

**PENGARUH GENRE DAN STORYLINE TERHADAP KEPUTUSAN
MENONTON FILM AGAK LAEN**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:

Muhammad Arsalan Ainin

32802100064

**PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Arsalan Ainin

NIM : 32802100064

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul:

“Pengaruh Genre Dan Storyline Terhadap Keputusan Menonton Film Agak Laen”

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi atau karya ilmiah orang lain. Apabila dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk digunakan bilamana diperlukan.

Semarang, 17 Agustus 2025

Penulis,



Muhammad Arsalan Ainin
32802100064

HALAMAN PENGESAHAN

Judul skripsi : Pengaruh Genre Dan Storyline Terhadap Keputusan
Menonton Film Agak Laen

Nama : Muhammad Arsalan Ainin

NIM : 32802100064

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1

Semarang, 17 Agustus 2025

Penulis,


Muhammad Arsalan Ainin
32802100064

Mengetahui,

Dosen Pembimbing


Urip Mulyadi, S.I.Kom, M.I.Kom
NIK.211115018

Dekan


Trimah, S.Sos, M.Si
NIK.211109008

HALAMAN PENGESAHAN

Judul skripsi : Pengaruh Genre Dan Storyline Terhadap Keputusan
Menonton Film Agak Laen

Nama : Muhammad Arsalan Ainin

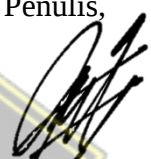
NIM : 32802100064

Telah diperiksa dan disetujui oleh Pembimbing:

Dinyatakan sah dan telah lulus dalam ujian skripsi Pendidikan Strata 1

Semarang, 17 Agustus 2025

Penulis,


Muhammad Arsalan Ainin
32802100064

Tim Dosen Penguji:

1. Ketua Penguji
Made Dwi Adnjani S.Sos, M.Si, M.I.Kom ()
NIK. 2111009006
2. Penguji 1
Urip Mulyadi, S.I.Kom, M.I.Kom ()
NIK. 211115018
3. Penguji 2
Iky Putri Aristhya S.I.Kom, M.I.Kom ()
NIK. 211121020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



Trimanah, S.Sos,M.Si
NIK.211109008

PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Arsalan Ainin

NIM : 32802100064

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas zakhir/Skripsi/Tesis/
Disertasi dengan judul:

**PENGARUH GENRE DAN STORYLINE TERHADAP KEPUTUSAN
MENONTON FILM AGAK LAEN**

dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 17 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Arsalan Ainin
32802100064

ABSTRAK

PENGARUH GENRE DAN STORYLINE TERHADAP KEPUTUSAN MENONTON FILM AGAK LAEN

Muhammad Arsalan Ainin

32802100064

Penelitian ini menggunakan teori uses and gratification dan dilatar belakangi oleh kecenderungan penonton film di masa sekarang yang sudah mulai mengerti unsur pendukung film. Film agak laen merupakan salah satu film yang sukses dipasarkan. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh positif antara genre dan storyline terhadap keputusan menonton film agak laen pada penonton film agak laen. Metode penelitian menggunakan kuantitatif eksplanatori dengan paradigma positivisme. Hasil dari penelitian uji t dari genre berpengaruh positif terhadap keputusan menonton film agak laen dibuktikan nilai signifikansi 0.01 artinya <0.05 dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu diperoleh $3.712 > 1.661$. Storyline berpengaruh positif terhadap keputusan menonton film agak laen dibuktikan nilai signifikansi 0.01 artinya <0.05 dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu diperoleh $6.159 > 1.661$. Uji f dari genre dan storyline berpengaruh positif terhadap keputusan menonton film agak laen dibuktikan nilai signifikansi 0.01 artinya <0.05 dan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu diperoleh $73.020 > 3.09$. Koefisiensi determinasi sebesar 0,601. Keterbatasan penelitian yaitu hanya fokus meneliti genre dan *storyline* saja, juga jawaban responden yang memungkinkan mereka menjawab kurang mewakili keseluruhan responden.

Kata Kunci: Genre, *Storyline*, Keputusan Menonton Film Agak Laen.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF GENRE AND STORYLINE ON THE DECISION TO WATCH A MOVIE AGAK LAEN

Muhammad Arsalan Ainin

32802100064

This study uses the uses and gratification theory and is motivated by the tendency of today's movie audiences to understand the supporting elements of films. Agak Laen is one of the films that has been successful in the market. The purpose of this study is to determine the positive influence of genre and storyline on the decision to watch Agak Laen among Agak Laen movie audiences. The research method used is explanatory quantitative with a positivism paradigm.

The results of the t-test show that genre has a positive effect on the decision to watch Agak Lain, as evidenced by a significance value of 0.01, meaning <0.05 , and a t-value $> t$ -table, namely $3.712 > 1.661$. The storyline has a positive effect on the decision to watch alternative films, as evidenced by a significance value of 0.01, meaning <0.05 , and a t-value $> t$ -table, which is $6.159 > 1.661$. The F test of genre and storyline has a positive effect on the decision to watch other films, as evidenced by a significance value of 0.01, meaning <0.05 , and a calculated F value $> table F$ value, which is $73.020 > 3.09$. The coefficient of determination is 0.601. The limitations of this study are that it only focuses on genre and storyline, and the respondents' answers may not be representative of all respondents.

Keywords: Genre, Storyline, Decision to Watch Somewhat Laen Movie.

MOTTO

“Film bukan sekadar tontonan, tetapi cermin komunikasi antara cerita dan penonton. Genre menggerakkan rasa, storyline mengikat jiwa”

(Muhammad Arsalan Ainin)

“Enggak semua orang benci kamu. Semangat yaa. Ada keluarga juga yang siap jadi bantalan dan bantuan kalau kenapa-kenapa.”

(Arief Muhammad)

“Semua yang lu lakuin hari ini, bakal ketahuan hasilnya suatu hari nanti.
Itulah kehidupan.”

(Keanu Agl)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan ilham yang sangat berharga hingga karya skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Karya ini penulis persembahkan sebagai bentuk semangat perjuangan sekaligus ungkapan kasih dan cinta kepada orang-orang tercinta dalam hidup penulis. Teristimewa untuk kedua orang tua, Bapak Nabil Ainin dan Ibu Shinta Ekawati, atas kasih sayang, doa, serta dukungan tanpa henti. Setiap pencapaian yang diraih penulis adalah buah dari ketulusan dan kesabaran mereka. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada adik penulis, Muhammad Ramzi Ainin, yang selalu memberi dorongan dan semangat hingga penulis mampu menuntaskan karya ini dengan baik.

Penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada dosen pembimbing, Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., atas kesabaran, waktu, ilmu, serta nasihat yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Demikian pula kepada dosen wali, Ibu Made Dwi Adnjani, S.Sos., M.Si., yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan.

Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada Universitas Islam Sultan Agung Semarang, khususnya Fakultas Ilmu Komunikasi, yang telah menjadi tempat penulis menimba ilmu dan pengalaman berharga.

Ucapan terima kasih penulis tujuan pula kepada sahabat-sahabat yang senantiasa mendampingi, memberi semangat, serta menjadi pendengar setia selama proses penulisan karya ini. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah mendukung dan memotivasi hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

AssalamualaikumWr. Wb.

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas izin dan rahmat-Nya, karya ini dapat terselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat beliau.

Penulis menyadari bahwa penyusunan karya ini masih jauh dari kata sempurna sebagaimana yang diharapkan. Dalam prosesnya, penulis menghadapi berbagai kendala dan tantangan. Namun berkat doa, dukungan, bimbingan, arahan, serta motivasi dari berbagai pihak, akhirnya karya ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Berkat rahmat, kasih sayang, dan kemudahan dari-Nya, skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Penulis meyakini bahwa setiap kemudahan yang hadir merupakan bentuk pertolongan dan anugerah dari Allah SWT.
2. Ucapan terima kasih yang terdalem penulis sampaikan kepada Abah Nabil Ainin dan Mama Shinta Ekawati tercinta, yang telah mendidik untuk selalu berusaha disertai doa. Dukungan dan doa yang tak pernah putus menjadi kekuatan besar hingga karya ini dapat diselesaikan. Terima kasih pula atas segala pengorbanan dan usaha yang telah dicurahkan demi pendidikan anakmu ini.
3. Kepada adik penulis, Muhammad Ramzi Ainin. Semoga persaudaraan kita terjalin erat hingga menua nanti. Doa penulis, semoga kehidupanmu kelak jauh lebih baik dan penulis akan selalu berusaha memberikan yang terbaik demi kebahagiaanmu.
4. Ucapan hormat penulis tujukan kepada Ibu Trimannah, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung, atas

dedikasi, kemudahan dalam urusan akademik, serta motivasi yang diberikan kepada mahasiswa.

5. Kepada Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku dosen pembimbing, penulis berterima kasih atas bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berarti hingga skripsi ini terselesaikan.
6. Juga kepada Ibu Made Dwi Adnjani, M.Si., M.I.Kom., selaku dosen wali, yang senantiasa memberi masukan dan bimbingan selama masa studi.
7. Terima kasih penulis sampaikan kepada para responden penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu berpartisipasi, semoga segala urusannya dimudahkan.
8. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi atas ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan, serta kepada Bapak/Ibu Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi yang membantu kelancaran administrasi perkuliahan.
9. Ucapan syukur juga penulis sampaikan kepada diri sendiri, Muhammad Arsalan Ainin, yang berusaha bertahan dan berjuang hingga akhirnya mampu mencapai tahap ini.
10. Terima kasih pula kepada keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan dalam berbagai bentuk.
11. Kepada teman-teman Brenggolo Crew, terima kasih atas semangat, motivasi, serta kenangan berharga yang selalu diberikan.
12. Untuk teman teman Ilkom Pekalongan Humam, Wisnu, Febri, Aldo terima kasih atas dukungan, motivasi, dan kebersamaan yang tak ternilai.
13. Juga untuk teman-teman magang, rekan satu bimbingan, dan teman-teman Fakultas Ilmu Komunikasi angkatan 2021, khususnya kelas B, yang telah menemani dan memberikan banyak pengalaman selama masa kuliah.
14. Terima kasih teman-teman Fikomedia yang selalu jadi ruang tumbuh, tempat bercanda, sekaligus berproses bersama. Semoga kebersamaan ini terus jadi kenangan berharga dalam setiap langkah kita.

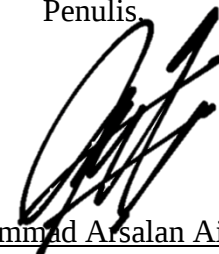
15. Tak lupa untuk teman-teman sepermainan di Pekalongan Mumuk, Putren, Atun, Arza, Udin, Haris, Agum, dan Mirza terima kasih karena selalu menyambut dengan hangat setiap kali penulis pulang.
16. Ucapan terima kasih juga untuk Rani, yang telah membantu penulis pada proposal penelitian.
17. Terimakasih juga untuk onep yang sudah bersedia menjadi partner kerja dan partner ngonten,
18. Terima kasih banyak untuk Onep yang sudah bersedia menjadi partner kerja sekaligus partner ngonten, semoga kolaborasi ini selalu menyenangkan dan bermanfaat.
19. Akhirnya, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung, atas segala kontribusi dan dukungan yang telah diberikan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, dan segala kekurangan semoga dapat dimaklumi.

Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi penyempurnaan karya ini. Semoga tulisan ini dapat memberikan kontribusi berupa wawasan dan manfaat, khususnya bagi perkembangan ilmu komunikasi serta bagi masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 17 Agustus 2025

Penulis



Muhammad Arsalan Ainin
32802100064

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	11
1.4. Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1. Secara Akademis.....	11
1.4.2. Secara Praktis	12
1.4.3. Secara Sosial	12
1.5. Kerangka Teori.....	12
1.5.1. Paradigma Penelitian.....	12
1.5.2. S.O.T.A (State Of The Aart)	13
1.5.3. Teori Penelitian	15
1.6. Kerangka Penelitian	24
1.7. Hipotesis	25
1.8. Definisi Konseptual	25
1.9. Definisi Operasional	27
1.10. Metodologi Penelitian	29
1.10.1. Tipe Penelitian	29
1.10.2. Sumber Data.....	30
1.10.3. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1.10.4. Populasi dan Sampel	31
1.10.5. Teknik Pengambilan Sampel.....	32
1.10.6. Skala Pengukuran.....	33
1.10.7. Uji Instrumen Penelitian	34
1.10.8. Uji Asumsi Klasik.....	35

1.10.9. Pengujian Hipotesis.....	36
BAB II.....	38
DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN.....	38
2.1. Gambaran Umum Film Agak Laen	38
2.2. Sinopsis Film Agak Laen	41
2.3. Tema yang Diangkat dalam Film Agak Laen.....	42
2.4. Pemeran di Film Agak Laen.....	43
2.5. Pencapaian Film Agak Laen.....	44
BAB III.....	46
TEMUAN PENELITIAN	46
3.1. Karakteristik Responden	46
3.2. Genre	47
3.3. <i>Storyline</i>	54
3.4. Keputusan Menonton Film Agak Laen	66
BAB IV	75
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	75
4.1. Hasil Uji Instrumen Penelitian	75
4.1.1. Uji Validitas	75
4.1.2. Uji Reabilitas.....	79
4.2. Hasil Uji Asumsi Klasik.....	81
4.2.1. Uji Normalitas.....	81
4.2.2. Uji Multikoloneriatas	82
4.2.3. Uji Heterokedastisitas	83
4.3. Hasil Uji Hipotesis	84
4.3.1. Uji t.....	85
4.3.2. Uji F	86
4.3.3. Uji R2.....	87
4.4. Pembahasan	87
BAB V.....	109
KESIMPULAN DAN SARAN.....	109
5.1. Kesimpulan.....	109
5.2. Saran	110
3. Keterbatasan Penelitian	111
Daftar Pustaka	112
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 State of The Art.....	13
Tabel 1.2 Definisi Operasional	28
Tabel 1.3 Tabel Skala Pengukuran.....	33
Tabel 3.1 Presentase responden berdasarkan jenis kelamin.....	46
Tabel 3.2 Presentase responden berdasarkan penonton film Agak Laen.....	47
Tabel 3.3 Presentase responden menyatakan dapat mengenali bahwa film Agak Laen merupakan perpaduan antara genre horor dan komedi	47
Tabel 3.4 Presentase responden menyatakan dapat mengenali genre film Agak Laen menjadi salah satu alasan utama saya memilih untuk menonton.....	48
Tabel 3.5 Presentase responden menyatakan dapat mengenali kreativitas dalam menampilkan tempat dan waktu di film Agak Laen menjadi salah satu daya tarik bagi saya untuk menonton.....	49
Tabel 3.6 Presentase responden menyatakan dapat mengenali setting tempat (lokasi dalam film seperti penjara atau rumah hantu) mendukung suasana horor-komedi dalam film Agak Laen.....	50
Tabel 3.7 Presentase responden menyatakan dapat mengenali tema film Agak Laen menjadi salah satu alasan saya tertarik untuk menonton film ini.....	50
Tabel 3.8 Presentase responden menyatakan dapat mengenali motif cerita yang digunakan terasa unik dan membuat saya ingin terus mengikuti alur film.....	51
Tabel 3.9 Presentase responden menyatakan dapat mengenali keberagaman jenis cerita dalam film ini membuat saya tertarik untuk menonton film agak laen.....	52
Tabel 3.10 Presentase responden menyatakan dapat mengenali film Agak Laen menyajikan variasi cerita yang tidak monoton dan selalu menarik untuk diikuti..	53
Tabel 3.11 Presentase responden menyatakan dapat mengenali teaser film Agak Laen berhasil memperkenalkan tokoh utama secara singkat namun jelas	54
Tabel 3.12 Presentase responden menyatakan dapat mengenali setelah menonton teaser, responden merasa lebih tertarik untuk menonton film Agak Laen secara penuh	55
Tabel 3.13 Presentase responden menyatakan dapat mengenali setelah melihat momen pemicu dalam teaser, saya terdorong untuk menonton film Agak Laen secara keseluruhan	55
Tabel 3.14 Presentase responden menyatakan dapat mengenali momen pemicu yang ditampilkan dalam teaser membuat saya penasaran akan kelanjutan ceritanya	56
Tabel 3.15 Presentase responden menyatakan dapat mengenali adegan-adegan dalam teaser membangun ketegangan yang membuat saya penasaran dengan kelanjutan cerita	57
Tabel 3.16 Presentase responden menyatakan dapat mengenali ketegangan dalam teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen.....	58
Tabel 3.17 Presentase responden menyatakan dapat mengenali hambatan-	

