelitian kuantitatif deskriptif digunakan dan akan didistribusikan melalui kuesioner berbentuk google formulir yang akan disebarluaskan melalui berbagai platform seperti Instagram, Telegram, Twitter, Facebook, dan juga WhatsApp. Gen Z, yang telah menonton film berbalas kejam, adalah subjek penelitian ini. Metode sampling purposive akan digunakan untuk mengumpulkan subjek sebanyak lima puluh orang. Hasil analisis memperlihatkan bahwa Secara kognitif, pengetahuan generasi Z masih terpengaruh oleh informasi yang mereka terima melalui media massa film. Hampir sekian banyak jawaban itu masih mencerminkan hasil pengetahuan mereka melalui media massa film itu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Secara afektif, menunjukkan emosi responden terhadap tokoh tertentu yang memperlihatkan emosi negatif seperti sedih.

Kata kunci: Kekerasan, Film, Generasi Z, Adegan Kekerasan

1. LATAR BELAKANG

Sikap, menurut Schiffman dan Kanuk (2008), adalah persepsi seseorang tentang sesuatu yang dapat berdampak pada sesuatu itu. Ekspresi perasaan (Inner feeling) seseorang yang ditunjukkan dengan perasaan senang atau tidak senang, suka atau tidak suka, dan setuju atau tidak setuju dengan suatu hal merupakan pengertian dari sikap. Sikap terdiri dari dua bagian: keyakinan tentang akibat dari perilaku tertentu dan persepsi

tentang akibat yang dihasilkan dari perilaku tersebut. (Fronika, 2019). Faktor yang berkontribusi dalam pembentukan sikap ini adalah pengalaman pribadi, salah satunya dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, film merupakan salah satu sarana informasi yang masih diminati oleh kalangan generasi Z. Film dalam dan luar negeri telah muncul di Indonesia, dan mereka sering ditayangkan di layar lebar dan televisi. (Juliswara, 2014). Selain itu, Juliswara (2014) menyatakan bahwa 94% kartun menampilkan adegan kekerasan; generasi Z tampaknya tidak menyadari hal ini. Ketidaksadaran ini dapat menyebabkan kekerasan fisik, seperti kepala yang dipukul, jatuh terguling-guling, atau intimidasi fisik yang dihibur. Film umumnya merupakan hiburan untuk anak-anak dan remaja, tetapi remaja, terutama generasi Z, kadang-kadang menonton film yang mempertontonkan kekerasan sehingga kekerasan tertanam dalam diri mereka secara intrinsik.

Tindak kekerasan dapat terjadi di jalanan, di sekolah, bahkan pada rumah di Indonesia. Hal ini dapat menyebabkan anak-anak melanggar hukum (Subekti, 2018). Hasil Survei Kekerasan Terhadap Anak (SKTA) 2013 digunakan sebagai dasar untuk mengumpulkan data tentang kekerasan di Indonesia. Satu dari empat anak lelaki mengalami pelecehan fisik, satu dari delapan anak dilecehkan secara emosional, dan satu dari dua belas anak perempuan mengalami pelecehan seksual selama dua belas bulan terakhir. Sebaliknya, satu dari tujuh anak perempuan mengalami kekerasan fisik, satu dari sembilan mengalami kekerasan mental, dan satu dari sembilan belas mengalami kekerasan seksual sebagai akibat dari kejahatan kekerasan terhadap anak perempuan. Sebagai hasil dari survei yang dilakukan oleh Dinas Kependudukan dan Keluarga Berencana Kota Gorontalo, terjadi 204 peristiwa kekerasan pada di tahun 2015, sedangkan di tahun 2016 ada 146 peristiwa, dengan 43 kasus yang melibatkan remaja. Di sisi lain, pada tahun 2017, 47 dari 102 kasus kekerasan terjadi terhadap anak di bawah umur. (Soeli, Djunaidi, Rizky, & Rahman, 2019).

Perilaku kekerasan dapat terjadi pada remaja karena berbagai pengaruh, mengingat remaja masih labil, seperti menonton acara televisi dan film serta pengaruh lingkungan sekitar. UNICEF menyatakan dalam Soeli, Djunaidi, Rizky, dan Rahman (2019) bahwa data tindak kekerasan global pada tahun 2017 menunjukkan bahwa setiap tujuh menit sekali seorang remaja terbunuh akibat tindak kekerasan di beberapa wilayah di seluruh dunia. Remaja berusia 10–14 tahun memiliki kemungkinan kematian tiga kali lebih

