



**PENGARUH TERPAAN FILM PERTARUHAN THE SERIES DI APLIKASI
VIDIO.COM TERHADAP AGRESIFITAS PERGAULAN REMAJA DI KAMPUNG
MANCUNG RT/RW 002/007 KARYAWAN 3 TANGERANG**

SKRIPSI

ALDO SYAPUTRA

44117010149

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2024

HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aldo Syaputra

Nim : 44117010149

Program Studi : Ilmu Komunikasi (Broadcasting)

Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Terpaan film Pertaruhan The Series di Aplikasi Vidio Terhadap Agresifitas Pergaulan Remaja di Kampung Mancung rt/rw 002/007 Karyawan 3 Tangerang.

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

MERCU BUANA

Jakarta, 20 Maret 2024



(Aldo Syaputra)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini di Ajukan Oleh :

Nama : Aldo Syaputra

Nim : 44117010149

Program Studi : Ilmu Komunikasi (Broadcasting)

Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Terpaan film Pertaruhan The Series di Aplikasi Vidio Terhadap Agresifitas Pergaulan Remaja di Kampung Mancung rt/rw 002/007 Karyawan 3 Tangerang.

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I pada Program Studi Broadcasting Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing I : Prof.Dr. Suraya, M.Si

NIDN : 0327116802

Ketua Penguji : Finy F Basarah, M.Si

NIDN : 0319027704

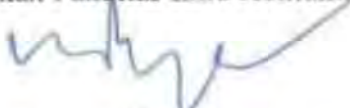
Penguji Ahli : Aditya Rizki, M.Ikom

NIDN : 8874033420

Jakarta, 20 Maret 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi


(Prof. Dr. Almad Mulyana, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(Dr. Farid Hamid, M.Si)

**HALAMAN PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aldo Syaputra
Nim : 44117010149
Program Studi : Ilmu Komunikasi (Broadcasting)
Judul Skripsi : Pengaruh Terpaan film Pertaruhan The Series di Aplikasi Vidio Terhadap Agresifitas Pergaulan Remaja di Kampung Mancung rt/rw 002/007 Karyawan 3 Tangerang.

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 20 Maret 2024



ABSTRAK

Nama : Aldo Syaputra
Nim : 44117010149
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Terpaan film Pertaruhan The Series di aplikasi Vidio terhadap Agresifitas pergaulan remaja di kampung mancung rt/rw 002/007 karyawan 3 Tangerang
Pembimbing : Prof. Dr. Suraya, M.Si

Saat ini internet bukan hanya media yang digunakan untuk komunikasi tetapi juga untuk mencari hiburan seperti menonton film. Vidio.com merupakan salah satu platform yang digunakan untuk menonton film, series, sinetron, atau tayangan-tayangan di TV nasional. Salah satu series yang ditayangkan di Vidio.com adalah Pertaruhan The Series yang menceritakan lika-liku kehidupan seorang laki-laki yang baru saja keluar dari penjara dan berusaha untuk menata hidupnya kembali setelah terkurung jeruji besi. Menurut peneliti, series ini bukan hanya kental akan nilai moral kehidupan, tetapi juga penuh dengan konflik yang syarat berhubungan kental dengan kehidupan nyata khususnya remaja dan orang-orang yang sedang melewati fase perubahan dalam hidupnya. Oleh karena itu, peneliti menilai alasan tersebut bisa dijadikan parameter untuk mengkaji secara dalam Pertaruhan The Series dengan melakukan survei kepada remaja kampung Mancung rt/rw 002/007 Karyawan 3 Tangerang menggunakan Teori Jarum Suntik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif dengan metode pengumpulan data survei menggunakan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja Kampung Mancung dengan sampel sebanyak 101 responden yang diambil menggunakan Teknik sampling jenuh.

Berdasarkan Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa terpaan media mengenai Film Pertaruhan The Series ini bernilai tinggi/positif dengan nilai 76 persen. Uji korelasi dalam penelitian ini menunjukkan angka 0,689 artinya korelasi tersebut cukup kuat. Nilai signifikansi pun menunjukkan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada hubungan signifikan antara Pengaruh Terpaan Film Pertaruhan The Series di Aplikasi Vidio.com Terhadap Agresifitas Pergaulan Remaja di Kampung Mancung rt/rw 002/007 Karyawan 3 Tangerang karena nilai korelasinya adalah positif. Hasil koefisien beta menunjukkan positif 0,689 dan signifikan.

Kata Kunci: *Film Pertaruhan The Series, Terpaan Media, Agresifitas, Teori Jarum Suntik, Kuantitatif*

ABSTRACT

Name : Aldo Syaputra
Nim : 44117010149
Study Program : Faculty of Communication
Thesis Title : The Effect of Exposure to the film *Pertaruhan The Series* on the Vidio application on the aggressiveness of teenage relationships in Kampung Mancung RT/RW 002/007 employee 3 Tangerang
Mentor : Prof. Dr. Suraya, M.Si

Currently the internet is not only a medium used for communication but also for seeking entertainment such as watching films. Vidio.com is a platform used to watch films, series, soap operas or shows on national TV. One of the series broadcast on Vidio.com is *Betting The Series* which tells the twists and turns in the life of a man who has just been released from prison and is trying to put his life back together after being locked up behind bars. According to researchers, this series is not only full of the moral values of life, but is also full of conflicts that are closely related to real life, especially teenagers and people who are going through a phase of change in their lives. Therefore, researchers consider that these reasons can be used as parameters for studying *The Series Betting* in depth by conducting a survey of teenagers from Mancung village, rt/rw 002/007 Employees 3 Tangerang using the Syringe Theory .