hambatan baru yang muncul dalam teaser membuat alur cerita tampak semakin menarik.....	59
Tabel 3.18 Presentase responden menyatakan dapat mengenali komplikasi cerita yang ditampilkan dalam teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen	59
Tabel 3.19 Presentase responden menyatakan dapat mengenali adegan paling intens dalam teaser membuat saya semakin penasaran akan akhir ceritanya	60
Tabel 3.20 Presentase responden menyatakan dapat mengenali klimaks dalam teaser cukup kuat untuk membuat saya ingin menonton filmnya secara lengkap .	61
Tabel 3.21 Presentase responden menyatakan dapat mengenali adegan-adegan setelah ketegangan utama dalam teaser membuat saya semakin ingin tahu bagaimana akhir cerita film ini	62
Tabel 3.22 Presentase responden menyatakan dapat mengenali peleraian yang ditampilkan dalam teaser turut memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen	63
Tabel 3.23 Presentase responden menyatakan dapat mengenali kesan dari bagian akhir teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen	63
Tabel 3.24 Presentase responden menyatakan dapat mengenali dalam akhir teaser membuat responden penasaran terhadap akhir cerita film agak laen.....	64
Tabel 3.25 Presentase responden menyatakan dapat memahami alur cerita umum dari film Agak Laen berdasarkan teaser atau sinopsis yang responden lihat.....	65
Tabel 3.26 Presentase responden menyatakan dapat mengetahui tentang film Agak Laen memengaruhi keputusan responden untuk menontonnya di bioskop	66
Tabel 3.27 Presentase responden menyatakan dapat mengenali genre horor-komedi dalam film Agak Laen membuat saya tertarik untuk menontonnya	67
Tabel 3.28 Presentase responden menyatakan dapat mengenali keinginan untuk membeli tiket film Agak Laen setelah menonton teaser atau trailer-nya.....	67
Tabel 3.29 Presentase responden menyatakan dapat membandingkan film Agak Laen dengan film sejenis sebelum memutuskan untuk menonton.....	68
Tabel 3.30 Presentase responden menyatakan dapat mencari informasi lebih lanjut tentang film Agak Laen setelah melihat teaser atau trailer-nya.....	69
Tabel 3.31 Presentase responden menyatakan dapat menilai apakah genre horor-komedi dalam film Agak Laen sesuai dengan preferensi responden sebelum memutuskan untuk menontonnya	70
Tabel 3.32 Presentase responden menyatakan dapat mengenali berdasarkan informasi yang responden kumpulkan, responden memutuskan apakah film Agak Laen cukup menarik untuk ditonton di bioskop.....	71
Tabel 3.33 Presentase responden menyatakan dapat mengenali setelah melakukan evaluasi terhadap genre horor-komedi, saya memutuskan untuk menonton film Agak Laen	71
Tabel 3.34 Presentase responden menyatakan dapat memutuskan untuk menonton film Agak Laen karena responden merasa genre dan alur ceritanya sangat sesuai	

dengan preferensi responden setelah melakukan evaluasi	72
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Genre	75
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Storyline	76
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Keputusan Menonton Film Agak Laen.....	77
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reabilitas Genre	79
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reabilitas Storyline	79
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reabilitas Keputusan Menonton Film Agak Laen	79
Tabel 4. 7 Hasil Uji Multikoloneriatis.....	82
Tabel 4. 8 Hasil Uji Heterokedastisitas.....	82
Tabel 4. 9 Hasil Uji t (H1)	84
Tabel 4. 10 Hasil Uji t (H2)	84
Tabel 4. 11 Hasil Uji F (H3)	85
Tabel 4. 12 Hasil Uji R2	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Daftar film Indonesia dengan Opening Week terbesar	3
Gambar 1.2 Jumlah penonton film agak laen.....	4
Gambar 1.3 Data film indonesia 2024	5
Gambar 1.4 Bagan Kerangka Penelitian	24
Gambar 2.1 Poster film Agak Laen.....	38
Gambar 4. 1 Uji Normalitas Normal P-Plot.....	80
Gambar 4. 2 Uji Normalitas Histogram	81
Gambar 4. 3 Uji Heterokedastisitas	83



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media komunikasi yang disiarkan secara cepat, yang terbentuk dari media unsur audio dan visual. Secara luas sikap dan kepribadian masyarakat disebabkan oleh pesatnya perkembangan perfilman yang ada di Indonesia sehingga film menjadi bagian penting yang berpengaruh. Sehingga media komunikasi yang dapat digunakan sebagai salah satu cara melalui komunikasi bersifat massal yang dapat menyampaikan pesan kepada khalayak serta memberikan efek besar.

Pertumbuhan Industri Film telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa dekade terakhir. Fenomena ini didorong oleh kemajuan teknologi dalam produksi film dan distribusi konten, serta meningkatnya aksesibilitas melalui berbagai platform digital. Seiring dengan perkembangan ini, semakin banyak film yang diproduksi dan diakses oleh penonton di berbagai belahan dunia. Industri film yang berkembang pesat ini telah menciptakan sebuah ekosistem yang sangat dinamis, di mana para produser film bersaing untuk menarik perhatian penonton dari berbagai pilihan yang tersedia. Persaingan yang semakin ketat ini mendorong produser film untuk terus berinovasi dalam menciptakan konten yang menarik, yang tidak hanya memenuhi kebutuhan hiburan, tetapi juga menciptakan pengalaman yang memikat bagi penonton.

Seperti yang dilakukan Ernest Prakasa pada film *Agak Laen*. Film *Agak Laen* merupakan contoh dari suatu terobosan yaitu film mencekam yang dikemas dengan nuansa komedi. Bumbu komedi yang dimunculkan mampu mengimbangi *storyline* horor sehingga suasana yang dihasilkan tidak hanya mencekam namun juga humor. Salah satu artikel yang diunggah di CNN Indonesia menyatakan bahwa film *Agak Laen* berhasil menembus 6 juta penonton sejak rilis di bioskop pada 1 Februari 2024. Setelah 18 hari penayangan, film komedi tersebut mendapatkan 6.003.515 penonton (2024).

Film *Agak Laen* merupakan film ketiga setelah film *Ngeri Ngeri Sedap* dan film *Jatuh Cinta Seperti di Film* oleh rumah produksi Imajinari milik Ernest Prakasa. Film ini sebenarnya berawal dari podcast yang Keempat pemeran utamanya merupakan komika tergabung dalam podcast “*Agak Laen*”. Mereka adalah Bene Dion, Boris Bokir, Indra Jegel dan Oki Rengga. Podcast yang mereka bawaikan biasa diperdengarkan melalui Spotify dan YouTube.

Film *Agak Laen* melibatkan banyak komika baik di belakang maupun di depan layar. Produser, sutradara, penulis naskah hingga para pemainnya adalah komika. Selain Ernest Prakasa dan keempat pemeran utamanya, film ini menggandeng nama-nama seperti Ardit Erwanda, Arie Kriting, Mamat Alkatiri, Arif Didu, Praz Teguh, Nopek Novian dan masih banyak lagi. Film *Agak Laen* tayang dengan durasi 119 menit dengan proses syutingnya memakan waktu yang cukup sebentar, yakni 18 hari saja. Untuk sebuah film panjang, masa produksinya bisa dibilang cukup singkat namun hasilnya sukses memuaskan para penonton.

Agak Laen menjadi film Indonesia ke-9 dengan Opening Week terbesar sepanjang masa. Pencapaian ini didapat setelah jumlah penontonnya berhasil tembus 1 juta di hari keempat sejak tayang perdana. Film ini juga sukses melewati pencapaian Suzzanna: Bernapas Dalam Kubur yang dibintangi oleh Luna Maya.



No.	Tanggal	Judul	OW
1	28/02/19	Dilan 1991	2.647.773
2	04/08/22	Pengabdil Setan 2: Communion	2.425.000
3	09/09/16	Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1	1.760.000
4	31/08/17	Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 2	1.752.967
5	13/02/20	Milee: Suara Dari Dilan	1.627.750
6	25/01/18	Dilan 1990	1.295.998
7	08/09/22	Miracle In Cell No.7	1.150.346
8	28/04/16	Aida Apa Dengan Cinta 2	1.064.191
9	03/03/16	Agak Laen	1.012.188
10	15/11/18	Suzzanna: Bernapas Dalam Kubur	1.000.365
11	26/09/19	Danur 3: Sunyaruri	977.145
12	11/10/18	Asih	861.063
13	23/09/23	172 Days	787.875
14	21/12/17	Ayat-Ayat Cinta 2	783.580
15	03/08/23	Suzzanna: Malam Jumat Kilwon	765.396
16	26/09/23	Petualangan Sherina 2	731.175
17	19/04/23	Sewu Dino	723.988
18	11/07/19	Dua Garis Biru	721.772
19	14/07/22	Ivanna	721.359
20	19/12/19	Habibie & Ainun 3	715.338
21	29/08/19	Gundala	705.117
22	28/02/08	Ayat-Ayat Cinta	700.000
23	30/03/18	Wiro Sableng: Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212	652.154
24	30/03/17	Danur: I Can See Ghosts	637.472
25	03/03/16	Comic 8: Casino Kings Part 2	609.855

*4-day THU-SUN only

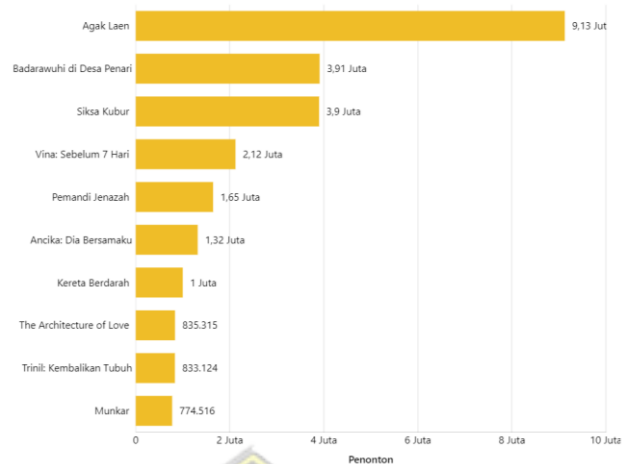
Gambar 1.1 Daftar film Indonesia dengan Opening Week terbesar

Film Agak Laen juga berhasil pecahkan rekor sebagai film di Indonesia. Hal ini dikarenakan penonton film horor komedi tersebut telah ditonton sebanyak 9.125.188. Jumlah tersebut setelah film Agak Laen tayang dalam waktu 98 hari. Capaian tersebut membuat Agak Laen Film menjadi film terlaris ke-2 sepanjang masa di bioskop. Perolehan 9 juta penonton tersebut menjadikan posisi Agak Laen berada di bawah film KKN Desa Penari.



Gambar 1.2 Jumlah penonton film agak laen

Agak Laen besutan Muhadkly Acho juga menempati urutan pertama sebagai film terlaris di Indonesia 2024 dengan perolehan jumlah penonton terbanyak sejak ditayangkan pada 1 Februari 2024. Menurut Film Indonesia, jumlah penontonnya tembus 9,12 juta penonton pada data terakhir yang diakses per 13 Mei 2024. Film ini diproduksi oleh Imajinari serta Jagartha. Melansir Katadata, film ini bercerita tentang empat orang penjaga yang ditempatkan di sebuah rumah hantu. Namun yang membuat cerita ini berbeda ialah pendekatan komedi yang dihadirkan dalam situasi yang seharusnya menakutkan.



Gambar 1.3 Data film indonesia 2024

Urutan kedua ditempati film bergenre horor, Badarawuhi di Desa Penari, dengan total 3,91 juta penonton. Masih dari genre horor, urutan ketiga ditempati oleh Siksa Kubur dengan angka tak terpaut jauh, yakni sebanyak 3,9 juta penonton. Keempat ada Vina: Sebelum 7 Hari dengan kontribusi penonton 2,12 juta penonton. Film yang berangkat dari kisah nyata ini panen kritik dari warganet hingga aktivis perempuan lantaran menampilkan adegan kekerasan seksual. Film ini dinilai tak etis dan tak berpihak kepada korban kekerasan seksual, menurut BBC Indonesia. Kelima ada Pemandi Jenazah dengan total penonton sebanyak 1,64 juta penonton, lalu ada Ancika: Dia yang Bersamaku 1995, Kereta Berdarah, hingga Munkar. Dalam daftar 10 besar ini, mayoritas didominasi oleh genre horor.

Genre film merupakan kategori yang digunakan untuk mengelompokkan film berdasarkan tema, gaya, dan respons emosional terhadap film tersebut. Dalam dunia perfilman, genre film dapat digambarkan dengan elemen-elemen seperti konvensi, ikonografi, latar, narasi, karakter, dan

aktor, seperti yang ditemukan dalam teori kritik genre sastra. Kita dapat mengklasifikasikan film berdasarkan berbagai aspek seperti nada, topik/tema, suasana hati, format, sasaran audiens, atau anggaran. Karakteristik ini paling jelas terlihat pada film bergenre, yang umumnya memiliki pengulangan kisah yang sudah dikenal dengan karakter dan situasi tertentu dalam genre yang sama.

Genre horor komedi dalam *Agak Laen* memang tidak main-main. Rumah hantu dikemas menjadi set utama yang mereka buat bisa menjadi gudang *punchline* komedi dalam urusan horor. Beberapa kali jumpscare yang diolah secara tepat guna, scoring yang menyayat kuping, tapi ada momen komedi yang terselip di dalamnya membuat horor komedi yang dibawakan *Agak Laen* sungguh berbeda. Jarangnya film horor komedi di Indonesia sudah membuat ini membawa angin segar. Film dengan genre seperti ini sudah jelas harus menghadirkan tawa, dengan beberapa kali rasa kaget karena jumpscare. Namun, kenapa tiba-tiba ada momen penuh haru. Oki membuat penonton tenggelam dalam rasa iba yang seharusnya tidak ada di film dengan genre komedi. Mereka berhasil membuat mata penonton berkaca-kaca dalam sebuah konflik yang sebenarnya tidak asing, tapi tetap menghasilkan keheningan di antara penonton. Durasi dua jam dari *Agak Laen* sempat menimbulkan beberapa momen yang agak membosankan di tengah-tengah film. Terkadang hal ini bisa timbul dari film berdurasi lebih dari 1,5 jam, yang untungnya tidak terasa dragging terlalu jauh dari cerita ini (Timotius, 2024).

Storyline atau plot adalah urutan beberapa peristiwa, dan setiap peristiwa tersebut memengaruhi peristiwa berikutnya melalui prinsip sebab-akibat. Peristiwa sebab-akibat dari suatu plot dapat dianggap sebagai serangkaian peristiwa yang dihubungkan antara satu dengan yang lain. Plot dapat bervariasi mulai dari struktur yang sederhana seperti dalam balada tradisional - hingga struktur jalinan yang kompleks, kadang disebut subplot atau imbrogio. Dalam pengertian naratif, istilah ini menyoroti poin-poin penting yang memiliki konsekuensi dalam cerita, menurut Ansen Dibell.

Istilah plot dapat juga berfungsi sebagai kata kerja yang merujuk pada suatu karakter yang merencanakan tindakan berikutnya dalam sebuah cerita. Plot serupa artinya dengan istilah alur cerita. Ditambah dari pembawaan plot cerita film agak lain yang menjadi nuansa baru film horor Indonesia apalagi didukung dengan jokes yang tepat dan tidak cringe. Puji syukur kepada Tuhan, Agak jauh dari kata "cringe" atau "norak". Audiens sepertinya paham untuk membuat film horor komedi yang tidak berlebihan, atau terlalu mundur ke belakang. Untuk itu dengan perilaku penonton film di Indonesia saat ini yang lebih peduli terhadap unsur-unsur pembentuk film para production house juga harus lebih kritis dalam standar kualitas film yang dibuat. Karena penonton sudah sadar bahwa kualitas film tidak dipandang dari segi visual saja, melainkan banyak unsur-unsur pembentuk lainnya.

Konteks persaingan yang semakin ketat saat ini, penting bagi produsen film untuk memahami secara mendalam bagaimana mereka dapat menarik perhatian penonton dari berbagai segmen pasar. Hal ini menjadi semakin

penting mengingat preferensi dan harapan penonton terus berubah seiring dengan perkembangan budaya, sosial, dan teknologi. Perubahan dalam Preferensi dan Kebutuhan Penonton merupakan fenomena yang signifikan dalam industri film. Penonton modern tidak hanya mencari hiburan semata, tetapi juga mengharapkan pengalaman yang mendalam dan bermakna dari film yang mereka tonton. Hal ini didorong oleh perkembangan budaya, sosial, dan teknologi yang terjadi di masyarakat.

Penonton modern cenderung lebih beragam dalam preferensi mereka terhadap film. Mereka tidak hanya terpaku pada satu genre atau tema tertentu, tetapi lebih terbuka terhadap berbagai jenis konten dan narasi yang berbeda. Ini menunjukkan perlunya penyesuaian dari pihak produsen film untuk dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi yang beragam ini. Selain itu, penonton juga semakin sadar akan nilai-nilai yang disampaikan dalam film. Mereka mencari konten yang relevan dengan kehidupan mereka, yang mengangkat isu-isu sosial, politik, atau kemanusiaan yang penting bagi mereka. Oleh karena itu, film yang dapat menyampaikan pesan-pesan ini dengan kuat memiliki daya tarik yang lebih besar bagi penonton.

Proses pengambilan keputusan penonton dalam memilih film untuk ditonton melibatkan serangkaian tahapan yang kompleks. Ini dimulai dengan memperhatikan genre dan *storyline*, yang kemudian diikuti oleh upaya untuk menarik minat penonton. Setelah minat terbangkitkan, proses selanjutnya adalah menghasilkan keinginan untuk menonton film tersebut, yang pada akhirnya mengarah pada tindakan untuk benar-benar menontonnya. Dalam

masyarakat yang semakin terhubung dan dihadapkan pada beragam pilihan hiburan, penonton sering kali dihadapkan pada situasi di mana mereka harus memilih dari ratusan bahkan ribuan opsi film yang tersedia. Oleh karena itu, memahami dinamika di setiap tahapan proses pengambilan keputusan ini menjadi krusial bagi produsen film untuk merancang strategi pemasaran yang efektif dan relevan.