rendah daripada remaja berusia 15–19. Remaja pada dasarnya adalah usia di mana orang mencari identitas mereka sendiri. Orang tua, guru, teman, dan film atau acara televisi adalah beberapa faktor yang dapat memengaruhi perkembangan remaja. (R & Palapah, 2011). Ketika anak-anak terpengaruh oleh media, mereka akan memiliki lebih banyak akses dan waktu untuk mempengaruhi sikap dan perilaku mereka daripada orang tua dan guru. Panutan dan peran orang tua dan guru adalah sumber data utama tentang bagaimana dunia dan masyarakat bekerja (Media, 2009). Sebuah studi yang dilakukan oleh Organisasi Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) dan Balitban Deppen pada tahun 1995 menemukan bahwa kartun dengan tema kepahlawanan didominasi oleh adegan antisosial daripada adegan sosial (48%). Kata-kata kotor, pembunuhan, perkelahian, pencurian, dan penghinaan termasuk dalam kategori antisosial ini. Karena perilaku manusia terbentuk dari proses peniruan, elemen negatif dalam film dapat mempengaruhi perilaku anak. (Wardani, 2017). Wardani (2017) juga menyatakan bahwa anak-anak dalam menikmati televisi, diperlukan peran orang tua. Mencari film atau acara televisi yang pernah ditonton oleh anak-anak adalah salah satu cara untuk melakukannya.

Film *Berbalas Kejam* adalah salah satu dari banyak jenis film yang mengandung kekerasan. Film *Berbalas Kejam* adalah film yang dirilis pada 16 Februari 2023. Film ini dibintangi oleh Reza Rahadian dan Baim Wong yang juga menjadi salah satu sutradara berpartner dengan Teddy Soeriaatmadja. Ada beberapa adegan-adegan dalam Film *Berbalas Kejam* yang bisa jadi mempengaruhi perkembangan sikap dari generasi Z. Film yang dirilis di Platform Prime Video ini, mendapat rating yang bagus di kalangan penonton yang menyaksikan setiap adegannya. Dikutip dari Prime Video (2023), film ini, yang berdurasi satu jam 48 menit, menerima rating 6,4. Dalam penelitian kali ini, peneliti akan mengkaji seperti apa sikap generasi Z dalam menerima pesan kekerasan yang ada pada adegan Film *Berbalas Kejam*.

2. METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif deskriptif akan dipakai dalam penelitian kali ini. Penelitian ini akan dilakukan dengan kuesioner yang dibuat melalui formulir Google Forms. Tempat berlangsung dan penyebaran kuesioner penelitian ini adalah melalui media sosial Telegram, Instagram, Facebook, Twitter, dan WhatsApp. Objek dari penelitian ini adalah film *berbalas kejam*. Film *berbalas kejam* merupakan film yang dirilis 16 Februari 2023.

Disutradarai oleh Teddy Soeriaatmadja dan Baim Wong yang juga berakting dalam film tersebut bersama dengan Reza Rahadian sebagai pemeran utamanya. Sinopsis film Berbalas Kejam, bercerita tentang Adam (Reza Rahadian) yang melihat istri dan anaknya tewas saat tiga bandit masuk ke rumahnya. Setelah dua tahun depresi, Adam mengunjungi psikolog Amanda (Laura Basuki) untuk memulihkan traumanya. Namun, Adam kembali bertemu dengan pelaku perampokan yang menewaskan keluarganya. Dari sana lah balas dendam Adam dimulai. (Herlambang, 2023). Subjek dari penelitian kali ini adalah generasi Z (remaja yang lahir diantara 1995-2010) yang telah menonton film berbalas kejam. Metode pengambilan sampel purposive, yang berarti pengambilan sampel secara sengaja, akan digunakan untuk mengumpulkan sebanyak lima puluh individu. Untuk melakukan pengambilan sampel ini, kriteria yang ditetapkan untuk subjek tersebut harus mencerminkan objeknya (Fajria, 2011). Untuk menganalisis data, metode kuantitatif deskriptif digunakan Dengan menggunakan kuesioner yang dikumpulkan dari subjek. Metode ini menggambarkan data dengan angka dan mendeskripsikannya, kemudian dianalisis untuk menemukan maknanya, dan kemudian ditarik kesimpulan. (Bungin, 2010; Jayusman & Shavab, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam riset yang dilakukan, jumlah respondennya adalah 50 orang yang pernah menonton film berbalas kejam dan merupakan generasi Z dengan usia rata-rata antara 18-28 tahun. Dari ke-50 responden tersebut, mayoritas didominasi oleh mahasiswa (51%), karyawan swasta (14%), freelance (10%), wirausaha (6%), S1 (4%), siswa SMA (4%), wiraswasta (2%), pedagang (2%), buruh (2%), ibu rumah tangga (2%), admin olshop (2%), apoteker (2%), pedagang (2%).

Sikap Generasi Z Terhadap Adegan Kekerasan Dalam Film Berbalas Kejam

Dalam psikologi, istilah "sikap" mengacu pada persepsi dan perilaku. Dalam bahasa Inggris, "*attitude*" dapat didefinisikan sebagai perilaku, yang menunjukkan bagaimana seseorang menanggapi stimulus. (Suharyat, 2009). Secara umum, dalam berbagai sumber, sikap terdiri dari tiga bagian yakni Kognitif yang berisi persepsi maupun keyakinan yang dimiliki setiap individu terhadap sesuatu, Afektif mencakup reaksi emosional, terhadap objek yang menghasilkan sikap positif maupun negatif

mengenai objek tersebut, serta Konatif atau kecenderungan kita untuk bertindak (berperilaku) sesuai dengan sikap tersebut.