This research uses an explanatory quantitative approach with a survey data collection method using a questionnaire. The population in this study were teenagers from Kampung Mancung with a sample of 101 respondents taken using a saturated sampling technique.

Based on the Likert Scale used in this research, it can be seen that media exposure regarding the *Betting Film The Series* is high/positive with a value of 76 percent. The correlation test in this study shows a figure of 0.689, meaning the correlation is quite strong. The significance value also shows $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is a significant relationship between the effect of exposure to the film *Betting The Series* on the Vidio.com application on the aggressiveness of teenagers in Kampung Mancung rt/rw 002/007 Employees 3 Tangerang because the correlation value is positive. The beta coefficient results show a positive 0.689 and are significant.

Keywords: *The Series Betting Film*, Media Exposure, Aggressiveness, Syringe Theory, Quantitative.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “Pengaruh Terpaan film Pertaruhan The Series di aplikasi Vidio terhadap Agresifitas pergaulan remaja di kampung mancung rt/rw 002/007 karyawan 3 Tangerang”.

Proposal tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat akademis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi di Universitas Mercu Buana.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih belum sempurna dan banyak sekali kekurangan didalamnya, namun berkat adanya bimbingan, dorongan serta dukungan yang diberikan dari berbagai pihak sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Suraya, M.Si selaku dosen pembimbing serta Sek.Kaprodi 1 bidang studi Broadcasting yang senantiasa telah memberikan bimbingan, arahan serta sarannya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Dr. Irmulansati, T, SH, M.Si Selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Dr. Farid Hamid, M.Si, selaku Ketua Program studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama penulis menimba ilmu di Universitas Mercu Buana.
6. Orang Tua penulis, Ayahanda Sawisman dan Ibu Aini Agus serta keluarga tercinta yang telah memberikan cinta, kasih sayang, motivasi serta doa kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
7. Orang terdekat Saya Scholastica Vania Puspa S yang telah membantu dari aspek manapun hingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik.
8. Teman-teman warga kampung Mancung rt/rw 002/007 Karyawan 3 Tangerang yang telah bersedia membantu mengisi kuesioner dalam penelitian ini.
9. Sahabat yang telah memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah

penulis selama penyusunan skripsi.

10. Rekan-rekan broadcasting 2017 dan teman seperjuangan yang juga tidak lupa memberikan semangat dan motivasi terbaik kepada penulis.
11. Serta pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang juga telah membantu penulis selama proses penyusunan skripsi. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan tak luput dari kesalahan baik dari segi penulisan hingga teknik penyajiannya. Untuk itu penulis menerima segala kritik dan saran dari para pembaca. Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat bagi para pembacanya.



Jakarta, 27 Februari 2024

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Aldo Syaputra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN HASIL KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABLE	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat penelitian	5
A. Manfaat teoritis	5
B. Manfaat praktis	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Kerangka Teori	12
2.2.1 Teori Terpaan Media	12

2.2.2	Teori Jarum Suntik (Hypodermic Needle)	12
2.2.3	Efek Media Massa	13
2.2.4	Film.....	14
2.2.5	Media Digital	16
2.2.6	Vidio.com	16
2.2.7	Series.....	16
2.2.8	Kekerasan	18
2.2.9	Agresifitas	18
2.2.10	Remaja.....	19
2.3	Hipotesis	21
BAB III.....		22
METODE PENELITIAN.....		22
3.1	Paradigma Penelitian.....	22
3.2	Metode Penelitian.....	22
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.3.1	Data Primer	24
3.3.2	Data Sekunder	24
3.4	Populasi Dan Sampel	24
3.4.1	Populasi	24
3.4.2	Sampel	25
3.5	Konsep dan Operasionalisasi Konsep	26
3.5.1	Konsep.....	26
3.5.2	Oprasionalisasi Konsep	26
3.6	Uji Instrumen.....	29
3.6.1	Validitas.....	29
3.6.2	Reliabilitas.....	31
3.7	Teknik Analisa Data	32