Pertama-tama, penting untuk memahami bagaimana penonton memperhatikan keberadaan film tertentu di tengah beragamnya pilihan yang tersedia. Hal ini dapat melibatkan faktor-faktor seperti genre dan *storyline*, ulasan dan selera dari kritikus atau pengguna lainnya, atau rekomendasi dari teman atau keluarga. Kemudian, produsen film perlu memikirkan bagaimana mereka dapat menarik minat penonton setelah mereka mengetahui tentang keberadaan film tersebut karena pada zaman sekarang penonton lebih kritis dalam memilih tontonan film. Hal ini bisa melibatkan faktor-faktor seperti trailer film yang menarik, poster atau gambar promosi yang menarik perhatian, atau sinopsis yang menggugah rasa ingin tahu. Setelah berhasil menarik minat, langkah berikutnya adalah menghasilkan keinginan yang kuat pada penonton untuk menonton film tersebut. Ini dapat dicapai melalui strategi pemasaran yang berfokus pada elemen-elemen yang membuat film tersebut menonjol dan relevan bagi target audiensnya. Akhirnya, tindakan penonton untuk benar-benar menonton film tersebut merupakan hasil dari proses pengambilan keputusan yang telah dilalui. Memahami bagaimana faktor-faktor seperti daya tarik visual, narasi yang menarik, atau rekomendasi dari orang lain

mempengaruhi keputusan ini dapat memberikan wawasan berharga bagi produsen film dalam merancang strategi pemasaran yang lebih efektif.

Konsep teori penggunaan dan kepuasan atau bisa disebut *Uses and Gratification* theory yang digunakan sebagai landasan penelitian ini memiliki perbedaan dari konsep teori lainnya. Pada teori ini audiens atau khalayak yang menentukan mau mengonsumsi media atau tontonan mana yang mereka pilih. Hipotesis ini awalnya diajukan oleh Kats, Blumer, Dan Gurevitch, mereka melihat khalayak sebagai konsumen media yang berperan aktif. Pada konsep ini penonton atau audiens bertanggungjawab penuh terhadap media yang mereka pilih untuk memenuhi kebutuhannya. Di konsep ini audiens dianggap mempunyai peran penting karena audiens sendirilah yang tahu keinginan mereka serta cara untuk memenuhinya sedangkan media dianggap sebagai satu-satunya hal yang membantu memenuhi kebutuhan ini, (Littlejohn et al., 2017). Teori *Uses and Gratification* menekankan bahwa pengguna dapat memilih dan mengendalikan dalam menggunakan media sehingga media memiliki pengaruh yang terbatas. Khalayak mempertimbangkan penggunaan media' untuk memenuhi kebutuhan sehingga mereka mampu menyatakan alasan mereka memakai media tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini diantaranya:

1. Apakah *storyline* memiliki pengaruh terhadap keputusan menonton film agak laen?

2. Apakah genre memiliki pengaruh terhadap keputusan menonton film agak laen?
3. Apakah genre dan *storyline* memiliki pengaruh terhadap keputusan menonton film agak laen?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui pengaruh *storyline* terhadap keputusan menonton film agak laen.
2. Untuk mengetahui pengaruh genre terhadap keputusan menonton film agak laen.
3. Untuk mengetahui pengaruh genre dan *storyline* terhadap keputusan menonton film agak laen.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Secara Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam studi ilmu komunikasi sebagai salah satu bentuk pemikiran dalam bentuk karya tulis yang khususnya membahas tentang pengaruh genre dan *storyline* terhadap kepuasan menonton film agak lain. Sehingga dapat memberikan gambaran khususnya pada studi mahasiswa ilmu komunikasi dalam membedah film.

1.4.2. Secara Praktis

Dengan memahami pengaruh genre dan *storyline* terhadap kepuasan menonton film agak lain, praktisi dapat lebih siap untuk menyesuaikan diri dengan perubahan tren dan referensi penonton dalam konsumsi konten film. Ini memungkinkan para praktisi untuk tetap relevan dan kompetitif dalam dunia perfilman yang terus berkembang.

1.4.3. Secara Sosial

Melalui pengaruh genre dan *storyline*, penelitian ini dapat membantu dan memberikan pengalaman penonton dalam memilih tontonan film dengan cara yang lebih advance. Dengan mengedukasi penonton dapat memberikan kesan baru terhadap perfilman di Indonesia

1.5. Kerangka Teori

1.5.1. Paradigma Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode Paradigma positivisme yang biasanya hanya mengamati “permukaan” yang tampak tanpa memahami makna secara lebih dalam. Tujuan dari paradigma ini pun untuk mencapai generalisasi di mana faktanya ada hal-hal seperti perilaku manusia yang tidak bisa digeneralisasi dan akan tetap ada unsur subjektivitas (Pristy, 2021). Paradigma ini secara konsisten mengikuti pola atau urutan yang ada sehingga kita dapat melihat dan memprediksi realitas yang sebenarnya ada. Karena pada penelitian ini menerapkan paradigma positivisme, tujuan dari temuan ini ialah untuk mengukur pengaruh genre dan *storyline* terhadap keputusan menonton film agak lain ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

1.5.2. S.O.T.A (State Of The Aart)

Tabel 1.1 State of The Art

	Nama dan Judul Penelitian	Metode dan Teori Penelitian	Hasil Penelitian
	Hilda Himawari (2022) PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN AKUN TWITTER @moviemenfes TERHADAP KEPUASAN INFORMASI DAN KEPUTUSAN MENONTON PADA FOLLOWERS	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan paradigma positivis dalam metodologi surveinya. Teori <i>Uses and Gratification</i> digunakan pada temuan ini.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua item kuesioner ditemukan valid dalam uji validitas karena r hitung $>$ r tabel (0.195), dan semua item ditemukan dapat diandalkan dalam uji reliabilitas karena r hitung $>$ r tabel (0.600). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Intensitas Penggunaan Akun Twitter @movimenfes (X) Terhadap Kepuasan Informasi (Y1) dan Keputusan Menonton (Y2) memiliki pengaruh positif

			dan signifikan.
	Anindita Lintangdesi Afriani, Dede Suprayitno, Nuril Ashivah Misbah (2023) PENGARUH MEDIA ONLINE REVIEWS TERHADAP KEPUTUSAN MENONTON FILM	Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan online survey melalui Google Form. Populasi penelitian adalah pengguna Twitter yang berada di Indonesia.	Dalam penelitian ini, movie review yang terdapat pada situs web yang memiliki pengaruh dengan nilai sig. 0,001 yang mana sig. 0,001 > 0,05. Tidak terdapat pengaruh pada akun Twitter terhadap keputusan menonton film pada responden penelitian. Hasil penelitian adalah online review berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menonton. Selain itu, online review melalui situs web lebih dipercaya sebagai sumber informasi serta memiliki pengaruh yang kuat terhadap keputusan

			menonton individu.
--	--	--	--------------------

Penelitian 1 berjudul Pengaruh Intensitas **Penggunaan Akun Twitter @moviemenfes Terhadap Kepuasan Informasi dan Kepurusan Menonton Film Pada Followers**. Penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian penulis memiliki perbedaan pada objek penelitian. Objek penelitian tersebut menggunakan intensitas penggunaan akun, sedangkan objek penelitian penulis adalah genre dan *storyline* film.

Penelitian 2 berjudul **Pengaruh Media Online Reviewers Terhadap Keputusan Menonton Film**. Perbedaan pada penelitian ini dan penelitian penulis terletak pada jumlah variabel. Penelitian tersebut hanya menggunakan satu variabel, sedangkan penelitian penulis menggunakan dua variabel, yaitu genre dan *storyline*

1.5.3. Teori Penelitian

1.5.3.1. Teori *Uses and Gratification*

Teori penggunaan dan kepuasan, seringkali dikenal sebagai *Uses and Gratification* theory, digunakan dalam penelitian ini. Pada tahun 1974, Katz, Blumler, dan Gurevitch, yang melihat khalayak sebagai konsumen media yang aktif, awalnya mengajukan hipotesis ini. Dalam teori ini, audiens bertanggung jawab secara penuh atas media yang mereka pilih untuk memenuhi kebutuhannya. Audiens dianggap mempunyai peran penting karena pada dasarnya dirinya sendirilah yang tahu keinginan mereka serta cara memenuhi kebutuhan tersebut sedangkan media dianggap sebagai satu-satunya hal yang

membantu memenuhi kebutuhan ini. (Littlejohn et al., 2017). Teori *Uses and Gratification* menekankan bahwa pengguna dapat memilih dan mengendalikan dalam menggunakan media sehingga media memiliki pengaruh yang terbatas. Khalayak mempertimbangkan penggunaan media untuk memenuhi kebutuhan sehingga mereka mampu menyatakan alasan mereka memakai media tersebut.

Secara umum teori *Uses and Gratification* adalah cara untuk mempelajari komunikasi yang berfokus pada mengapa dan bagaimana orang secara aktif mencari media untuk memenuhi kebutuhan mereka. Teori ini melihat audiens sebagai agen aktif yang memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Menurut Katz, Blumler, & Gurevitch dalam (West & Turner, 2013) teori *Uses and Gratification* memiliki 5 asumsi dasar sebagai berikut:

1. Audiens terlibat dan menggunakan media dengan cara yang bertujuan.
2. Anggota audiens harus mengambil inisiatif untuk menghubungkan pemenuhan kebutuhan dengan pilihan media tertentu.
3. Untuk memuaskan keinginan konsumen, media bersaing dengan sumber-sumber alternatif.
4. Kesadaran diri akan penggunaan media, minat, dan motivasi orang cukup untuk memberi peneliti gambaran yang tepat tentang penggunaan itu.
5. Hanya audiens/khalayak saja yang mampu menilai nilai output media.

Joseph R. Dominick membagi teori penggunaan dan kepuasan media menjadi empat tujuan: pengetahuan, hiburan, kepentingan sosial, dan pelarian (Wulandari, 2018). Berikut ini adalah ringkasan dari empat tujuan tersebut:

1. Pengetahuan

Setiap orang yang menggunakan suatu media pasti melakukannya dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan melalui informasi yang diberikan oleh media tersebut. Ini karena penggunaan media didasarkan pada keinginan untuk mengetahui apa yang sedang terjadi.

2. Hiburan

Kebutuhan lainnya dalam menggunakan media adalah untuk mencari hiburan. Hiburan didapat melalui beberapa bentuk, sebagai berikut:

- a. Stimulasi untuk mengatasi kebosanan atau melepaskan diri dari kegiatan rutin
- b. Relaksasi merupakan metode melepaskan diri dari stres atau masalah yang dihadapi
- c. Pelepasan emosi atau melepaskan perasaan dan energi yang dipendam oleh seseorang

3. Kepentingan sosial

Mengonsumsi media memungkinkan seseorang mengetahui apa yang sedang terjadi sehingga mereka dapat membicarakan masalah sosial dengan orang lain. Dengan demikian, media membantu memperkuat hubungan sosial antara teman, anggota keluarga, dan kelompok sosial lainnya.

4. Pelarian

Selain itu, penggunaan dan kepuasan terhadap media digunakan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau tantangan, sehingga media dianggap dapat meringankan beban.

1.5.3.2. Teori Opini Publik

Dalam opini publik ini, kelompok orang yang dimaksud adalah kelompok orang yang memiliki minat dan perhatian yang sama terhadap masalah tertentu. Ada opini di antara kelompok orang setelah mereka tertarik dan memperhatikan objek tersebut. Opini kelompok terbentuk dari pendapat pribadi sebelumnya. Orang-orang yang menaruh minat atau kepentingan terhadap sesuatu objek membuat pendapat kelompok ini menjadi pendapat publik. Menurut Cutlip & Center (dalam Santoso 1987, 52) dan William Albigh (dalam Santoso 1987, 52), opini publik adalah hasil interaksi antara orang-orang di suatu publik. Menurut dua pakar itu, opini publik terbentuk sebagai hasil dari dua jenis interaksi: diskusi atau pertukaran pikiran di antara orang-orang yang terlibat dalam suatu kegiatan. Dengan demikian, opini publik sebenarnya mengandung kesamaan, yaitu terbentuk sebagai hasil dari diskusi atau pertukaran pikiran di antara orang-orang yang terlibat dalam suatu kegiatan.

Menurut Emory S. Bogardus, seorang sarjana lain, dalam bukunya yang berjudul *The Making of Public Opinion*, opini publik adalah hasil dari penggabungan pendapat berdasarkan diskusi yang dilakukan di dalam masyarakat demokratis. Oleh karena itu, Bogardus dengan tegas menyatakan bahwa opini publik adalah hasil dari integrasi pendapat, berbeda dengan Cutlip

& Center, yang berpendapat bahwa opini publik adalah hasil dari penyatuan. Dalam arti ini, pengintegrasian adalah hasil dari diskusi, perdebatan, atau pertukaran pikiran di antara anggota kelompok. Ini menunjukkan bahwa bagi Bogardus, pendapat umum adalah:

1. Hasil pengintegrasian pendapat, jadi bukan merupakan jumlah pendapat individu-individu yang dikumpulkan
2. Pengintegrasian yang dimaksud adalah sebagai hasil diskusi tukar pikiran sesama anggota kelompok publik.
3. Berlangsung pada suatu masyarakat yang demokratis.

Kruger Reckless mengatakan dalam bukunya *Social Psychology* bahwa opini publik adalah hasil dari pertimbangan seseorang tentang hal-hal yang telah diterima sebagai pikiran publik. Menurut Reckless, itu jelas bahwa opini publik bukan hanya pendapat atau pendapat seorang saja; itu adalah hasil dari pertimbangan, dan hasil pertimbangan itulah yang telah diterima sebagai pikiran publik. Dengan demikian, seperti yang dikatakan Bogardus. Sarjana lain juga setuju dengan Bogardus dan Reckless, bahwa opini publik tidak terdiri dari jumlah pendapat atau pemikiran seseorang tentang cara mereka menangani masalah. Clyde L. King, seorang sarjana publisistik di Universitas Pennsylvania, menyatakan bahwa opini publik adalah penilaian sosial. Proses di antara individu dalam kelompok juga merupakan bagian dari penilaian sosial suatu masalah. Oleh karena itu, hasil dari pertukaran pikiran jelas merupakan hasil dari interaksi individu dalam kelompok. Akibatnya, itu adalah interaksi, yang tentunya didahului dengan diskusi di antara mereka yang mengikuti diskusi

tersebut. Oleh karena itu, membentuk opini publik mungkin sulit dan memakan waktu. Untuk menjadi opini publik, perlu adanya persetujuan atau permufakatan dari semua orang dalam kelompok atau publik itu, tetapi suatu masalah yang hangat atau aktual tersebut dapat dengan cepat menjadi perhatian publik.

Pendapat Leo Bogart tentang opini publik diperlukan untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan opini publik. Bogart mengatakan dalam bukunya *Is The A World Public Opinion* bahwa opini publik adalah pendapat kolektif. Bogart menyatakan bahwa opini publik berasal dari masalah yang diperdebatkan oleh setiap anggota kelompok, bukan dari persetujuan kelompok. Ada perbedaan pendapat tentang suatu masalah, yang menyebabkan pertentangan. Sulit bagi setiap orang dalam kelompok atau masyarakat untuk mencapai kesepakatan

1.5.3.3. Genre

Menurut KBBI, genre merupakan jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya. Genre film juga dapat didefinisikan sebagai klasifikasi atau jenis dari berbagai film yang memiliki pola atau karakter sama. Hal ini terlihat dari subjek cerita, tema, struktur, isi, setting, peristiwa, gaya, mood, bahkan situasi tertentu. Pengelompokan film berdasarkan genre merupakan salah satu cara untuk memudahkan identifikasi film dengan tujuan pemasaran. Identifikasi ini sudah dilakukan oleh industri film seperti Hollywood dan production house lainnya. Sebuah artikel dari kumparan.com menyebutkan bahwa terdapat beberapa jenis genre film diantaranya:

1. Genre Romantis

Romantis merupakan salah satu genre fiksi paling populer, genre romantis biasanya mengisahkan tentang masalah percintaan sepasang kekasih. Penonton akan terbawa dengan suasana romantis yang dibentuk dalam film. Seperti contoh film romantis yang terkenal adalah Titanic, Ada Apa dengan Cinta, The Architecture Of Love, Dilan 1990 dan sebagainya.

2. Genre Drama

Jenis genre film berikutnya adalah drama yang juga paling disukai oleh banyak orang. Hal ini karena film tersebut biasanya mengangkat cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah film Bumi Manusia dan Ipar Adalah Maut.

3. Genre Ilmiah

Buat yang suka mempelajari hal-hal baru, menonton film genre ilmiah adalah pilihan tepat. Genre ini biasanya menceritakan tentang kisah seorang ilmuwan yang menjadi konflik utama seperti film Avanger.

4. Genre Thriller

Berikutnya adalah genre thriller yang mengutamakan emosi tegang dan tidak jauh dari adegan pembunuhan, seperti film Perempuan Tanah Jahanam.

5. Genre Horror

Untuk tema film horror, biasanya menceritakan tentang cerita di luar nalar manusia seperti mengangkat tentang hal-hal mistik, seperti film Kkn di Desa Penari.

6. Genre Komedi

Genre film komedi merupakan genre paling menghibur yang dapat mengundang tawa penonton. Alur ceritanya sangat menarik karena mengandung unsur hiburan, seperti film Agak Laen.

7. Genre Laga

Laga atau aksi adalah genre film yang tidak pernah absen dari layar kaca. Biasanya, mengisahkan tentang perjuangan seseorang dalam bertahan hidup dan banyak adegan pertarungan. Contoh film aksi yang populer adalah Spiderman.

1.5.3.4. **Storyline**

Storyline merupakan sebuah naskah cerita dalam bentuk teks. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Dalam merancang naskah, analis menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci.