Selanjutnya, Sunusi (2006) menjelaskan kekerasan sebagai perilaku yang disengaja atau tidak disengaja (verbal dan non-verbal) yang menyakiti atau merusak seseorang, baik itu serangan psikis, psikologis, sosial, perekonomian, atau seksual, yang bertentangan dengan norma dan mutu masyarakat serta dapat menyebabkan trauma pada korban (Santoso, 2021).

Komponen Kognitif

Secara kognitif, Sikap generasi Z terhadap adegan kekerasan dalam film berbalas kejam dapat diamati dari tabel 1.

Tabel 1. Komponen Kognitif

No.	Pernyataan	Setuju		Ragu-ragu		Tidak setuju		Jumlah	
		J	%	J	%	J	%	J	%
1.	Di kehidupan masyarakat masih terjadi tindak kekerasan.	50	100	0	0	0	0	50	100
2.	Tindak kekerasan tergolong tinggi.	41	82	5	10	4	8	50	100
3.	Kekerasan disebabkan oleh faktor individu seperti kurangnya empati.	43	85	6	12	1	2	50	100
4.	Kekerasan disebabkan oleh faktor keluarga seperti gaya pengasuhan yang keras.	32	64	17	34	1	2	50	100
5.	Kekerasan disebabkan oleh faktor sosial seperti kemiskinan.	35	70	10	20	5	10	50	100
6.	Kekerasan disebabkan oleh faktor lingkungan masyarakat seperti pergaulan dengan sebaya.	40	80	8	16	2	4	50	100
7.	Kekerasan banyak dilakukan oleh generasi Z (Lahir antara 1995-2010).	18	36	23	46	9	18	50	100
8.	Kekerasan dipicu oleh media.	33	66	14	28	3	6	50	100
9.	Film mengandung unsur kekerasan juga mempengaruhi tindak kekerasan seseorang.	30	60	12	24	8	16	50	100
10.	Intensitas menonton film juga mempengaruhi tingkat kekerasan pada kehidupan bermasyarakat.	15	30	21	42	14	28	50	100

Dari pernyataan yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa Responden yang menjawab setuju terhadap pernyataan di kehidupan masyarakat masih terjadi tindak kekerasan (100%), tindak kekerasan tergolong tinggi (82%), kekerasan disebabkan oleh faktor individu seperti kurangnya empati (86%), kekerasan disebabkan oleh faktor keluarga seperti gaya pengasuhan yang keras (64%), kekerasan disebabkan oleh faktor sosial seperti kemiskinan (70%), kekerasan disebabkan oleh faktor lingkungan masyarakat seperti pergaulan dengan sebaya (80%), kekerasan banyak dilakukan oleh generasi Z (lahir antara 1995-2010) (36%), kekerasan dipicu oleh media (66%), film mengandung unsur kekerasan juga mempengaruhi tindak kekerasan seseorang (60%), intensitas menonton film juga mempengaruhi tingkat kekerasan pada kehidupan bermasyarakat (30%).

Responden yang menjawab ragu-ragu terhadap pernyataan di kehidupan masyarakat masih terjadi tindak kekerasan (0%), tindak kekerasan tergolong tinggi (10%), kekerasan disebabkan oleh faktor individu seperti kurangnya empati (12%), kekerasan disebabkan oleh faktor keluarga seperti gaya pengasuhan yang keras (34%), kekerasan disebabkan oleh faktor sosial seperti kemiskinan (20%), kekerasan disebabkan oleh faktor lingkungan masyarakat seperti pergaulan dengan sebaya (16%), kekerasan banyak dilakukan oleh generasi Z (lahir antara 1995-2010) 46%), kekerasan dipicu oleh media (28%), film mengandung unsur kekerasan juga mempengaruhi tindak kekerasan seseorang (24%), intensitas menonton film juga mempengaruhi tingkat kekerasan pada kehidupan bermasyarakat (42%).

Namun, responden yang menjawab tidak setuju dengan pernyataan di kehidupan masyarakat masih terjadi tindak kekerasan (0%), tindak kekerasan tergolong tinggi (8%), kekerasan disebabkan oleh faktor individu seperti kurangnya empati (2%), kekerasan disebabkan oleh faktor keluarga seperti gaya pengasuhan yang keras (2%), kekerasan disebabkan oleh faktor sosial seperti kemiskinan (10%), kekerasan disebabkan oleh faktor lingkungan masyarakat seperti pergaulan dengan sebaya (4%), kekerasan banyak dilakukan oleh generasi Z (lahir antara 1995-2010) (18%), kekerasan dipicu oleh media (6%), film mengandung unsur kekerasan juga mempengaruhi tindak kekerasan seseorang (16%), intensitas menonton film juga mempengaruhi tingkat kekerasan pada kehidupan bermasyarakat (28%). Berdasarkan data diatas, ketika generasi Z melihat paparan informasi berkaitan dengan kekerasan, bisa diadopsi secara keseluruhan oleh generasi Z.