3.8	Uji Statistik Inferensial.....	35
3.9	Uji Hipotesis.....	37
BAB IV		40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Gambaran Umum Penelitian	40
4.2	Hasil Penelitian.....	41
4.2.1	Karakteristik Responden.....	41
4.2.2	Demografi.....	42
4.2.3	Uji Korelasi	73
4.2.4	Analisis Regresi Sederhana (UJI T)	74
4.2.5	Tabel Summary Regresi	75
4.2.6	Uji Anova (Uji F).....	75
4.3	Pembahasan	76
BAB V		78
KESIMPULAN DAN SARAN		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran.....	78
5.2.1	Saran Akademis	79
5.2.2	Saran Praktis	79
DAFTAR PUSTAKA.....		80
LAMPIRAN.....		82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Rumus Validitas.....	29
Gambar 3. 2 Rumus Reliabilitas.....	31
Gambar 3. 3 Rumus Jumlah Skor Ideal	33
Gambar 3. 4 Rumus Uji T	37
Gambar 3. 5 Grafik Hipotesis	38
Gambar 3. 6 Rumus Uji F	39
Gambar 4. 1 Poster Film Pertaruhan The Series.....	40
Gambar 4. 2 Tabel Grafik Regresi Linear Sederhana	74
Gambar Lampiran 1. 1 Curriculum Vitae (CV).....	88



DAFTAR TABLE

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 3. 1 Operasional Konsep	27
Tabel 3. 2 Tabel Hasil Uji Validitas	30
Tabel 3. 3 Skala Likert	33
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden.....	41
Tabel 4. 2 Penggunaan Media.....	42
Tabel 4. 3 Intensitas Menonton Reels	42
Tabel 4. 4 Pernah Menonton Series di Vidio.com.....	42
Tabel 4. 5 Menonton Film Pertaruhan The Series di Vidio dalam satu bulan	43
Tabel 4. 6 Aktif menonton Film Pertaruhan Series di Vidio	44
Tabel 4. 7 Selalu update dengan perkembangan Film Pertaruhan Series di Vidio.....	45
Tabel 4. 8 Sudah berapa lama menggunakan Vidio untuk menonton series	46
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Penelitian Berdasarkan Dimensi Frekuensi.....	47
Tabel 4. 10 Durasi menonton Film Pertaruhan di Vidio dalam sehari	47
Tabel 4. 11 Berapa lama durasi Film Pertaruhan yang ditonton selama sehari	48
Tabel 4. 12 Berapa kali mengikuti perkembangan Film Pertaruhan di Vidio	49
Tabel 4. 13 Berapa jarak menonton dari episode sat uke episode lainnya dalam waktu50	
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Penelitian Berdasarkan Dimensi Durasi	51
Tabel 4. 15 Sangat menyukai Film Pertaruhan yang ada di Vidio	52
Tabel 4. 16 Memahami makna dalam film Pertaruhan	53
Tabel 4. 17 Saat melihat film Pertaruhan di Vidio langsung tertarik	54
Tabel 4. 18 Memperhatikan update terbaru Film Pertaruhan di Vidio.....	55
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Penelitian Berdasarkan Dimensi Atensi	56
Tabel 4. 20 Rekapitulasi Pengaruh Terpaan Film Pertaruhan The Series Di Aplikasi Vidio.Com Terhadap Agresifitas Pergaulan Remaja Di Kampung Mancung Rt/Rw 002/007 Karyawan 3 Tangerang.....	57
Tabel 4. 21 Film Pertaruhan memiliki unsur agresifitas	58
Tabel 4. 22 Film Pertaruhan memberikan dampak negatif	59
Tabel 4. 23 Setelah menonton saya merasa lebih kasar dalam berperilaku	60
Tabel 4. 24 Setelah menonton Film Pertaruhan saya merasa lebih agresif dalam mengutarakan emosi.....	61
Tabel 4. 25 Rekapitulasi Penelitian Berdasarkan Aspek Agresifitas.....	62

Tabel 4. 26 Film Pertaruhan memiliki unsur kekerasan	62
Tabel 4. 27 Setelah menonton Film Pertaruhan merasa ingin melakukan sesuatu yang berbau kekerasan.....	63
Tabel 4. 28 Saya menjadi lebih gampang terpengaruh.....	64
Tabel 4. 29 Film Pertaruhan membuat saya brutal ketika marah.....	65
Tabel 4. 30 Rekapitulasi Penelitian Berdasarkan Dimensi Aspek Kekerasan.....	66
Tabel 4. 31 Film Pertaruhan memberikan pengaruh positif kepada perilaku remaja ...	67
Tabel 4. 32 Film Pertaruhan memberikan pengaruh negatif kepada perilaku remaja..	68
Tabel 4. 33 Perilaku remaja akan terpengaruh atas suatu tontonan tertentu.....	69
Tabel 4. 34 Sebagai remaja saya kesulitan untuk memilah nilai positif dan negatif yang ada dalam Film Pertaruhan.....	70
Tabel 4. 35 Rekapitulasi Penelitian Berdasarkan Aspek Perilaku Remaja	71
Tabel 4. 36 Rekapitulasi Pengaruh Terpaan Film Pertaruhan The Series Di Aplikasi Vidio.Com Terhadap Agresifitas Pergaulan Remaja Di Kampung Mancung Rt/Rw 002/007 Karyawan 3 Tangerang.....	72
Tabel 4. 37 Uji Korelasi	73
Tabel 4. 38 Analisis Regresi Sederhana	74
Tabel 4. 39 Tabel Summary Regresi	75
Tabel 4. 40 Uji Anova	75
Tabel Lampiran 1. 1 Kuisisioner	82
Tabel Lampiran 1. 2 Coding	84

UNIVERSITAS
MERCU BUANA