Storyline atau plot merupakan urutan beberapa peristiwa, dan setiap peristiwa tersebut memengaruhi peristiwa berikutnya melalui prinsip sebab-akibat. Peristiwa sebab-akibat dari suatu plot dapat dianggap sebagai serangkaian peristiwa yang dihubungkan antara satu dengan yang lain. Plot dapat bervariasi mulai dari struktur yang sederhana seperti dalam balada tradisional - hingga struktur jalinan yang kompleks, kadang disebut subplot

atau imbrogio. Dalam pengertian naratif, istilah ini menyoroti poin-poin penting yang memiliki konsekuensi dalam cerita, menurut Ansen Dibell. Istilah plot dapat juga berfungsi sebagai kata kerja yang merujuk pada suatu karakter yang merencanakan tindakan berikutnya dalam sebuah cerita. Plot serupa artinya dengan istilah alur cerita. Pada prinsipnya *storyline* atau alur cerita terdiri atas tiga bagian, yakni:

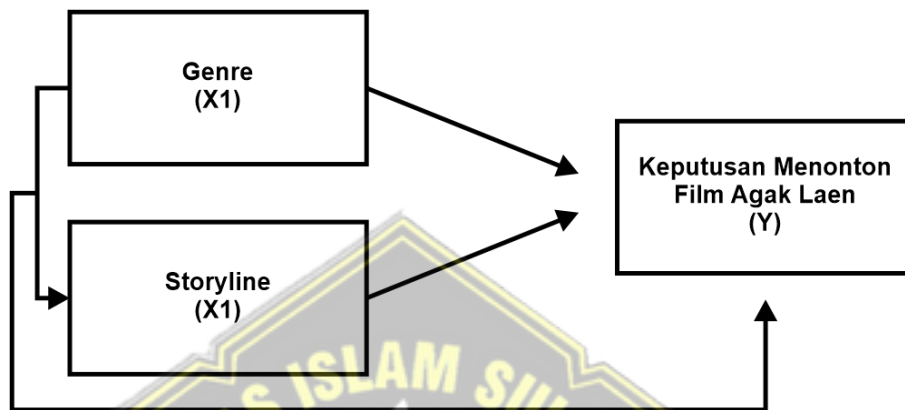
1. Alur awal yang terdiri atas Paparan (Exposition), Rangsangan (Inciting Moment), dan Penggawatan (Rising Action).
2. Alur tengah yang terdiri atas Perumitan (Complication) dan Klimaks (Climax).
3. Alur akhir yang terdiri atas Peleraian (Falling Action) dan Penyelesaian (Denouement).

1.5.3.5. Keputusan Menonton

Pengambilan keputusan adalah proses pendekatan untuk menyelesaikan aktivitas manusia yang terkait dengan pemakaian barang atau jasa guna memenuhi segala keinginan serta kebutuhan mereka (Swastha & Handoko, 2013). Jadi keputusan menonton bisa didefinisikan sebagai beberapa tahapan yang dilakukan oleh seseorang untuk memutuskan film yang ingin ditonton. Pada penelitian ini, maka film menjadi sebuah produk yang sedang dicari dan dibutuhkan oleh penonton. Berdasarkan hal tersebut, maka keputusan menonton bisa diartikan sebagai keputusan membeli. Kotler mengatakan keputusan membeli adalah berbagai tahapan sebelum melakukan

keputusan pembelian suatu produk yang dilakukan oleh konsumen (Oktavenia & Ardani, 2018).

1.6. Kerangka Penelitian



Gambar 1.4 Bagan Kerangka Penelitian

Berdasarkan Kerangka konsep diatas, maka terdapat penjelasan yang terkait dengan genre dan *storyline* dengan keputusan menonton film Agak Laen. Dengan melihat kerangka konsep diatas, maka peneliti akan menurunkannya menjadi kerangka konsep yang nantinya dijadikan sebagai tolak ukur dasar penelitian. Pada penelitian ini akan melihat pengaruh dari genre dan *storyline* terhadap keputusan menonton film Agak Laen

Keterangan :

X1 : Genre

X2 : *Storyline*

Y : Keputusan Menonton Film Agak Laen

1.7. Hipotesis

Ada tiga dugaan sementara dalam penelitian ini. Dugaan sementara atau hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagaimana di bawah ini:

H1 :Genre film berpengaruh terhadap keputusan menonton film
agak laen

H2 : *Storyline* film berpengaruh terhadap keputusan menonton film
agak laen

H3 : Genre dan *storyline* film secara bersamaan berpengaruh
terhadap keputusan menonton film agak laen

1.8. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah membahas saling ketergantungan antara variabel yang dianggap perlu untuk melengkapi situasi yang nantinya akan diteliti. Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Genre (X1)

Genre secara etimologis berasal dari bahasa Prancis “gêne” yang berarti bentuk atau jenis, dan memiliki akar kata yang mirip dengan “genus” dalam ilmu Biologi yang digunakan untuk mengklasifikasikan spesies berdasarkan kesamaan karakteristik tertentu. Dalam konteks film, genre dapat diartikan sebagai kategori atau tipe dari sekelompok film yang menunjukkan ciri khas yang sama, seperti pengaturan (setting), tema, struktur naratif, aksi atau peristiwa, periode waktu, gaya, suasana,

maupun karakter yang muncul (Afkhin, 2020, p.32). Fungsi utama genre adalah untuk mempermudah pengklasifikasian film sekaligus membantu penonton dalam mengidentifikasi film sesuai dengan preferensi mereka. Dengan demikian, secara konseptual indikator genre dalam penelitian ini didefinisikan melalui reaksi dan penerimaan penonton dalam mengidentifikasi jenis film, setting tempat dan waktu yang digunakan dalam film, (3) motif dan tema yang mendasari cerita, serta variasi dari berbagai jenis cerita yang dihadirkan.

2. *Storyline* (X2)

Storyline merupakan sebuah naskah cerita dalam bentuk teks. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Dalam merancang naskah, analis menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. Dalam penelitian ini, *storyline* yang dimaksud merujuk pada jalan cerita yang ditampilkan dalam bentuk *teaser* film sebagai representasi awal dari keseluruhan alur yang akan dikomunikasikan kepada penonton.

Storyline atau plot merupakan urutan beberapa peristiwa, dan setiap peristiwa tersebut memengaruhi peristiwa berikutnya melalui prinsip sebab-akibat. Peristiwa sebab-akibat dari suatu plot dapat dianggap sebagai serangkaian peristiwa yang dihubungkan antara satu dengan yang lain. Plot dapat bervariasi mulai dari struktur yang sederhana seperti dalam balada tradisional - hingga struktur jalinan yang kompleks, kadang disebut subplot atau imbrogio. Dalam pengertian

naratif, istilah ini menyoroti poin-poin penting yang memiliki konsekuensi dalam cerita, menurut Ansen Dibell. Istilah plot dapat juga berfungsi sebagai kata kerja yang merujuk pada suatu karakter yang merencanakan tindakan berikutnya dalam sebuah cerita. Plot serupa artinya dengan istilah alur cerita.

3. Keputusan Menonton Film Agak Laen (Y)

Pengambilan keputusan adalah proses pendekatan untuk menyelesaikan aktivitas manusia yang terkait dengan pemakaian barang atau jasa guna memenuhi segala keinginan serta kebutuhan mereka (Swastha & Handoko, 2013). Jadi keputusan menonton bisa didefinisikan sebagai beberapa tahapan yang dilakukan oleh seseorang untuk memutuskan film yang ingin ditonton. Pada penelitian ini, maka film menjadi sebuah produk yang sedang dicari dan dibutuhkan oleh pengguna twitter khususnya pada followers akun @moviemenfes. Berdasarkan hal tersebut, maka keputusan menonton bisa diartikan sebagai keputusan membeli. Kotler mengatakan keputusan membeli adalah berbagai tahapan sebelum melakukan keputusan pembelian suatu produk yang dilakukan oleh konsumen (Oktavenia & Ardani, 2018).

1.9. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah menjelaskan apa saja indikator-indikator sebagai penanda adanya variabel tersebut. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

Tabel 1.2 Definisi Operasional

Variabel	Indikator	Skala Pengukuran
Genre (X1)	Reaksi dan penerimaan penonton dalam mengidentifikasi jenis film	Likert
	Setting tempat dan waktu	
	Motif dan tema dari film	
	Variasi dari berbagai jenis cerita	
Storyline (X2)	Paparan (Exposition)	Likert
	Rangsangan (Inciting Moment)	
	Penggawatan (Rising Action)	
	Perumitan (Complication)	
	Klimaks (Climax)	
	Peleraian (Falling Action)	
	Penyelesaian (Denouement)	
Keputusan Menonton Film Agak Laen (Y)	Kesadaran (Pengetahuan konsumen tentang produk)	Likert
	Tertarik (Ketertarikan untuk membeli)	
	Pencarian informasi (Pencarian informasi	

	tentang produk)	
	Mengevaluasi informasi (Mengevaluasi terhadap informasi tersebut)	
	Keputusan menonton (Memutuskan menonton setelah melakukan evaluasi)	

1.10. Metodologi Penelitian

1.10.1. Tipe Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Alasan memilih metode ini karena metode kuantitatif digunakan untuk mengenali objek yang akan diteliti karakteristiknya dan memeriksa hipotesis yang kemudian dihubungkan dengan data berupa angka serta teori yang digunakan. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan tentang suatu hipotesis mengenai keterhubungan antar variabel (Sarmanu, 2017).

Tipe yang digunakan dalam Penelitian ini menggunakan eksplanatori dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016) penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas dari awal hingga akhir pembuatan desain penelitian. Menurut Sugiyono (2016) pada penelitian kuantitatif eksplanatori adalah penelitian yang akan menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang mempengaruhi hipotesis peneliti.

1.10.2. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer didefinisikan sebagai data yang diperoleh langsung dari subjek dalam hal ini langsung dari responden. Data primer pada penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner yang telah disebarkan peneliti kepada penonton film Agak Laen.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat secara tidak langsung atau melalui pihak lain yang artinya data ini bukan berasal langsung dari subjek penelitian. Data sekunder umumnya berupa data dokumentasi, laporan, atau pustaka (Sudaryana & Agusindy, 2022). Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini didapat dari buku, skripsi, jurnal atau media online.

1.10.3. Teknik Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan atau pengambilan data yang dilakukan melalui penyebaran pernyataan tekstual pada responden sehingga responden mampu menjawab pernyataan tersebut dengan jelas. Dalam penelitian, kuesioner disebarkan kepada penonton film Agak Laen

b. Studi Kepustakaan

Studi atau kajian kepustakaan merupakan usaha untuk mengumpulkan berbagai informasi perihal teori-teori yang berkaitan

dengan variabel penelitian. Hal yang dilakukan yaitu dengan mempelajari literatur seperti artikel, jurnal, skripsi, ataupun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian sehingga peneliti dapat memperoleh teori serta konsep yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

1.10.4. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2017), populasi merupakan sekumpulan objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang mendiami satu wilayah secara general. Objek atau subjek ini kemudian akan ditetapkan untuk dikaji lalu ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah penonton film Agak Laen yang berjumlah 9.125.188 penonton.

b. Sampel

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian kecil dari populasi yang dijadikan sumber data dan kehadiran sampel diasumsikan mampu merepresentasikan populasi. Terdapat banyak cara yang dapat digunakan dalam menentukan sampel salah satunya dengan menggunakan rumus slovin. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus slovin yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N (d)^2}$$

Keterangan :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

d = tingkat kesalahan (ditetapkan 10%)

Berdasarkan rumus tersebut maka diperoleh jumlah sampel sebagai berikut :

$$n = \frac{9.125.188}{1 + 9.125.188 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{9.125.188}{1 + 9.125.188 (0,01)}$$

$$n = \frac{9.125.188}{91.252,88}$$

$$n = 99,998 \text{ (100 responden)}$$

Berdasarkan perhitungan sampel menggunakan rumus slovin didapatkan hasil 99,998 akan tetapi peneliti akan membulatkan menjadi 100 orang penonton film agak laen sebagai responden penelitian ini.

1.10.5. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Purposive sampling dipilih karena peneliti hanya mengambil responden yang benar-benar pernah menonton film Agak Laen, sehingga dianggap mampu memberikan jawaban yang relevan terkait pengaruh genre dan storyline terhadap keputusan menonton. Menurut Sugiyono (2017), purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel

yang dilakukan dengan memilih subjek berdasarkan kriteria khusus yang telah ditentukan oleh peneliti, sehingga hasil penelitian dapat lebih fokus pada tujuan yang ingin dicapai. Teknik ini dianggap tepat karena tidak semua populasi penonton bioskop memiliki pengalaman langsung menonton film yang menjadi objek penelitian.

1.10.6. Skala Pengukuran

Penelitian ini menggunakan skala ukur sebagai pedoman untuk melakukan pengukuran terhadap variabel yang diteliti. Skala pengukuran dapat mengumpulkan data, yang selanjutnya dianalisis untuk memenuhi tujuan penelitian (Riyanto & Hatmawan, 2020). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Likert. Item-item pada kedua skala dibagi dalam satu kelompok, yaitu favorable. Item favorable adalah item-item yang mendukung indikator-indikator variabel. Pada setiap skala, alternatif jawaban untuk item-item ada 5 yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut adalah skor yang digunakan untuk tiap item.

Tabel 1.3 Tabel Skala Pengukuran

Tingkatan	Nilai
	Favourable
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4

Sangat Setuju (SS)	5
--------------------	---

1.10.7. Uji Instrumen Penelitian

Analisis data adalah tahap dimana data hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi yang dikumpulkan dan diorganisasikan secara metodis dengan mengklasifikasikan data ke dalam kelompok yang berbeda, membaginya menjadi kelompok yang lebih kecil, mensintesisnya, menggabungkannya menjadi pola, dan memilahnya mana yang vital dan harus diselidiki, diikuti dengan hasil yang mudah dimengerti oleh peneliti serta orang lain (Sugiyono, 2017).

1.10.7.1. Uji Validitas

Menurut Ghozali (2013), pengujian validitas dibutuhkan untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan terhitung valid. Suatu kuesioner dianggap valid hanya jika butir-butir pertanyaan yang termuat dalam kuesioner mampu mengungkap hal yang diukur sebagai parameter dalam kuesioner tersebut. Kriteria uji validitas pada penelitian ini menganut kriteria seperti di bawah ini:

1. Apabila nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$, maka item kuesioner dinyatakan valid.
2. Apabila nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$, maka item kuesioner dinyatakan tidak valid.

1.10.7.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian sejauh mana hasil pengukuran dalam suatu penelitian dapat dipercaya. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang tetap konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Kriteria pengukuran reliabel (Ghozali, 2013) yaitu:

1. Apabila hasil nilai Cronbach Alpha > 0.60 maka kuesioner reliabel.
2. Apabila hasil nilai Cronbach Alpha < 0.60 maka kuesioner tidak reliabel.

1.10.8. Uji Asumsi Klasik

1.10.8.1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat residual data terdistribusi normal atau tidak. Menurut Priyatno (2014:90), standar data dikatakan normal jika $> 0,05$. Penelitian ini akan menguji normalitas data setiap variabel, yakni variabel genre, *storyline* dan keputusan menonton film agak laen. Analisis uji normalitas menggunakan kaidah Kolmogorov smirnov berbantuan program SPSS 24. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data memiliki distribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak normal (Ghozali, 2011).

1.10.8.2. Uji Multikoloneriatas

Uji multikoloneriatas merupakan analisis untuk mengetahui apakah antar variabel independent mempunyai korelasi yang tinggi satu sama lain atau tidak. Jika terdapat hubungan yang tinggi antar variabel, maka 39 hubungan antar variabel terganggu. Dasar pengambilan uji multikoloneriatas dilihat melalui nilai tolerance:

1. Jika nilai tolerance > 0.10 maka dapat diartikan tidak terjadi multikoloneriatas.
2. Jika nilai tolerance < 0.10 maka artinya terjadi multikolinearitas.
3. Jikai nilai VIF (variance inflantion factor) < 10.00 maka artinya tidak terjadi multikoloneriatas.
4. Jika nilai VIF (variance inflantion factor) > 10.00 maka artinya terjadi multikolonieariatas.

1.10.8.3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteoskedastisitas merupakan pengujian data guna menentukan apakah terdapat ketidaksetaraan varians dari residual atau tidak. Dasar pengujian heteroskedastisitas bisa dikerjakan dengan metode scatter plot dengan menerapkan nilai ZPRED (nilai yang diprediksi) ke SRESID (nilai residual). Untuk melihat uji heterokedastisitas melalui hasil yang didapatkan dengan melihat tidak ada pola spesifik pada diagram, seperti menggumpul ditengah, menyempit kemudian melebar atau sebaliknya (Mulyana et al., 2024).

1.10.9. Pengujian Hipotesis

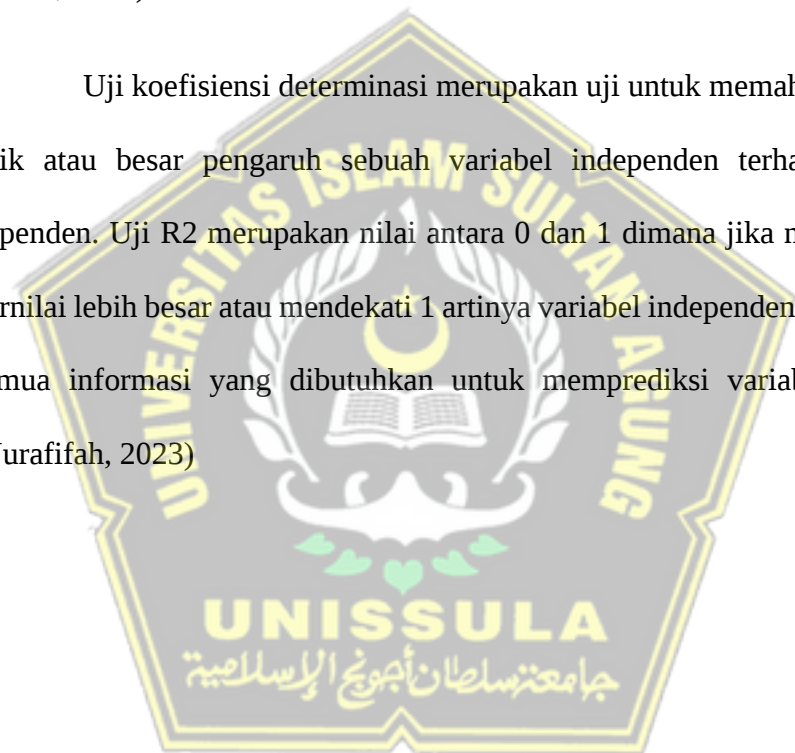
Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan regresi linier berganda. Dilakukan dengan urgensi mengetahui keterikatan variabel bebas dengan variabel terikat secara sebagian atau secara menyeluruh. Pengujian hipotesis dilakukan melalui.