Kekerasan adalah masalah yang tersebar luas di masyarakat. Ada sejumlah faktor yang berkontribusi terhadap kekerasan, termasuk faktor individu, keluarga, sosial, dan lingkungan. Kekerasan pada media massa film dapat mempengaruhi perilaku masyarakat. Intensitas menonton film kekerasan juga dapat mempengaruhi perilaku.

Komponen Afektif

Tabel di bawah ini menunjukkan persepsi Gen Z terhadap adegan kekerasan dalam film berbalas kejam berdasarkan komponen afektif, yaitu respons emosional terhadap sesuatu yang membentuk sikap positif atau negatif.

Tabel 2. Komponen Afektif Terhadap Tokoh Film Berbalas Kejam

Perasaan	Adam	%	Amanda	%	Karni	%	Franky	%	Gyat	%
Sedih	40	80	14	28	3	6	3	6	2	4
Kasihani	44	88	17	34	8	16	8	16	9	18
Kagum	16	32	32	64	1	2	1	2	1	2
Bangga	14	28	23	46	0	0	0	0	0	0
Benci/ Tidak suka	1	2	0	0	40	80	39	78	40	80
Marah	4	8	0	0	32	64	29	58	29	58
Kecewa	7	14	6	12	22	44	20	40	19	38
Tidak Peduli/cuek	3	6	4	8	3	6	7	14	5	10
Lainnya	3	6	2	4	1	2	0	0	0	0

Dengan didasarkan tabel diatas, respon emosional terhadap tokoh Adam adalah sedih (80%), kasihan (88%), kagum (32%), bangga (28%), benci/tidak suka (2%), Marah (8%), kecewa (14%), tidak peduli/cuek (6%), dan ada tanggapan responden memilih lainnya seperti simpati dan empati (2%), takut (2%), dan kesepian (2%).

Respon emosional terhadap tokoh Amanda (Psikolog) adalah sedih (28%), kasihan (34%), kagum (64%), bangga (46%), benci/tidak suka (0%), Marah (0%), kecewa (12%), tidak peduli/cuek (8%), dan ada tanggapan responden memilih lainnya seperti kesal (2%), karena ada plot percintaan dengan Adam yang Adam sendiri adalah pasiennya (2%).

Respon emosional terhadap tokoh Karni (Perampok 1/ Kakak Amanda) adalah sedih (6%), kasihan (16%), kagum (2%), bangga (0%), benci/tidak suka (80%), Marah

(64%), kecewa (44%), tidak peduli/cuek (6%), dan ada tanggapan responden memilih lainnya seperti ingin berkata kasar (2%). Respon emosional terhadap tokoh Franky (Perampok 2/ Sopir taksi) adalah sedih (6%), kasihan (16%), kagum (2%), bangga (0%), benci/tidak suka (78%), Marah (58%), kecewa (40%), tidak peduli/cuek (14%). Respon emosional terhadap tokoh Gyat (Perampok 3/Pemilik bengkel) adalah sedih (4%), kasihan (118%), kagum (2%), bangga (0%), benci/tidak suka (80%), Marah (58%), kecewa (38%), tidak peduli/cuek (10%).

Pada paparan diatas, terlihat secara afektif mayoritas responden menunjukkan emosi negatif seperti sedih dan kasihan terhadap tokoh Adam. Pada tokoh Amanda, rata-rata responden merasa kagum dan bangga. Sedangkan terhadap tokoh Karni (Perampok 1/Kakak Amanda) rata-rata responden merasa benci/tidak suka dan marah. Hal sama terjadi pada tokoh Franky (Perampok 2/Sopir taksi) dan Gyat (Perampok 3/Pemilik bengkel) yang rata-rata responden merasa benci/tidak suka dan marah. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata responden mengecam pelaku tindak kekerasan.

Selanjutnya respon secara afektif (emosional) ditunjukkan dalam beberapa adegan yang ditunjukkan pada film berbalas kejam. Tabel 3 dan 4 menunjukkan kode yang dibuat peneliti untuk adegan tersebut.