T Test Method atau biasa disebut dengan Uji T. Uji T mempunyai kriteria hasil uji hipotesis sebagaimana tertera pada poin di bawah ini:

1. Apabila nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Apabila nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Uji F merupakan uji koefisiensi yang dipakai untuk melihat adanya pengaruh antar dua atau lebih variabel independen dengan variabel dependen secara bersama-sama atau secara simultan (Rahma Fitriani & Naufal Shela Abdila, 2024).

Uji koefisiensi determinasi merupakan uji untuk memahami seberapa baik atau besar pengaruh sebuah variabel independen terhadap variabel dependen. Uji R^2 merupakan nilai antara 0 dan 1 dimana jika nilai R Square bernilai lebih besar atau mendekati 1 artinya variabel independent memberikan semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen (Nurafifah, 2023)



BAB II

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

2.1. Gambaran Umum Film Agak Laen



Gambar 2.1 Poster film Agak Laen

Sutradara : Muhadkly Acho

Produser : Dipa Andika, Ernest Prakasa

Skenario : Muhadkly Acho

Pemeran : Bene Dion, Oki Rengga, Indra Jegel, Boris Bokir,
Tissa Biani

Penata musik : Ofel Obaja Setiawan

Sinematografer : Arfian

Penyunting : Ryan Purwoko

Perusahaan produksi : Imajinari, Jagartha, Trinity Entertainment Network, A&Z Films, Legacy Pictures

Distributor : Antenna Entertainments (wilayah Asia Tenggara), Prathyangira Cinemas (wilayah Amerika Serikat)

Tanggal rilis : 1 Februari 2024 (Indonesia), 7 Maret 2024 (Malaysia & Brunei Darussalam), 14 Maret 2024 (Singapura), 22 Maret 2024 (Amerika Serikat), 31 Mei 2024 (Netflix)

Durasi : 119 menit

Negara : Indonesia

Bahasa : Bahasa Indonesia

Berawal dari tayangan di YouTube dengan nama Agak Laen yang dipandu oleh Boris Bokir, Indra Jegel, Oki Rengga, dan Bene Dion. Program tersebut diangkat menjadi sebuah film oleh rumah produksi Imajinari milik Ernest Prakasa. Proses negosiasi tersebut berawal dalam salah satu episode siniar dengan bintang tamu Ernest, mereka berempat berusaha mewujudkan rencana membuat film dengan menjebak Ernest dengan meyakinkan bahwa cerita mereka akan meledak di pasaran jika difilmkan serta menjanjikan

menembus satu juta penonton. Ernest pun akhirnya setuju untuk menggarap film.

Agak Laen merupakan film ketiga yang diproduksi oleh rumah produksi Imajinari setelah Ngeri-Ngeri Sedap (2022) dan Jatuh Cinta Seperti di Film-Film (2023). Agak Laen juga menjadi pionir siniar pertama yang berawal dari obrolan suara menjadi sebuah film panjang. Ini juga untuk pertama kalinya Imajinari bekerja sama dengan kekayaan intelektual lain. Ernest dan Dipa Andika selaku produser mengungkapkan alasan mereka yakin untuk memproduksi film tersebut karena yakin dengan chemistry empat pemeran utama dalam film. Menurut Dipa, chemistry antar pemain menjadi salah satu hal yang penting dalam memproduksi sebuah film.[3] Ernest juga meminta untuk personel Agak Laen turut berkontribusi sebagai produser eksekutif dan berinvestasi terhadap film tersebut.[4] Menurut Ernest, Agak Laen adalah film yang diproduksi Imajinari dengan biaya termahal dibandingkan film-film sebelumnya.

Untuk kursi sutradara, awalnya Ernest dan Bene direncanakan menjadi sutradara. Namun Ernest menolak karena mengaku ada proyek yang sedang ia kerjakan yang menghalanginya untuk terjun langsung sebagai sutradara, sedangkan Bene hanya setuju untuk menjadi pemain dan tidak mau terjun sebagai sutradara. Imajinari kemudian memutuskan mencari sosok lain dan akhirnya Muhadkly Acho ditunjuk sebagai sutradara sekaligus penulis skenario karena rekam jejaknya di film Gara-Gara Warisan dan serial Induk

2.2. Sinopsis Film Agak Laen

Bene, Boris, Jegel, dan Oki merupakan empat sekawan yang telah berteman sejak lama. Namun, kondisi ekonomi mereka masih terpuruk meski sudah lama merantau. Keempat sahabat itu akhirnya melihat peluang baru saat pasar malam baru didirikan di dekat kediaman mereka. Bene, Boris, Jegel, dan Oki memutuskan membuat wahana rumah hantu di pasar malam tersebut. Mereka tidak hanya mengelola rumah hantu itu, tetapi juga menyiapkan konsep hingga menjadi hantu untuk menakut-nakuti pengunjung.

Namun, usaha mereka semula gagal karena tak ada pengunjung yang merasa ketakutan ketika memasuki rumah hantu. Empat sekawan itu lantas memutar otak untuk menyelamatkan bisnis tersebut. Mereka akhirnya mendapat sebuah ide, yakni merenovasi rumah hantu agar menjadi lebih menyeramkan. Renovasi itu cukup berhasil karena nuansa mistis di sepanjang ruangan rumah hantu benar-benar terasa. Seorang pengunjung bernama Basuki memasuki rumah hantu versi terbaru itu sebagai pengunjung pertama.

Alasan Basuki memasuki rumah hantu tersebut bukan untuk merasakan nuansa mistis, melainkan untuk menghindari sang istri lantaran saat itu ia tengah jalan dengan bersama selingkuhannya. Masalah muncul ketika Basuki mulai menyusuri rumah hantu, terus-menerus dikagetkan hingga akhirnya meninggal di tempat karena serangan jantung. Kematian tersebut membuat panik Bene, Boris, Jegel, dan Oki. Mereka pun memutuskan mengubur jenazah Basuki di dalam rumah hantu dan merahasiakan kematiannya. Namun, arwah Basuki justru gentayangan di rumah hantu tersebut.

Situasi ini ternyata membuat rumah hantu tersebut semakin menyeramkan. Usaha mereka semakin diminati pengunjung hingga mendatangkan banyak uang bagi mereka. Di sisi lain, Basuki yang sesungguhnya telah meninggal dinyatakan hilang secara misterius. Polisi akhirnya turun tangan menyelidiki kasus itu dikarenakan Basuki adalah seorang calon anggota legislatif. Penyelidikan dimulai dengan mendatangi tempat di mana Basuki terakhir terlihat.

Setelah menemukan keanehan usai berkunjung ke wahana rumah hantu, polisi akhirnya berhasil menguak rahasia empat sekawan. Mereka berempat akhirnya ditangkap untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya.

2.3. Tema yang Diangkat dalam Film Agak Laen

Agak Laen merupakan film horor komedi Indonesia yang menggabungkan ketegangan supranatural dengan humor khas para komika. Disutradarai oleh Muhadkly Acho dan dibintangi oleh Bene Dion, Boris Bokir, Oki Rengga, dan Indra Jegel, film ini menceritakan kisah empat sahabat yang mengelola rumah hantu di pasar malam. Usaha mereka untuk meningkatkan keseraman wahana berujung pada kematian seorang pengunjung, yang kemudian mereka sembunyikan dengan mengubur jasadnya di lokasi tersebut. Ironisnya, arwah sang korban mulai menghantui rumah hantu, membuatnya viral dan ramai pengunjung, sekaligus memicu penyelidikan polisi atas kasus orang hilang.

Film ini berhasil memadukan unsur horor dan komedi dengan apik, menghadirkan suasana menegangkan sekaligus mengocok perut penonton.

Keberhasilan Agak Laen tercermin dari pencapaiannya sebagai salah satu film Indonesia terlaris sepanjang masa, dengan lebih dari 9 juta penonton. Film ini tersedia untuk streaming di Netflix.

2.4. Pemeran di Film Agak Laen

Berikut ini merupakan daftar nama pemeran utama pada film agak laen :

- Bene Dion sebagai Bene
- Oki Rengga sebagai Oki
- Indra Jegel sebagai Jegel
- Boris Bokir sebagai Boris
- Tissa Biani sebagai Marlina
- Indah Permatasari sebagai Intan
- Arie Kriting sebagai Jongki
- Mamat Alkatiri sebagai Beben
- Sadana Agung Sulistya sebagai Obet
- Bukie B. Mansyur sebagai AKP Tohar Wahyudi
- Arief Didu sebagai Basuki Munandar
- Rita Matu Mona sebagai Berlian Siagian
- Anggi Marito sebagai Naomi
- Praz Teguh sebagai Bedul
- Soleh Solihun sebagai oknum tentara

Berikut ini merupakan daftar nama pemeran cameo pada film agak laen :

- Ernest Prakasa sebagai ahli bahasa isyarat
- Aci Resti, Ardit Erwandha, Denny Gitong, Dicky Mangay, Kristo Immanuel, dan Nopek Novian sebagai pengunjung rumah hantu
- Anastasia Herzigova sebagai pembaca berita televisi
- Rais Marasabessy sebagai rentenir
- Ge Pamungkas sebagai pelempar bola
- Andi Wijaya & Abah Pican sebagai pengunjung dalam antrian
- Ucita Pohan sebagai reporter televisi
- Yono Bakrie sebagai cowok berwajah unik
- Muhadkly Acho sebagai pemilik baju QRIS myBCA ("Tidak dikreditkan")

2.5. **Pencapaian Film Agak Laen**

Sejak dirilis pada awal 2024, film Agak Laen telah mencuri perhatian publik dengan perpaduan unik antara horor dan komedi yang segar. Kesuksesan luar biasa ini tidak hanya tercermin dari jumlah penonton yang mencapai lebih dari 9 juta orang, tetapi juga dari berbagai penghargaan dan apresiasi yang diterima di industri perfilman Indonesia. Film ini membuktikan bahwa genre horor komedi mampu meraih pencapaian prestisius, sekaligus membuka jalan bagi karya-karya serupa di masa depan. Berikut merupakan daftar Penghargaan film Agak Laen

1. Penghargaan film Agak Laen pada Anugerah Komedi Indonesia 2024 dalam kategori penghargaan khusus ditahun 2024

2. Penghargaan film Agak Laen pada Indonesian Movie Actors Awards 2024 dalam kategori film terfavorit ditahun 2024
3. Penghargaan film Agak Laen pada Festival Film Indonesia 2024 dalam kategori film terlaris ditahun 2024
4. Penghargaan Muhadkly Acho pada Festival Film Bandung 2024 dalam kategori Penulis Skenario Terpuji Film Indonesia ditahun 2024



BAB III

TEMUAN PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti akan menyajikan gambaran mengenai proses perolehan data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara luring dan daring menggunakan platform Google Formulir. Kuesioner tersebut disebarluaskan secara langsung kepada responden melalui tatap muka langsung dan melalui platform whatsapp. Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk mengumpulkan data terkait penelitian yang berjudul “Pengaruh genre dan *storyline* Terhadap Keputusan Menonton Film Agak Laen”. Metode ini dipilih untuk menjangkau responden yang merupakan penonton film Agak Laen, sehingga data yang diperoleh relevan dengan topik penelitian.

3.1. Karakteristik Responden

Responden pada penelitian ini merupakan penonton film Agak Laen sebanyak 100 orang. Hasil jawaban responden akan dibahas melalui tabel dan deskripsi hasil berikut ini:

Tabel 3.1 Presentase responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-Laki	43	43%
Perempuan	57	57%
Total	100	100%

Menurut tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya responden yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 43 dengan presentase 43%.

Sedangkan responden perempuan berjumlah 57 dengan presentase 57%. Hasil akhir menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan

Tabel 3.2 Presentase responden berdasarkan penonton film Agak Laen

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-Laki	43	43%
Perempuan	57	57%
Total	100	100%

Menurut tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa responden yang menonton film Agak Laen berjumlah 100 dengan presentase 100%. Hasil akhir menunjukkan bahwa seluruh responden merupakan penonton dari film Agak Laen.

3.2. Genre

Hasil jawaban responden dari variabel genre akan dibahas melalui tabel dan deskripsi hasil dibawah:

Tabel 3.3 Presentase responden menyatakan dapat mengenali bahwa film Agak Laen merupakan perpaduan antara genre horor dan komedi

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	58	58%	Sangat Setuju
Setuju	37	37%	
Netral	2	2%	
Tidak Setuju	3	3%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	

Total	100	100%	
--------------	------------	-------------	--

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali bahwa film Agak Laen merupakan perpaduan antara genre horor dan komedi. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 95 responden (95%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 3 responden (3%) yang menyatakan tidak setuju dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan netral.

Tabel 3.4 Presentase responden menyatakan dapat mengenali genre film Agak Laen menjadi salah satu alasan utama saya memilih untuk menonton

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	31	31%	Setuju
Setuju	53	53%	
Netral	14	14%	
Tidak Setuju	1	1%	
Sangat Tidak Setuju	1	1%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali genre film Agak Laen

menjadi salah satu alasan utama saya memilih untuk menonton. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 84 responden (84%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 14 responden (14%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.5 Presentase responden menyatakan dapat mengenali kreativitas dalam menampilkan tempat dan waktu di film Agak Laen menjadi salah satu daya tarik bagi saya untuk menonton

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	24	24%	Setuju
Setuju	57	57%	
Netral	17	17%	
Tidak Setuju	2	2%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali kreativitas dalam menampilkan tempat dan waktu di film Agak Laen menjadi salah satu daya tarik bagi saya untuk menonton. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 81 responden (81%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 17

responden (17%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.6 Presentase responden menyatakan dapat mengenali setting tempat (lokasi dalam film seperti penjara atau rumah hantu) mendukung suasana horor-komedi dalam film Agak Laen

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	35	35%	Setuju
Setuju	48	48%	
Netral	16	16%	
Tidak Setuju	1	1%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali setting tempat (lokasi dalam film seperti penjara atau rumah hantu) mendukung suasana horor-komedi dalam film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 83 responden (83%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 16 responden (16%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.7 Presentase responden menyatakan dapat mengenali tema film Agak Laen menjadi salah satu alasan saya tertarik untuk menonton film ini

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	34	34%	Setuju
Setuju	47	47%	
Netral	19	19%	
Tidak Setuju	0	0%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali tema film Agak Laen menjadi salah satu alasan saya tertarik untuk menonton film ini. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 81 responden (81%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 19 responden (19%) yang menyatakan netral.

Tabel 3.8 Presentase responden menyatakan dapat mengenali motif cerita yang digunakan terasa unik dan membuat saya ingin terus mengikuti alur film

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	37	37%	Setuju
Setuju	56	56%	

Netral	7	7%	
Tidak Setuju	0	0%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali motif cerita yang digunakan terasa unik dan membuat saya ingin terus mengikuti alur film. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 93 responden (93%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 7 responden (7%) yang menyatakan netral.

Tabel 3.9 Presentase responden menyatakan dapat mengenali keberagaman jenis cerita dalam film ini membuat saya tertarik untuk menonton film agak laen

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	32	32%	Setuju
Setuju	48	48%	
Netral	18	18%	
Tidak Setuju	2	2%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali keberagaman jenis cerita dalam film ini membuat saya tertarik untuk menonton film agak laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 80 responden (80%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 18 responden (18%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.10 Presentase responden menyatakan dapat mengenali film Agak Laen menyajikan variasi cerita yang tidak monoton dan selalu menarik untuk diikuti

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	38	38%	Setuju
Setuju	49	49%	
Netral	13	13%	
Tidak Setuju	0	0%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali film Agak Laen menyajikan variasi cerita yang tidak monoton dan selalu menarik untuk diikuti. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju

sebanyak 87 responden (87%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 13 responden (13%) yang menyatakan netral.