Tabel 3. Kode Adegan pada Film Berbalas Kejam

No.	Adegan	Kode
1.	Adam tidak fokus bekerja karena keluarganya yang barusan terbunuh.	A1
2.	Adam bercerita ke Amanda (Psikolog) tentang bagaimana keluarganya terbunuh di depan matanya sementara dia tidak bisa melakukan apapun.	A2
3.	Adam pulang dari tempat Amanda (Psikolog), kemudian memesan taksi dan menyadari bahwa pengemudi taksi itu adalah perampok yang membunuh keluarganya dulu, kemudian Adam mencekik sopir taksi itu hingga mati.	A3
4.	Saat sedang berada di jalan yang macet, Amanda (Psikolog) melihat Adam memukuli preman jalanan dengan senjata.	A4
5.	Adam merencanakan untuk membalas dendam setelah melihat hp sopir taksi tersebut yang menampilkan foto perampok satunya (Pemilih bengkel).	A5
6.	Adam membunuh pemilik bengkel dengan sadisnya.	A6
7.	Setelah beberapa pertemuan dengan Amanda (Psikolog), Hubungan mereka menjadi dekat.	A7
8.	Adam pacaran dengan Amanda (Psikolog).	A8

No.	Adegan	Kode
9.	Adam mengetahui bahwa perampok terakhir ternyata kakak Amanda (Psikolog).	A9
10.	Adam merencanakan balas dendamnya kemudian datang ke rumah Amanda (Psikolog).	A10
11.	Amanda (Psikolog) akhirnya menyadari niat Adam dan bergegas pulang untuk menghentikan tindakan Adam.	A11
12.	Adam berdebat keras dengan Karni (Kakak Amanda), kemudian mereka saling membunuh.	A12
13.	Amanda (Psikolog) tiba di rumahnya kemudian melihat Adam dan Karni (Kakak Amanda) saling bunuh, di saat Adam lebih unggul dan bersiap untuk membunuh Karni, Amanda meyakinkan Adam untuk tidak membunuh Karni.	A13
14.	Adam akhirnya sadar dan mengurungkan niatnya setelah diyakinkan Amanda (Psikolog) dan saat itu juga Adam melihat Anak dan istri dari Karni (Kakak Amanda) yang ketakutan.	A14
15.	Adam akhirnya ditangkap polisi, diikuti dengan Karni atas kasus perampokan dan pembunuhan keluarga Adam.	A15

Tabel 4. Komponen Afektif Mengenai Adegan Pada Film Berbalas Kejam

Perasaan	Adegan (%)														
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15
Kasih	45 (90%)	42 (84%)	18 (36%)	24 (48%)	13 (26%)	18 (36%)	1 (2%)	0 (0%)	26 (52%)	17 (34%)	21 (42%)	15 (30%)	24 (48%)	27 (54%)	22 (44%)
Marah	13 (26%)	16 (32%)	16 (32%)	8 (16%)	11 (22%)	9 (18%)	2 (4%)	3 (6%)	31 (62%)	14 (28%)	6 (12%)	28 (56%)	10 (20%)	7 (14%)	14 (28%)
Sedih	41 (82%)	42 (84%)	11 (22%)	16 (32%)	17 (34%)	12 (24%)	2 (4%)	1 (2%)	28 (56%)	21 (42%)	21 (42%)	15 (30%)	21 (42%)	33 (66%)	19 (38%)
Senang	1 (2%)	1 (2%)	8 (16%)	8 (16%)	12 (24%)	14 (28%)	28 (56%)	27 (54%)	1 (2%)	8 (16%)	10 (20%)	10 (20%)	12 (24%)	6 (12%)	13 (26%)
Merasa puas	2 (4%)	1 (2%)	34 (68%)	9 (18%)	17 (34%)	28 (56%)	2 (4%)	6 (12%)	3 (6%)	13 (26%)	9 (18%)	23 (46%)	10 (20%)	9 (18%)	35 (70%)
Kecewa	3 (6%)	3 (6%)	11 (22%)	14 (28%)	11 (22%)	11 (22%)	7 (14%)	7 (14%)	21 (42%)	11 (22%)	6 (12%)	7 (14%)	15 (30%)	12 (24%)	8 (16%)
Tidak peduli/cuek	0 (0%)	2 (4%)	2 (4%)	5 (10%)	5 (10%)	2 (4%)	15 (30%)	14 (28%)	0 (0%)	4 (8%)	6 (12%)	2 (4%)	2 (4%)	2 (4%)	0 (0%)
Lainnya	0 (0%)	2 (4%)	4 (8%)	2 (4%)	3 (6%)	7 (14%)	2 (4%)	4 (8%)	2 (4%)	4 (8%)	2 (4%)	1 (2%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (2%)

Pada paparan di atas, mayoritas responden secara afektif mengasihani Adam dan juga sedih saat melihat adegan di mana Adam tidak fokus bekerja karena kematian keluarganya. Mayoritas responden juga merasa puas saat memperlihatkan adegan Adam membalaskan dendam atas kematian keluarganya kepada para perampok, tapi ada beberapa respon kasihan terhadap adegan tersebut. Adapun responden yang memberikan

pernyataan “seharusnya gak sampai segitunya juga, sesakit-sakitnya dia melihat keluarganya terbunuh gak harus kayak begitu, serahkan saja kepada polisi jangan main hakim sendiri.” Dari data yang tertera di atas, menunjukkan bahwa secara afektif responden masih senang dalam melihat adegan kekerasan yang di tampilkan pada film berbalas kejam.