3.3. *Storyline*

Tabel 3.11 Presentase responden menyatakan dapat mengenali teaser film Agak Laen berhasil memperkenalkan tokoh utama secara singkat namun jelas

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	28	28%	Setuju
Setuju	54	54%	
Netral	15	15%	
Tidak Setuju	3	3%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali teaser film Agak Laen berhasil memperkenalkan tokoh utama secara singkat namun jelas. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 82 responden (82%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini

lebih tinggi dibandingkan dengan 15 responden (15%) yang menyatakan netral dan 3 responden (3%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.12 Presentase responden menyatakan dapat mengenali setelah menonton teaser, responden merasa lebih tertarik untuk menonton film Agak Laen secara penuh

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	36	36%	Setuju
Setuju	45	45%	
Netral	17	17%	
Tidak Setuju	1	1%	
Sangat Tidak Setuju	1	1%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali setelah menonton teaser, responden merasa lebih tertarik untuk menonton film Agak Laen secara penuh. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 81 responden (81%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 17 responden (17%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.13 Presentase responden menyatakan dapat mengenali setelah melihat momen pemicu dalam teaser, saya terdorong untuk menonton film Agak Laen secara keseluruhan

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	35	35%	Setuju
Setuju	45	45%	
Netral	19	19%	
Tidak Setuju	1	1%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali setelah melihat momen pemicu dalam teaser, saya terdorong untuk menonton film Agak Laen secara keseluruhan. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 80 responden (80%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 19 responden (19%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.14 Presentase responden menyatakan dapat mengenali momen pemicu yang ditampilkan dalam teaser membuat saya penasaran akan kelanjutan ceritanya

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
-------	--------	------------	-------

Sangat Setuju	33	33%	Setuju
Setuju	49	49%	
Netral	17	17%	
Tidak Setuju	1	1%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali momen pemicu yang ditampilkan dalam teaser membuat saya penasaran akan kelanjutan ceritanya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 82 responden (82%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 17 responden (17%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.15 Presentase responden menyatakan dapat mengenali adegan-adegan dalam teaser membangun ketegangan yang membuat saya penasaran dengan kelanjutan cerita

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	27	27%	Setuju
Setuju	48	48%	

Netral	23	23%	
Tidak Setuju	2	2%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali bahwa adegan-adegan dalam teaser membangun ketegangan yang membuat saya penasaran dengan kelanjutan cerita. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 70 responden (70%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 23 responden (23%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.16 Presentase responden menyatakan dapat mengenali ketegangan dalam teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	23	23%	Setuju
Setuju	53	53%	
Netral	19	19%	
Tidak Setuju	4	4%	

Sangat Tidak Setuju	1	1%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali ketegangan dalam teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 76 responden (76%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 19 responden (19%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.17 Presentase responden menyatakan dapat mengenali hambatan-hambatan baru yang muncul dalam teaser membuat alur cerita tampak semakin menarik

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	26	26%	Setuju
Setuju	51	51%	
Netral	21	21%	
Tidak Setuju	1	1%	
Sangat Tidak Setuju	1	1%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali hambatan-hambatan baru yang muncul dalam teaser membuat alur cerita tampak semakin menarik. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 77 responden (77%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 21 responden (21%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.18 Presentase responden menyatakan dapat mengenali komplikasi cerita yang ditampilkan dalam teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	25	25%	Setuju
Setuju	47	47%	
Netral	23	23%	
Tidak Setuju	5	5%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali komplikasi cerita yang ditampilkan dalam teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat

sangat setuju dan setuju sebanyak 72 responden (72%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 23 responden (23%) yang menyatakan netral dan 5 responden (5%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.19 Presentase responden menyatakan dapat mengenali adegan paling intens dalam teaser membuat saya semakin penasaran akan akhir ceritanya

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	30	30%	Setuju
Setuju	49	49%	
Netral	17	17%	
Tidak Setuju	4	4%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali adegan paling intens dalam teaser membuat saya semakin penasaran akan akhir ceritanya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 79 responden (79%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 17 responden (17%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.20 Presentase responden menyatakan dapat mengenali klimaks dalam teaser cukup kuat untuk membuat saya ingin menonton filmnya secara lengkap

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	27	27%	Setuju
Setuju	57	57%	
Netral	12	12%	
Tidak Setuju	4	4%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali klimaks dalam teaser cukup kuat untuk membuat saya ingin menonton filmnya secara lengkap. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 84 responden (84%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 12 responden (12%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.21 Presentase responden menyatakan dapat mengenali adegan-adegan setelah ketegangan utama dalam teaser membuat saya semakin ingin tahu bagaimana akhir cerita film ini

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	30	30%	Setuju

Setuju	50	50%	
Netral	18	18%	
Tidak Setuju	2	2%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali adegan-adegan setelah ketegangan utama dalam teaser membuat saya semakin ingin tahu bagaimana akhir cerita film ini. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 80 responden (80%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 18 responden (18%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.22 Presentase responden menyatakan dapat mengenali peleraian yang ditampilkan dalam teaser turut memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	23	23%	Setuju
Setuju	51	51%	
Netral	22	22%	

Tidak Setuju	4	4%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali peleraian yang ditampilkan dalam teaser turut memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 74 responden (74%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 22 responden (22%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.23 Presentase responden menyatakan dapat mengenali kesan dari bagian akhir teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	26	26%	Setuju
Setuju	50	50%	
Netral	20	20%	
Tidak Setuju	4	4%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	

Total	100	100%	
--------------	------------	-------------	--

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali kesan dari bagian akhir teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 76 responden (76%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 20 responden (20%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.24 Presentase responden menyatakan dapat mengenali dalam akhir teaser membuat responden penasaran terhadap akhir cerita film agak laen

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	26	26%	Setuju
Setuju	56	56%	
Netral	16	16%	
Tidak Setuju	2	2%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali dalam akhir teaser membuat

responden penasaran terhadap akhir cerita film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 82 responden (82%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 16 responden (16%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

3.4. Keputusan Menonton Film Agak Laen

Tabel 3.25 Presentase responden menyatakan dapat memahami alur cerita umum dari film Agak Laen berdasarkan teaser atau sinopsis yang responden lihat

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	29	29%	Setuju
Setuju	37	37%	
Netral	27	27%	
Tidak Setuju	7	7%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat memahami alur cerita umum dari film Agak Laen berdasarkan teaser atau sinopsis yang responden lihat. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 66 responden (66%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini

lebih tinggi dibandingkan dengan 27 responden (27%) yang menyatakan netral dan 7 responden (7%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.26 Presentase responden menyatakan dapat mengetahui tentang film Agak Laen memengaruhi keputusan responden untuk menontonnya di bioskop

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	17	17%	Setuju
Setuju	58	58%	
Netral	21	21%	
Tidak Setuju	4	4%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengetahui tentang film Agak Laen memengaruhi keputusan responden untuk menontonnya di bioskop. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 65 responden (65%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 21 responden (21%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.27 Presentase responden menyatakan dapat mengenali genre horror-komedi dalam film Agak Laen membuat saya tertarik untuk menontonnya

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	37	37%	Setuju
Setuju	48	48%	
Netral	12	12%	
Tidak Setuju	3	3%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali genre horror-komedi dalam film Agak Laen membuat saya tertarik untuk menontonnya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 85 responden (85%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 12 responden (12%) yang menyatakan netral dan 3 responden (3%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.28 Presentase responden menyatakan dapat mengenali keinginan untuk membeli tiket film Agak Laen setelah menonton teaser atau trailer-nya

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	28	28%	Setuju

Setuju	48	48%	
Netral	22	22%	
Tidak Setuju	2	2%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali keinginan untuk membeli tiket film Agak Laen setelah menonton teaser atau trailer-nya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 76 responden (76%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 22 responden (22%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.29 Presentase responden menyatakan dapat membandingkan film Agak Laen dengan film sejenis sebelum memutuskan untuk menonton

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	18	18%	Setuju
Setuju	33	33%	
Netral	30	30%	
Tidak Setuju	17	17%	

Sangat Tidak Setuju	2	2%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat membandingkan film Agak Laen dengan film sejenis sebelum memutuskan untuk menonton. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 51 responden (51%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 30 responden (30%) yang menyatakan netral dan 17 responden (17%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.30 Presentase responden menyatakan dapat mencari informasi lebih lanjut tentang film Agak Laen setelah melihat teaser atau trailer-nya

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	26	26%	Setuju
Setuju	48	48%	
Netral	18	18%	
Tidak Setuju	8	8%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mencari informasi lebih lanjut tentang film Agak Laen setelah melihat teaser atau trailer-nya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 74 responden (74%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 18 responden (18%) yang menyatakan netral dan 8 responden (8%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.31 Presentase responden menyatakan dapat menilai apakah genre horor-komedi dalam film Agak Laen sesuai dengan preferensi responden sebelum memutuskan untuk menontonnya

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	28	28%	Setuju
Setuju	53	53%	
Netral	16	16%	
Tidak Setuju	3	3%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat menilai apakah genre horor-komedi dalam film Agak Laen sesuai dengan preferensi responden sebelum memutuskan untuk menontonnya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 81 responden (81%) yang

menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 16 responden (16%) yang menyatakan netral dan 3 responden (3%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.32 Presentase responden menyatakan dapat mengenali berdasarkan informasi yang responden kumpulkan, responden memutuskan apakah film Agak Laen cukup menarik untuk ditonton di bioskop

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	26	26%	Setuju
Setuju	53	53%	
Netral	21	21%	
Tidak Setuju	0	0%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali berdasarkan informasi yang responden kumpulkan, responden memutuskan apakah film Agak Laen cukup menarik untuk ditonton di bioskop. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 79 responden (79%) yang

menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 21 responden (21%) yang menyatakan netral.

Tabel 3.33 Presentase responden menyatakan dapat mengenali setelah melakukan evaluasi terhadap genre horor-komedi, saya memutuskan untuk menonton film Agak Laen

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	30	30%	Setuju
Setuju	54	54%	
Netral	14	14%	
Tidak Setuju	2	2%	
Sangat Tidak Setuju	0	0%	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali setelah melakukan evaluasi terhadap genre horor-komedi, saya memutuskan untuk menonton film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 84 responden (84%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 14 responden (14%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

Tabel 3.34 Presentase responden menyatakan dapat memutuskan untuk menonton film Agak Laen karena responden merasa genre dan alur ceritanya sangat sesuai dengan preferensi responden setelah melakukan evaluasi

Skala	Jumlah	Presentase	Hasil
Sangat Setuju	30	30	Setuju
Setuju	47	47	
Netral	22	22	
Tidak Setuju	1	1	
Sangat Tidak Setuju	0	0	
Total	100	100%	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat memutuskan untuk menonton film Agak Laen karena responden merasa genre dan alur ceritanya sangat sesuai dengan preferensi responden setelah melakukan evaluasi. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 77 responden (77%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 22 responden (22%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju.

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas temuan dan hasil penelitian yang diperoleh melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan SPSS 27. Subjek penelitian adalah penonton film Agak Laen. Pembahasan disusun berdasarkan rumusan masalah penelitian.

4.1. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Penyebaran kuesioner kepada responden dilakukan melalui Google Formulir secara luring dan daring. Untuk memastikan bahwa kuesioner penelitian ini valid, maka perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu. Penulis melakukan pengujian 100 responden. Hasil uji validitas dari 32 pernyataan menunjukkan valid dengan kriteria menunjukkan nilai signifikansi <0.05 , dan hasil uji reabilitas untuk 3 variabel menunjukkan nilai alpha Cronbach dengan tingkat signifikansi >0.6 .

4.1.1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, atau dengan kata lain, apakah setiap pertanyaan mampu merepresentasikan keseluruhan data dari responden. Berikut ini disajikan hasil uji validitas dari tiga variabel yang diteliti.

**Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Genre
(X1)**

Pernyataan	Pearson Correlation	Sig (2-tailed)	N	Keterangan
X1.1	0.461	0.001	100	Valid
X1.2	0.542	0.001	100	Valid
X1.3	0.553	0.001	100	Valid
X1.4	0.674	0.001	100	Valid
X1.5	0.636	0.001	100	Valid
X1.6	0.745	0.001	100	Valid
X1.7	0.765	0.001	100	Valid
X1.8	0.715	0.001	100	Valid

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh pernyataan dalam kuesioner yang terdiri dari 8 item dan diisi oleh 100 responden dinyatakan valid. Validitas setiap item pernyataan diuji menggunakan analisis korelasi Pearson, dengan membandingkan nilai *r hitung* dengan *r tabel*. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 27, diketahui bahwa nilai *r hitung* untuk seluruh pernyataan lebih besar dari *r tabel* yaitu > 0,195, serta nilai signifikansi (Sig.) dari setiap item berada di bawah 0,05 (Sig. < 0,05). Hal ini mengindikasikan bahwa setiap pernyataan dalam instrumen kuesioner memiliki hubungan yang signifikan dengan total skor, sehingga dapat dikatakan bahwa semua item layak digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini terbukti valid dan mampu mengukur aspek yang dimaksud sesuai dengan tujuan penelitian.

**Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas *Storyline*
(X2)**

Pernyataan	Pearson Correlation	Sig (2-tailed)	N	Keterangan
X2.1	0.525	0.001	100	Valid
X2.2	0.667	0.001	100	Valid
X2.3	0.765	0.001	100	Valid
X2.4	0.734	0.001	100	Valid
X2.5	0.789	0.001	100	Valid
X2.6	0.698	0.001	100	Valid
X2.7	0.622	0.001	100	Valid
X2.8	0.711	0.001	100	Valid
X2.9	0.700	0.001	100	Valid
X2.10	0.731	0.001	100	Valid
X2.11	0.760	0.001	100	Valid
X2.12	0.653	0.001	100	Valid
X2.13	0.672	0.001	100	Valid
X2.14	0.761	0.001	100	Valid

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh pernyataan dalam kuesioner yang terdiri dari 14 item dan diisi oleh 100 responden dinyatakan valid. Validitas setiap item pernyataan diuji menggunakan analisis korelasi Pearson, dengan membandingkan nilai *r hitung* dengan *r tabel*. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 27, diketahui bahwa nilai *r hitung* untuk seluruh pernyataan lebih besar dari *r tabel* yaitu > 0,195, serta nilai signifikansi (Sig.) dari setiap item berada di bawah 0,05 (Sig.

< 0,05). Hal ini mengindikasikan bahwa setiap pernyataan dalam instrumen kuesioner memiliki hubungan yang signifikan dengan total skor, sehingga dapat dikatakan bahwa semua item layak digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini terbukti valid dan mampu mengukur aspek yang dimaksud sesuai dengan tujuan penelitian.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Keputusan Menonton Film Agak Laen (Y)

Pernyataan	Pearson Correlation	Sig (2-tailed)	N	Keterangan
Y1	0.625	0.001	100	Valid
Y2	0.621	0.001	100	Valid
Y3	0.564	0.001	100	Valid
Y4	0.706	0.001	100	Valid
Y5	0.677	0.001	100	Valid
Y6	0.759	0.001	100	Valid
Y7	0.586	0.001	100	Valid
Y8	0.699	0.001	100	Valid
Y9	0.683	0.001	100	Valid
Y10	0.753	0.001	100	Valid

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh pernyataan dalam kuesioner yang terdiri dari 10 item dan diisi oleh 100 responden dinyatakan valid. Validitas setiap item pernyataan diuji menggunakan analisis korelasi Pearson, dengan membandingkan nilai *r hitung* dengan *r tabel*. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 27, diketahui

bahwa nilai r *hitung* untuk seluruh pernyataan lebih besar dari r *tabel* yaitu $> 0,195$, serta nilai signifikansi (Sig.) dari setiap item berada di bawah $0,05$ (Sig. $< 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa setiap pernyataan dalam instrumen kuesioner memiliki hubungan yang signifikan dengan total skor, sehingga dapat dikatakan bahwa semua item layak digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini terbukti valid dan mampu mengukur aspek yang dimaksud sesuai dengan tujuan penelitian.

4.1.2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menilai sejauh mana pertanyaan dalam kuesioner menghasilkan skor yang konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian ini menggunakan nilai Cronbach's Alpha, dengan standar nilai $> 0,6$ yang menunjukkan bahwa data reliabel. Sebaliknya, jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,6$, maka data dianggap tidak reliabel.

**Tabel 4. 4 Hasil Uji Reabilitas Genre
(X1)**

Variabel	Cronbach's Alpha	N
Genre	0.787	8

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa data bersifat reliabel, ditunjukkan oleh nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,787$ yang melebihi batas

minimum 0,6. Sementara itu, uji validitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 27.

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Reabilitas *Storyline*
(X2)**

Variabel	Cronbach's Alpha	N
Genre	0.919	14

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa data bersifat reliabel, ditunjukkan oleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,919 yang melebihi batas minimum 0,6. Sementara itu, uji validitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 27.

**Tabel 4. 6 Hasil Uji Reabilitas Keputusan Menonton Film Agak Laen
(Y)**

Variabel	Cronbach's Alpha	N
Genre	0.864	10

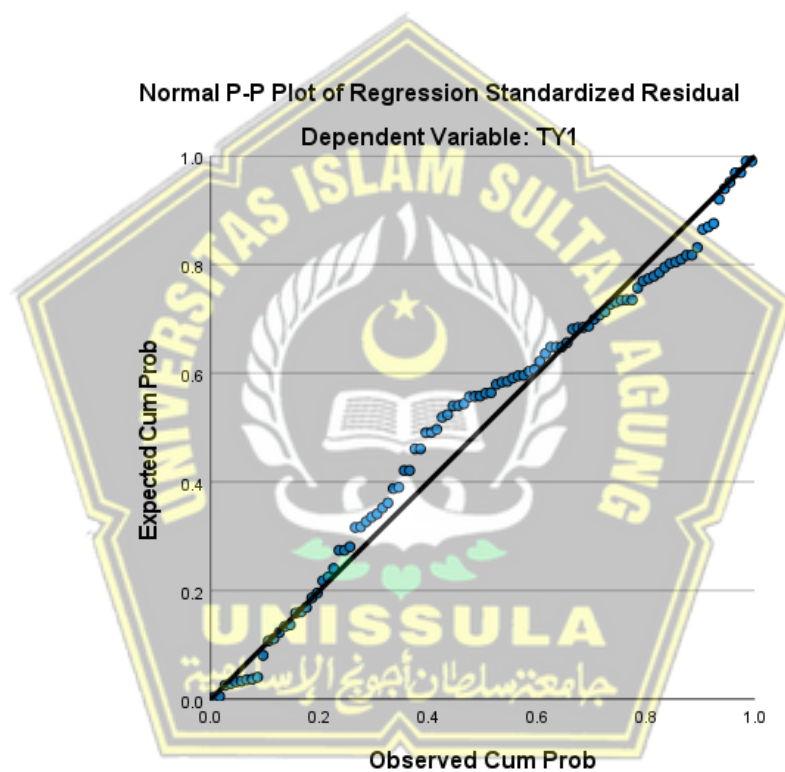
Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa data bersifat reliabel, ditunjukkan oleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.864 yang melebihi batas minimum 0,6. Sementara itu, uji validitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 27.

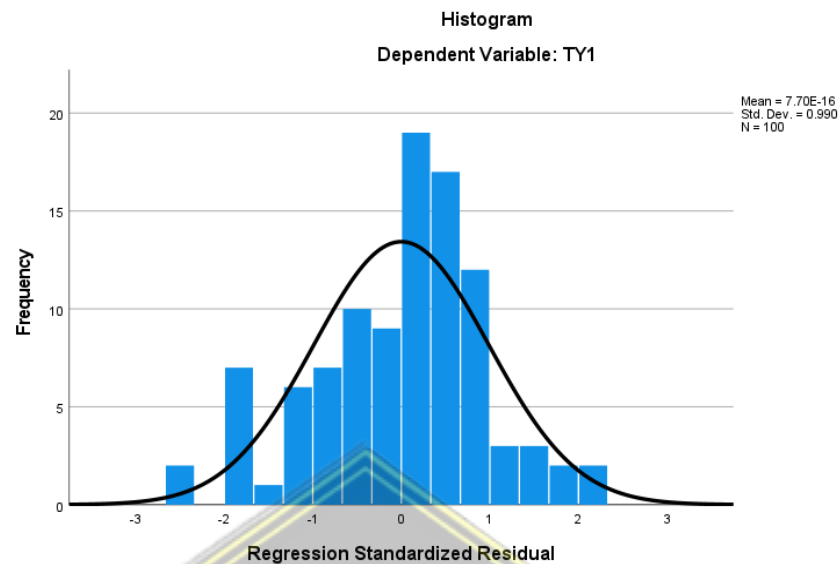
4.2. Hasil Uji Asumsi Klasik

4.2.1. Uji Normalitas

Uji normalitas data diperuntukan guna mengetahui data residual memiliki distribusi normal atau tidak. Penelitian ini menguji normalitas data setiap variabel, yaitu variabel genre, *storyline*, dan keputusan menonton film agak laen.



Gambar 4. 1 Uji Normalitas Normal P-Plot



Gambar 4. 2 Uji Normalitas Histogram

Berdasarkan temuan penelitian ini, uji normalitas menggunakan normal P-Plot menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal, ditandai dengan penyebaran titik-titik yang mengikuti garis diagonal. Hal serupa juga terlihat pada uji histogram, di mana distribusi data membentuk kurva lonceng yang simetris tanpa kemiringan. Seluruh proses uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 27.

4.2.2. Uji Multikoloneriataas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau korelasi yang tinggi antar variabel independen dalam suatu model penelitian.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Multikoloneriataas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
----------	-----------	-----	------------

Genre	0.561	1.781	Tidak Terjadi Multikoloneriatas
Storyline	0.561	1.781	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinearitas pada data yang dianalisis. Hal ini didasarkan pada nilai tolerance yang melebihi 0,10 serta nilai VIF (Variance Inflation Factor) yang berada di bawah 10,00. Pengolahan data untuk uji multikolinearitas dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27.

4.2.3. Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan varians pada nilai residual. Model regresi yang baik mengharuskan tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Pengujian dilakukan menggunakan metode Glejser, dengan ketentuan bahwa jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

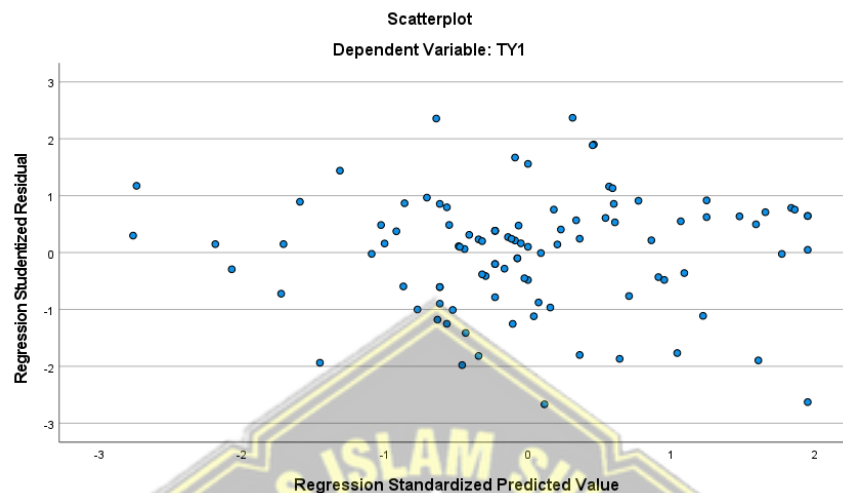
Tabel 4. 8 Hasil Uji Heterokedastisitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Genre	0.840	Tidak Terjadi Heterokedastisitas
Storyline	0.519	

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel genre sebanyak 0,840 dan variabel desain produk sebesar 0,519.

Karena nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.



Gambar 4. 3 Uji Heterokedastisitas

4.3. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linier berganda. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji asumsi klasik yang menunjukkan bahwa data telah memenuhi syarat pengujian. Tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk menguji kebenaran dugaan dalam penelitian. Regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh antar variabel, yakni: genre film berpengaruh terhadap keputusan menonton film agak laen (H1), *storyline* film berpengaruh terhadap keputusan menonton film agak laen (H2), genre dan *storyline* film secara bersamaan berpengaruh terhadap keputusan menonton film agak laen (H3).

4.3.1. Uji t

Uji t bertujuan untuk mencari pengaruh satu variabel independent terhadap variabel dependen. Pada penelitian ini hipotesis yang dimaksud yaitu adanya pengaruh genre film berpengaruh terhadap keputusan menonton film agak laen (H1), dan Pengaruh *storyline* film berpengaruh terhadap keputusan menonton film agak laen (H2).

Tabel 4. 9 Hasil Uji t (H1)

Variabel	t	Sig.
Genre	3.712	0.01

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji t yang ditampilkan, penelitian ini memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,01, yang berarti lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitung sebesar 3,712 yang melebihi t tabel sebesar 1,661. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa genre memiliki pengaruh terhadap keputusan menonton film Agak Laen, sehingga hipotesis pertama (H1) dinyatakan terbukti. Proses uji t ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27.

Tabel 4. 10 Hasil Uji t (H2)

Variabel	t	Sig.
Genre	6.159	0.01

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji t yang ditampilkan, penelitian ini memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,01, yang berarti lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitung sebesar 6.159 yang melebihi t tabel sebesar 1,661. Berdasarkan hasil

tersebut, dapat disimpulkan bahwa *storyline* memiliki pengaruh terhadap keputusan menonton film Agak Laen, sehingga hipotesis kedua (H2) dinyatakan terbukti. Proses uji t ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27.

4.3.2. Uji F

Uji F dimanfaatkan untuk menilai apakah variabel-variabel independen secara keseluruhan memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Pada penelitian ini, hipotesis yang dianalisis adalah adanya pengaruh genre dan *storyline* film secara bersama-sama terhadap keputusan menonton film Agak Laen (H3).

Tabel 4. 11 Hasil Uji F (H3)

Variabel	F	Sig.
Genre dan <i>Storyline</i>	73.020	0.01

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji F yang diperoleh, temuan dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,01, yang berarti lebih kecil dari 0,05, serta nilai F hitung sebesar 73,020 yang melebihi F tabel sebesar 3,09. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan antara genre dan *storyline* terhadap keputusan menonton film Agak Laen. Dengan demikian, hipotesis ketiga (H3) dinyatakan terbukti. Uji F ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27.

4.3.3. Uji R2

Tabel 4. 12 Hasil Uji R2

R	R Square
0.775	0.601

Sumber: diolah dari hasil kuesioner penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi yang ditunjukkan pada output SPSS, diperoleh nilai R Square sebesar 0,601 atau 60,1%. Angka ini mengindikasikan bahwa sebesar 60,1% variasi yang terjadi dalam variabel keputusan menonton film Agak Laen dapat dijelaskan oleh dua variabel independen, yaitu genre dan *storyline* film. Dengan kata lain, genre dan *storyline* memiliki kontribusi yang cukup besar dan signifikan dalam memengaruhi keputusan audiens untuk menonton film tersebut. Sementara itu, sisanya sebesar 39,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Uji koefisien determinasi ini dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 27.

4.4. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data dan bantuan aplikasi SPSS 27 untuk analisis statistik, hasil penelitian ini kemudian dikaitkan dengan teori *Uses and Gratification* guna menjawab tujuan yang telah ditetapkan dalam penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berasal dari pendapat para responden yang mengisi kuesioner yang telah dibagikan. Responden yang

terlibat dalam proses pengambilan data ini berjumlah 100 orang, yang ditentukan berdasarkan Rumus Slovin dari total populasi sebanyak 9.125.188 penonton film *Agak Laen*. Setelah jumlah responden ditetapkan, kuesioner kemudian disebarakan kepada masing-masing individu secara acak (random sampling). Seluruh kuesioner berhasil dikumpulkan sesuai dengan jumlah yang ditargetkan.

Dalam pengumpulan data primer, penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner yang terdiri dari 32 pernyataan yang disusun untuk mengukur tiga variabel utama. Variabel pertama adalah variabel bebas (X1) yaitu *genre* yang terdiri dari 8 pernyataan, variabel bebas kedua (X2) yaitu *storyline* terdiri dari 14 pernyataan, dan variabel terakhir adalah variabel terikat (Y) yaitu *Keputusan Menonton Film Agak Laen* yang terdiri dari 10 pernyataan. Setiap pernyataan dalam kuesioner disusun berdasarkan indikator yang sesuai dengan masing-masing variabel untuk memperoleh data yang relevan dan akurat. Skala pengukuran yang digunakan dalam kuesioner ini adalah Skala Likert dengan rentang nilai dari 1 hingga 5, di mana angka 1 menunjukkan tingkat ketidaksepakatan yang sangat rendah (sangat tidak setuju) dan angka 5 menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi (sangat setuju). Penggunaan skala ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana responden menyetujui pernyataan yang diajukan, serta memudahkan proses kuantifikasi data untuk keperluan analisis statistik lebih lanjut.

Pada variabel bebas pertama (X1), terdapat empat aspek yang diukur, yaitu reaksi dan penerimaan penonton dalam mengidentifikasi jenis film,

setting tempat dan waktu, motif dan tema dari film, dan variasi dari berbagai jenis cerita. Berdasarkan hasil pengukuran terhadap variabel ini melalui kuesioner, diketahui bahwa mayoritas responden mampu mengidentifikasi genre horor komedi pada film dengan baik dan menyatakan setuju bahwa genre merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan mereka untuk menonton film Agak Laen.

Sedangkan pada variabel bebas kedua (X2), terdapat tujuh aspek yang diukur, yaitu Paparan (Exposition), Rangsangan (Inciting Moment), Penggawatan (Rising Action), Perumitan (Complication), Klimaks (Climax), Peleraian (Falling Action), dan Penyelesaian (Denouement). Berdasarkan hasil pengukuran terhadap variabel ini melalui kuesioner, diketahui bahwa mayoritas responden mampu mengidentifikasi adegan, moment, dan alur teaser dengan baik dan menyatakan setuju bahwa *storyline* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan mereka untuk menonton film Agak Laen.

Sedangkan pada variabel terikat (Y), terdapat lima aspek yang diukur, yaitu Kesadaran (Pengetahuan konsumen tentang produk), Tertarik (Ketertarikan untuk membeli), Pencarian informasi (Pencarian informasi tentang produk), Mengevaluasi informasi (Mengevaluasi terhadap informasi tersebut), dan Keputusan menonton (Memutuskan menonton setelah melakukan evaluasi). Berdasarkan hasil pengukuran terhadap variabel ini melalui kuesioner, diketahui bahwa mayoritas responden mampu mengidentifikasi keinginannya dengan baik dan menyatakan setuju bahwa genre

dan *storyline* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan mereka untuk menonton film Agak Laen.

Hasil temuan data penelitian dilakukan uji t pada hipotesis pertama “genre film berpengaruh terhadap keputusan menonton film agak laen” yang selanjutnya melalui hasil pengolahan data dengan SPSS 27. Diperoleh nilai Uji T dengan nilai t hitung yang diperoleh adalah 0,01, yang berarti lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitung sebesar 3,712 yang melebihi t tabel sebesar 1,661. Hal ini berarti hipotesis penelitian diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh positif genre terhadap keputusan menonton film agak laen.

Dari hasil perolehan data pada item ke-1 melalui kuesioner, menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju mereka dapat mengenali bahwa film Agak Laen merupakan perpaduan antara genre horor dan komedi. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 95 responden (95%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 3 responden (3%) yang menyatakan tidak setuju dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan netral. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali reaksi dan penerimaan penonton dalam mengidentifikasi jenis film untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-2 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali genre film Agak Laen menjadi salah satu alasan utama

saya memilih untuk menonton. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 84 responden (84%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 14 responden (14%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali reaksi dan penerimaan penonton dalam mengidentifikasi jenis film untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-3 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali kreativitas dalam menampilkan tempat dan waktu di film Agak Laen menjadi salah satu daya tarik bagi saya untuk menonton. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 81 responden (81%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 17 responden (17%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali setting tempat dan waktu untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-4 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali setting tempat (lokasi dalam film seperti penjara atau rumah hantu) mendukung suasana horor-komedi dalam film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 83 responden (83%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 16 responden (16%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak

setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali setting tempat dan waktu untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-5 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali tema film Agak Laen menjadi salah satu alasan saya tertarik untuk menonton film ini. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 81 responden (81%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 19 responden (19%) yang menyatakan netral. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali motif dan tema dari film untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-6 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali motif cerita yang digunakan terasa unik dan membuat saya ingin terus mengikuti alur film. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 93 responden (93%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 7 responden (7%) yang menyatakan netral. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali motif dan tema dari film untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-7 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali keberagaman jenis cerita dalam film ini membuat saya tertarik untuk menonton film agak laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 80 responden (80%)

yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 18 responden (18%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali variasi dari berbagai jenis cerita untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-8 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali film Agak Laen menyajikan variasi cerita yang tidak monoton dan selalu menarik untuk diikuti. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 87 responden (87%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 13 responden (13%) yang menyatakan netral. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali variasi dari berbagai jenis cerita untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya penonton film pada saat ini dapat mengenali genre film sehingga menjadikan genre film menjadi alasan untuk menonton film agak laen. Temuan peneliti berkaitan dengan teori *Uses and Gratification* dimana audiens bertanggung jawab secara penuh atas media yang mereka pilih untuk memenuhi kebutuhannya. Audiens dianggap mempunyai peran penting karena pada dasarnya dirinya sendirilah yang tahu keinginan mereka serta cara memenuhi kebutuhan tersebut sedangkan media dianggap sebagai satu-satunya hal yang membantu memenuhi kebutuhan ini. (Littlejohn et al., 2017). Hal ini terbukti dengan hasil

dari penelitian ini yang menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan untuk melibatkan genre dalam memutuskan untuk menonton film agak laen.

Hasil temuan data penelitian dilakukan uji t pada hipotesis kedua “*storyline* film berpengaruh terhadap keputusan menonton film agak laen” yang selanjutnya melalui hasil pengolahan data dengan SPSS 27. Diperoleh nilai Uji T dengan nilai t hitung yang diperoleh adalah 0,01, yang berarti lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitung sebesar 3,712 yang melebihi t tabel sebesar 1,661. Hal ini berarti hipotesis penelitian diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh positif *storyline* terhadap keputusan menonton film agak laen.