Komponen Konatif (*Behavior*)

Tabel di bawah ini menyampaikan analisis peneliti tentang persepsi Gen Z terhadap film berbalas kejam.

Tabel 5. Komponen Konatif Responden Mengenai Tokoh Dalam Film Berbalas Kejam

Perasaan	Adam	%	Amanda	%	Karni	%	Franky	%	Gyat	%
Menghibur	12	24	2	4	0	0	0	0	0	0
Menenangkan	22	44	8	16	0	0	0	0	0	0
Menasihati	1	2	5	10	3	6	2	4	2	4
Mendukung	6	12	32	64	0	0	0	0	0	0
Mengecam tindakannya	6	12	0	0	46	92	47	94	47	94
Membiarkan saja/Cuek	1	2	2	4	1	2	1	2	1	2
Lainnya	2	4	1	2	0	0	0	0	0	0

Dari data yang diperoleh, rata-rata responden cenderung memilih untuk menenangkan tokoh Adam (44%), ada juga responden yang ingin menghibur Adam (24%) dan sebagian kecil responden memilih untuk mengecam tindakan yang dilakukan Adam (12%) tetapi ada juga yang mendukung tindakan Adam (12%). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata responden bersimpati terhadap apa yang menimpa Adam. Sementara pada tokoh Amanda mayoritas mendukung tindakannya (64%) dan sebagian kecil memilih untuk menenangkan (16%). Adapun data yang diperoleh dari responden terhadap tokoh perampok yang merampok rumah Adam yaitu Karni, Franky, dan Gyat rata-rata mengecam tindakan mereka dengan prosentase Karni (92%) serta Franky dan Gyat (94%). Hal ini menunjukkan bahwa responden mengecam pelaku tindak kekerasan.

Jika seseorang menjadi tokoh dalam film berbalas kejam, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di bawah, perspektif generasi Z dapat dipakai untuk menilai komponen konatif.

Tabel 6. Komponen Konatif Jika Responden Menjadi Tokoh Adam

No.	Pernyataan	Setuju		Ragu-ragu		Tidak setuju		Jumlah	
		J	%	J	%	J	%	J	%
1.	Membalaskan dendam atas kematian keluarganya.	21	42	16	32	13	26	50	100
2.	Membunuh Karni (Kakak Amanda/ perampok 1) dan anak serta istrinya, sehingga balas dendamnya tuntas.	9	18	14	28	27	54	50	100
3.	Setelah membalaskan dendamnya memutuskan untuk menyerahkan diri.	38	76	6	12	6	12	50	100
4.	Setelah membalaskan dendamnya memutuskan untuk kabur dan jadi buronan.	5	10	9	18	36	72	50	100
5.	Berdamai dengan masa lalunya tetapi memutuskan untuk tidak menikah dengan siapa pun.	19	38	24	48	7	14	50	100
6.	Berdamai dengan masa lalunya dan memutuskan untuk menikahi Amanda (Psikolog).	17	34	17	34	16	32	50	100

Ada 21 orang yang menjawab setuju jika Adam membalaskan dendam atas kematian keluarganya (42%), 16 orang dengan jawaban ragu-ragu (32%), dan 13 orang dengan jawaban tidak setuju (26%). Ada 9 orang yang setuju jika Adam membunuh Karni (Kakak Amanda/perampok 1), anak dan istrinya, sehingga balas dendamnya tuntas (18%), 14 orang dengan jawaban ragu (28%), dan 27 orang dengan jawaban tak setuju (54%). Ada 38 orang yang dengan jawaban setuju jika Adam setelah membalas dendam membunuh Karni (Kakak Amanda).

Ada 19 orang yang setuju jika Adam berdamai dengan masa lalunya tetapi memutuskan untuk tidak menikah dengan siapa pun (38%), 24 orang dengan jawaban ragu-ragu (48%), dan 7 orang dengan jawaban tidak setuju (14%). Ada juga 17 orang yang setuju jika Adam berdamai dengan masa lalunya dan memutuskan untuk menikahi

psikolog Amanda (34%), 17 orang dengan jawaban ragu-ragu (34%), dan 16 orang yang tidak setuju (32%).

Dari data diatas, menunjukkan bahwa rata-rata responden setuju untuk memilih jalan kekerasan tetapi tidak sampai pada tahap membunuh. Sebagian besar responden setuju jika setelah menempuh jalur kekerasan lebih baik segera menyerahkan diri.

Tabel 7. Komponen Konatif Jika Responden Menjadi Tokoh Amanda

No.	Pernyataan	Setuju		Ragu-ragu		Tidak setuju		Jumlah	
		J	%	J	%	J	%	J	%
1.	Membantu Adam untuk sembuh dari trauma masa lalunya.	47	94	2	4	1	2	50	100
2.	Mendukung segala keputusan yang dilakukan oleh Adam.	7	14	25	50	18	36	50	100
3.	Menasehati Adam, jika apa yang dilakukannya selama ini salah.	39	78	8	16	3	6	50	100

Berdasarkan tabel di atas, tiga pernyataan diberikan kepada responden mengenai peran Amanda: 47 orang menjawab setuju jika Amanda memutuskan untuk membantu Adam pulih dari trauma masa lalunya (96%), 2 orang dengan jawaban ragu-ragu (4%), dan 1 orang dengan jawaban tidak setuju (2%). Tujuh orang dengan jawaban setuju jika Amanda mendukung semua keputusan yang dibuat Adam (14%), dan 25 orang menjawab ragu-ragu.

Dari data diatas, menunjukkan bahwa responden akan cenderung menasihati seseorang yang melakukan tindak kekerasan dan juga tidak mendukung apa yang dilakukan orang tersebut berharap untuk seseorang yang melakukan kekerasan itu berhenti.

4. KESIMPULAN

Generasi Z menilai adegan kekerasan dalam film berbalas kejam berdasarkan tiga faktor: komponen kognitif, yang mencakup persepsi dan keyakinan, komponen afektif, yang dicakupi oleh perasaan dan emosi, dan aspek konatif, atau kecenderungan seseorang untuk berperilaku. Secara kognitif, pengetahuan generasi Z masih terpengaruh oleh

informasi yang mereka terima melalui media massa film. Hampir sekian banyak jawaban itu masih mencerminkan hasil pengetahuan mereka melalui media massa film itu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Secara afektif, menunjukkan emosi responden terhadap tokoh tertentu yang memperlihatkan emosi negatif seperti sedih. Mayoritas responden juga merasa puas saat melihat adegan kekerasan yang dilakukan oleh tokoh utama. Secara konatif, dapat disimpulkan bahwa responden mendukung tindak kekerasan sehingga kekerasan harus dibalas dengan kekerasan.

REFERENSI

- Abdullah, M. (2015). *Menggunakan Pendekatan Kuantitatif dalam Penelitian*. Yogyakarta: Aswaja Pressido.
- Adi Sasono, D. (2014). *Klasifikasi Genre Berdasarkan Judul Dan Sinopsis Menggunakan Fuzzy K-Nearest Neighbour (Fuzzy K-NN)*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Ahmadi, A., & Munawar, S. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah, A., Rachmiawati, N., & Hakim, A. (2022). Analisis Pengaruh Film terhadap Perilaku Agresivitas Anak Usia 4 hingga 6 Tahun di RA Al-Muhajirin. *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education*, 45.
- Arief, M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis yang menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Azwar, S. (1998). *Sikap Manusia*. Yogyakarta: Liberty.
- Baran, S. (2018). *Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture*. New York: McGraw-Hill Education.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2017). *Film art: an introduction*. New York: McGraw Hill Education.
- Bugin, B. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencaan Prenada Media.
- Cangara, H. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Corrigan, T. (2011). *A short guide to writing about film*. London: Longman.
- Corrigan, T. (2015). *A Short Guide to Writing About Film*. London: Pearson.
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*. Washington DC: SAGE Publications, Inc.
- Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Effendy, O. (2003). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Malang: Remaja Rosdakarya.
- Endraswara, S. (2011). *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: CAPS.
- Fadlli, M. (2021). *Perilaku Anak Yang Sering Menonton Film Kartun Yang mengandung*

Unsur Kekerasan Siswa Kelas 4 SD Negeri 83 Saluma . Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

- Fajria, N. R. (2011). PENGARUH TAYANGAN OPERA VAN JAVA TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU KEKERASAN DI SMA TRIGUNA UTAMA JAKARTA. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Faridah, U., Yulisetyaningrum, & Dhahlia, Y. (2019). Hubungan Menonton Televisi Dan Bermain Game Online Yang Mengandung Tayangan Kekerasan Dengan Perilaku Agresive Pada Anak Usia Sekolah Di Mi Muhammadiyah 2 Kudus. *The 8th University Research Colloquium 2018*, 337.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Boston: Addison-Wesley.
- Fitri, A. (2020). Dampak Penayangan Film Dilan 1990 Terhadap Perilaku Berkomunikasi mahasiswa FDIK Jurusan KIP Tahun 2016. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan .
- Fronika, W. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap remaja. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 5.
- Galtung, J. (1992). *Kekuasaan dan Kekerasan*. Jakarta: Pustaka jaya.
- Halik, A. (2013). *Komunikasi Massa*. Makasar: Alauddin University Press.
- Hastini, L., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia. *Jural Manajemen Informatika*, 16.
- Herlambang, H. (2023, Februari 17). Review Film Berbalas Kejam (2023). Diambil kembali dari Kincir: <https://kincir.com/movie/cinema/review-film-berbalas-kejam-2023-reza-rahadian-F0vhujbMggi2A>
- Horby, A. S. (1989). *OXFORD ADVANCED LEARNER'S DICTIONARY*. Oxford: Oxford University Press.
- Howe, N., & Strauss, W. (1991). *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. New York: William Morrow and Company, Inc.
- Jayusman, I., & Shavab, O. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktifitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Sejarah. *Jural Artefak*, 13-20.
- Juansyah, D., Rosidin, O., & Pahamzah, J. (2020). Perilaku kekerasan verbal Sebagai Dampak Pajanan Tayaga Kekerasan Dalam Sietro Studi Kasus Terhadap Siswa SMPN 3 Kota Serang. *Jurnal membaca*, 7.
- Juliswara, V. (2014). Pendekatan Simulakra Terhadap Kekerasan Dalam Film Kartun Tom & Jerry. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 151.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2010). Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Kotler, P., & Amstrong, G. (2007). *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kusmarni, Y. (2012). Studi Kasus. *Jurnal Edu*, 3.

- Luttrell, R. (2015). *How To Engage, Share And Connect*. London: Rowman & Littlefield.
- McQuali, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory*. New York: Sage Publications Ltd.
- Media, A. A. (2009). Policy Statement—Media Violence. *Pediatrics*, 1495–1503.
- Miles, M., Huberman, A., & Saldiana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. New York: Sage Publications.
- Moaco, J. (2009). *How to read a film: movies, media, and beyond*. Oxford: Oxford University Press.
- Munawaroh. (2016). *Dampak Pernikahan Dini Di Desa Margamulya Kecamatan Rembah Samo Kabupaten Roma Hulu*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Olweus, D. (2005). *Bullying At School: What We Know And What We Can Do*. New Jersey: Blackwell Publishing.
- Organization, W. H. (2014, Mei 16). *World Report on Violence and Health*. Diambil kembali dari Global status report on violence prevention 2014: https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/
- Petty, R., & Cacioppo, J. (1981). *Attitudes and Persuasion: Classic and Contemporary Approaches*. Canada: William C Brown Pub.
- Prasanti, d. (2016). *Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital*. *Jurnal Commed*, 70.
- R, H., & Palapah, M. (2011). *Televisi Dalam Kehidupan Anak*. *Jurnal Sosial, Ekonomi, dan Humanoria*, 477-478.
- Rakhmat, J. (2012). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Reisya, Y. (2021). *Pengaruh Pembentukan Perilaku Kekerasan Anak Dalam Tayangan Opera van Java*. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 1.
- Rosenberg, M., & Hovland, C. (1960). *Cognitive, Affective, and Behavioral Components of Attitudes*. New Heaven: Yale University Press.
- Salsabila, U., Sofia, M., Seviarica, H., & Hikmah, M. (2020). *Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 292.
- Salwa, N. (2020). *Analisis Tentang Kekerasan Dalam Film Munafik 2*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Santoso, A. (2021). *Representasi Adegan Kekerasan Pada Tokoh Vicki Maloney Dalam Film Hounds Of Love (Analisis Semiotika Adegan Kekerasan Pada Tokoh VickiMaloney Dalam Film “Hounds Of Love”)*. *Jurnal Komunika*, 9.
- Sobur, A. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Soeli, Y. M., Djunaidi, R., Rizky, A., & Rahman, D. (2019). *Analisis Faktor yang Berhubungan Dengan Kejadian Perilaku Kekerasan Pada Remaja*. *Jambura Nursing Journal*, 85.

- Subekti, W. (2018, Desember 7). Sosialisai Dan Komunikasi Terkait Dengan Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak. Diambil kembali dari bulelengkab.go.id: <https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/sosialisasi-dan-komunikasi-terkait-dengan-pemberdayaan-perempuan-dan-perlindungan-anak-11>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan Antara Sikap, Minat dan Perilaku Manusia. *Jurnal Region*,
- Sumarno, M. (2005). Dasar Dasar Apresiasi Film. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Surokim. (2016). Riset Komunikasi. Jawa Timur: Pusat Kajian Komunikasi Publik.
- Suwandi, B. d. (2008). Memahami Penelitian Kualitatif. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wardani, R. C. (2017). KEPUTUSAN ORANG TUA DALAM MENGIJINKAN ANAK MENONTON FILM YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN. *Jurnal Promkes*, 83.
- Waskito, T. (2015). Teknologi Video Editing Dan Pembuatan Film Pendek. Yogyakarta: Deepublish.
- Zemke, R., Raines, C., & Filipczak, B. (1999). *Generations at Work: Managing the Clash of Veterans, Boomers, Xers, and Nexters in Your Workplace*. New York: Amacom.
- Zuchdi, D. (1995). Pembentukan Sikap. *Cakrawala Pendidikan* , 53.