Dari hasil perolehan data pada item ke-9 melalui kuesioner, menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali teaser film Agak Laen berhasil memperkenalkan tokoh utama secara singkat namun jelas. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 82 responden (82%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 15 responden (15%) yang menyatakan netral dan 3 responden (3%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali paparan (exposition) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-10 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali setelah menonton teaser, responden merasa lebih

tertarik untuk menonton film Agak Laen secara penuh. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 81 responden (81%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 17 responden (17%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali paparan (exposition) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-11 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali setelah melihat momen pemicu dalam teaser, saya terdorong untuk menonton film Agak Laen secara keseluruhan. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 80 responden (80%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 19 responden (19%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali rangsangan (inciting moment) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-12 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali momen pemicu yang ditampilkan dalam teaser membuat saya penasaran akan kelanjutan ceritanya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 82 responden (82%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 17 responden (17%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini

mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali rangsangan (inciting moment) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-13 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali bahwa adegan-adegan dalam teaser membangun ketegangan yang membuat saya penasaran dengan kelanjutan cerita. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 70 responden (70%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 23 responden (23%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali penggawatan (rising action) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-14 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali ketegangan dalam teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 76 responden (76%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 19 responden (19%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali penggawatan (rising action) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-15 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali hambatan-hambatan baru yang muncul dalam teaser

membuat alur cerita tampak semakin menarik. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 77 responden (77%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 21 responden (21%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali perumitan (complication) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-16 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali komplikasi cerita yang ditampilkan dalam teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 72 responden (72%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 23 responden (23%) yang menyatakan netral dan 5 responden (5%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali perumitan (complication) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-17 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali adegan paling intens dalam teaser membuat saya semakin penasaran akan akhir ceritanya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 79 responden (79%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 17 responden (17%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan

bahwasannya responden dapat mengenali klimaks (climax) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-18 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali klimaks dalam teaser cukup kuat untuk membuat saya ingin menonton filmnya secara lengkap. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 84 responden (84%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 12 responden (12%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali klimaks (climax) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-19 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali adegan-adegan setelah ketegangan utama dalam teaser membuat saya semakin ingin tahu bagaimana akhir cerita film ini. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 80 responden (80%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 18 responden (18%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali peleraian (falling fction) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-20 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali peleraian yang ditampilkan dalam teaser turut

memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 74 responden (74%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 22 responden (22%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali peleraian (falling fction) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-21 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali kesan dari bagian akhir teaser memengaruhi keputusan saya untuk menonton film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 76 responden (76%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 20 responden (20%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali penyelesaian (denouement) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-22 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali dalam akhir teaser membuat responden penasaran terhadap akhir cerita film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 82 responden (82%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 16 responden (16%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan

bahwasannya responden dapat mengenali penyelesaian (denouement) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya penonton film pada saat ini dapat mengenali *storyline* film sehingga menjadikan *storyline* film menjadi alasan untuk menonton film agak laen. Temuan peneliti berkaitan dengan teori *Uses and Gratification* dimana audiens bertanggung jawab secara penuh atas media yang mereka pilih untuk memenuhi kebutuhannya. Audiens dianggap mempunyai peran penting karena pada dasarnya dirinya sendirilah yang tahu keinginan mereka serta cara memenuhi kebutuhan tersebut sedangkan media dianggap sebagai satu-satunya hal yang membantu memenuhi kebutuhan ini. (Littlejohn et al., 2017). Hal ini terbukti dengan hasil dari penelitian ini yang menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan untuk melibatkan *storyline* dalam memutuskan untuk menonton film agak laen.

Hasil temuan data penelitian dilakukan uji F pada hipotesis ketiga “genre dan *storyline* film secara bersama-sama terhadap keputusan menonton film Agak Laen” yang selanjutnya melalui hasil pengolahan data dengan SPSS 27. Diperoleh nilai Uji F dengan nilai signifikansi sebesar 0,01, yang berarti lebih kecil dari 0,05, serta nilai F hitung sebesar 73,020 yang melebihi F tabel sebesar 3,09. Hal ini berarti hipotesis penelitian diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh positif genre dan *storyline* terhadap keputusan menonton film agak laen.

Dari hasil perolehan data pada item ke-23 melalui kuesioner, menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat memahami alur cerita umum dari film Agak Laen berdasarkan teaser atau sinopsis yang responden lihat. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 66 responden (66%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 27 responden (27%) yang menyatakan netral dan 7 responden (7%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali kesadaran (pengetahuan konsumen tentang produk) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-24 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengetahui tentang film Agak Laen memengaruhi keputusan responden untuk menontonnya di bioskop. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 65 responden (65%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 21 responden (21%) yang menyatakan netral dan 4 responden (4%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali kesadaran (pengetahuan konsumen tentang produk) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-25 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali genre horor-komedi dalam film Agak Laen membuat saya tertarik untuk menontonnya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang

memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 85 responden (85%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 12 responden (12%) yang menyatakan netral dan 3 responden (3%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali tertarik (ketertarikan untuk membeli / minat menonton) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-26 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali keinginan untuk membeli tiket film Agak Laen setelah menonton teaser atau trailer-nya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 76 responden (76%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 22 responden (22%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali tertarik (ketertarikan untuk membeli / minat menonton) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-27 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat membandingkan film Agak Laen dengan film sejenis sebelum memutuskan untuk menonton. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 51 responden (51%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 30 responden (30%) yang menyatakan netral dan 17 responden (17%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya

responden dapat mengenali pencarian informasi (information search) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-28 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mencari informasi lebih lanjut tentang film Agak Laen setelah melihat teaser atau trailer-nya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 74 responden (74%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 18 responden (18%) yang menyatakan netral dan 8 responden (8%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali pencarian informasi (information search) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-29 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat menilai apakah genre horor-komedi dalam film Agak Laen sesuai dengan preferensi responden sebelum memutuskan untuk menontonnya. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 81 responden (81%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 16 responden (16%) yang menyatakan netral dan 3 responden (3%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali mengevaluasi informasi (evaluating the information) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-30 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali berdasarkan informasi yang responden kumpulkan, responden memutuskan apakah film Agak Laen cukup menarik untuk ditonton di bioskop. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 79 responden (79%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 21 responden (21%) yang menyatakan netral. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali mengevaluasi informasi (evaluating the information) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-31 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat mengenali setelah melakukan evaluasi terhadap genre horor-komedi, saya memutuskan untuk menonton film Agak Laen. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 84 responden (84%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 14 responden (14%) yang menyatakan netral dan 2 responden (2%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali keputusan menonton (deciding to watch after evaluation) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Selanjutnya, pada item ke-32 mayoritas responden setuju bahwa mereka dapat memutuskan untuk menonton film Agak Laen karena responden merasa genre dan alur ceritanya sangat sesuai dengan preferensi responden setelah melakukan evaluasi. Hal ini terlihat dari jumlah responden yang

memiliki pendapat sangat setuju dan setuju sebanyak 77 responden (77%) yang menunjukkan pendapat setuju. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan dengan 22 responden (22%) yang menyatakan netral dan 1 responden (1%) yang memberikan tanggapan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwasannya responden dapat mengenali keputusan menonton (*deciding to watch after evaluation*) untuk memutuskan menonton film Agak Laen.

Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya penonton film pada saat ini dapat mengenali genre dan *storyline* film sehingga menjadikan genre dan *storyline* film menjadi alasan untuk menonton film agak laen. Temuan peneliti berkaitan dengan teori *Uses and Gratification* dimana audiens bertanggung jawab secara penuh atas media yang mereka pilih untuk memenuhi kebutuhannya. Audiens dianggap mempunyai peran penting karena pada dasarnya dirinya sendirilah yang tahu keinginan mereka serta cara memenuhi kebutuhan tersebut sedangkan media dianggap sebagai satu-satunya hal yang membantu memenuhi kebutuhan ini. (Littlejohn et al., 2017). Hal ini terbukti dengan hasil dari penelitian ini yang menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan untuk melibatkan genre dan *storyline* dalam memutuskan untuk menonton film agak laen.

Berdasarkan pada teori *Uses and Gratification* yang digunakan dalam penelitian ini. Pada tahun 1974, Katz, Blumler, dan Gurevitch, yang melihat khalayak sebagai konsumen media yang aktif, awalnya mengajukan hipotesis ini. Dalam teori ini, audiens bertanggung jawab secara penuh atas media yang mereka pilih untuk memenuhi kebutuhannya. Audiens dianggap

mempunyai peran penting karena pada dasarnya dirinya sendirilah yang tahu keinginan mereka serta cara memenuhi kebutuhan tersebut sedangkan media dianggap sebagai satu-satunya hal yang membantu memenuhi kebutuhan ini. (Littlejohn et al., 2017). Teori *Uses and Gratification* menekankan bahwa pengguna dapat memilih dan mengendalikan dalam menggunakan media sehingga media memiliki pengaruh yang terbatas. Khalayak mempertimbangkan penggunaan media untuk memenuhi kebutuhan sehingga mereka mampu menyatakan alasan mereka memakai media tersebut.

Hal ini sesuai dengan penelitian ini dimana walaupun film agak laen yang disutradarai oleh Muhadkly Acho cenderung bersifat komedi, menghibur, dan berpengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan film, namun selain hal tersebut film agak laen juga memiliki genre yang menarik yaitu horor komedi. Selain genre film ini juga memiliki *storyline* yang menarik bagi penonton.

Genre merupakan kategori atau klasifikasi suatu film berdasarkan gaya, bentuk, serta unsur naratifnya. Dalam kerangka *Uses and Gratification*, genre film dapat dilihat sebagai bentuk awal ekspektasi atau prediksi dari penonton terhadap apa yang akan mereka dapatkan dari menonton. Genre film komedi-horor yang diusung oleh Agak Laen menyajikan perpaduan antara ketegangan dan hiburan. Hal ini secara langsung berkaitan dengan kepuasan yang dicari oleh penonton, seperti keinginan untuk tertawa, merasakan ketegangan, atau mengalami hal yang tidak biasa.

Penonton yang memilih film berdasarkan genre tertentu biasanya memiliki kebutuhan emosional, misalnya untuk mengurangi stres, merasa terhibur, atau sekadar mencari sensasi baru. Oleh karena itu, genre memengaruhi keputusan menonton karena dianggap mampu memuaskan kebutuhan hiburan dan pengalaman emosional. Jika penonton menyukai genre campuran seperti komedi horor dan memiliki pengalaman positif sebelumnya dengan genre tersebut, maka kemungkinan besar mereka akan memutuskan untuk menonton film yang membawa genre serupa. Dalam hal ini, genre berperan sebagai stimulus awal dalam proses seleksi media oleh audiens.

Storyline atau alur cerita merupakan elemen naratif yang menentukan bagaimana konflik, karakter, dan tema dalam film berkembang. Dalam kerangka *Uses and Gratification storyline* tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memenuhi kebutuhan kognitif penonton yakni keingintahuan, pencarian makna, dan interpretasi terhadap kehidupan sosial atau moral.

Storyline yang menarik, seperti yang disuguhkan Agak Laen dengan alur unik tentang empat penjaga rumah hantu dan unsur kritik sosial yang disisipkan secara jenaka, memberikan pengalaman yang tidak hanya menghibur tetapi juga memancing refleksi. Penonton yang memilih film berdasarkan *storyline* seringkali memiliki kebutuhan untuk memahami, mengeksplorasi, atau bahkan merefleksikan kehidupan mereka sendiri melalui kisah yang ditonton. Dengan kata lain, alur cerita yang kuat dapat menciptakan keterlibatan emosional yang lebih mendalam dan membentuk loyalitas

terhadap karya tersebut. Oleh karena itu, *storyline* berpengaruh terhadap keputusan menonton karena berkaitan langsung dengan kepuasan yang diperoleh setelah menonton.

Meskipun genre dan *storyline* dapat berdiri sebagai variabel independen, keduanya dalam praktiknya saling melengkapi. Dalam pandangan *Uses and Gratification*, audiens tidak hanya mencari satu bentuk kepuasan, tetapi gabungan dari beberapa bentuk kebutuhan. Seorang penonton mungkin tertarik dengan genre komedi horor, tetapi akan tetap mengevaluasi apakah alur ceritanya kuat dan menyenangkan. Begitu pula sebaliknya, *storyline* yang bagus akan lebih menarik bila dibalut dengan genre yang sesuai dengan preferensi penonton.

Dalam konteks ini, genre dan *storyline* bekerja secara simultan untuk menciptakan nilai dari pengalaman menonton yang utuh. Penonton menggunakan genre sebagai pintu masuk awal untuk menyaring pilihan film, sedangkan *storyline* menjadi elemen penentu apakah film tersebut layak ditonton secara penuh dan direkomendasikan kepada orang lain. Oleh karena itu, kombinasi antara genre yang sesuai dan *storyline* yang kuat memperbesar kemungkinan film dipilih dan diapresiasi oleh penonton. Ini sejalan dengan prinsip *Uses and Gratification* bahwa konsumsi media adalah proses aktif dan kompleks, di mana penonton memilih media yang bisa memenuhi berbagai jenis kebutuhan sekaligus.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab V ini, peneliti menyampaikan simpulan dan rekomendasi berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilakukan. Penyusunan kesimpulan dan saran ini merujuk pada hasil analisis serta pengujian hipotesis yang telah dilaksanakan sebelumnya.

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian yang berjudul “Pengaruh genre Dan *storyline* Terhadap Keputusan Menonton Film Agak Laen” adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dari genre terhadap keputusan menonton film agak laen. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji t yang diperoleh nilai signifikansi 0,01, yang berarti lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitung sebesar 3,712 yang melebihi t tabel sebesar 1,661, sehingga hipotesis 1 pada penelitian ini terjawab.
2. Terdapat pengaruh positif dari *storyline* terhadap keputusan menonton film agak laen. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji t yang diperoleh nilai signifikansi 0,01, yang berarti lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitung sebesar 6.159 yang melebihi t tabel sebesar 1,661, sehingga hipotesis 2 pada penelitian ini terjawab.
3. Terdapat pengaruh positif dari genre dan *storyline* terhadap keputusan menonton film agak laen. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji F yang diperoleh nilai signifikansi 0,01, yang berarti lebih kecil dari 0,05, serta

nilai F hitung sebesar 73,020 yang melebihi F tabel sebesar 3,09, sehingga hipotesis 3 pada penelitian ini terjawab.

4. Hasil koefisiensi determinasi (R^2) pada penelitian ini diperoleh nilai R Square 0,601 atau 60,1%, sehingga ditarik kesimpulan bahwa variabel genre dan *storyline* berpengaruh sebesar 0,601 atau 60,1% pada variabel keputusan menonton film agak laen.

5.2. Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis, disarankan mencari variabel-variabel lain dalam mempengaruhi keputusan menonton film agak laen. Hal ini karena masih terdapat 39,9% variabel lain yang bisa diteliti.
2. Untuk industri film indonesia, disarankan untuk semakin memperhatikan pengembangan genre dan *storyline* dalam setiap produksi film. Genre yang unik dan sesuai dengan preferensi audiens lokal dapat menjadi daya tarik awal yang kuat, sementara *storyline* yang orisinal, relevan, dan emosional mampu membangun keterikatan penonton secara lebih mendalam. Oleh karena itu, produser, penulis skenario, dan sutradara sebaiknya tidak hanya mengandalkan popularitas artis atau tren pasar sesaat, tetapi juga mengedepankan kualitas naratif dan keberagaman genre sebagai strategi jangka panjang untuk menarik dan mempertahankan penonton. Selain itu, penting bagi industri film untuk terus melakukan riset terhadap kebutuhan dan selera audiens yang terus berkembang, agar setiap karya yang dihasilkan tidak hanya sukses secara

komersial, tetapi juga memberikan pengalaman menonton yang memuaskan dan bermakna bagi masyarakat Indonesia.

3. Keterbatasan Penelitian

Adapun beberapa batasan-batasan yang didapat pada saat penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya fokus pada genre dan *storyline* saja sehingga hasil temuan tidak dapat disamakan dengan film lain seperti jumbo dan kkn di desa penari.
2. Responden dalam penelitian yang merupakan sebagian penonton film agak laen, bisa saja belum sepenuhnya mewakili keseluruhan jawaban dari semua penonton film agak laen dan terkadang sampel yang dipilih tidak menjawab pertanyaan dengan pendapat yang sebenarnya.
3. Terdapat nilai sisa dari perhitungan Koefisiensi Determinasi (R^2) pengaruh variabel genre dan *storyline* terhadap keputusan menonton film Agak Laen sebesar 0,601 atau 60,1% yang menunjukkan adanya variabel pengaruh lainnya yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Daftar Pustaka

Buku

- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. https://lib.uniku.ac.id/koleksi_detail_MjAyMzAxMDQwMDAwMDI=.html
- J.Paul, P., & Jerry C, O. (2013). *Perilaku konsumen dan strategi pemasaran*. <https://lib.ui.ac.id/detail.jsp?id=20399037>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Erlangga. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=109678>
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2017). *Theories of Human Communication: Eleventh Edition*. Waveland Press.
- Nasrullah, R. (2019). *Teori dan Riset Khalayak Media*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TQPwDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=teori+media+khalayak&ots=z-xJgPDKor&sig=rgOCsstsU2XZOtKFe2gX2coxw0s&redir_esc=y#v=onepage&q=teori media khalayak&f=false
- Raina, M. (2014). *Khalayak Media*. https://prezi.com/yhcjpyh_zhjr/khalayak-media/
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. (2017). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajem*. <https://id.scribd.com/document/660122293/E-book-Metode-Riset-Penelitian-Kuantitatif-Penelitian-Di-Bidang-Manajem>
- Sarmanu. (2017). *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Statistika*. Airlangga University Press. https://books.google.co.id/books/about/Dasar Metodologi Penelitian_Kuantitatif.html?id=x0V7DwAAQBAJ&redir_esc=y
- Sastropetro, R. A. S. (1987). *Pendapat publik, pendapat umum, dan pendapat khalayak dalam komunikasi sosial*. Remadja Karya. <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20143393&lokasi=lokal>
- Stephen, L., & Foss, K. (2017). *Tori Komunikasi*. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20787>
- Sudaryana, B. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/222352/metodologi-penelitian-kuantitatif>

- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Al Fabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D. Alfabeta. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=27259>
- Suryabrata, S. (2018). *Metodologi Penelitian*. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/metodologi-penelitian/>
- Swastha, B., & Handoko, H. (2013). *Manajemen Pemasaran Analisis Perilaku Konsumen Edisi Pertama*. https://library.stiemifdasubang.ac.id/index.php?p=show_detail&id=950
- Waluyo, H. J. (2002). *Drama teori dan pengajarannya*. <https://doi.org/979884917X>

Jurnal

- Kusumowardhani, Y. P. (2012). *Pengaruh Celebrity Endorser dan Kredibilitas Prusahaan terhadap keputusan Menonton Konsumen*.
- Oktavenia, K. A. R., & Ardani, I. G. A. K. S. (2018). Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Handphone Nokia Dengan Citra Merek Sebagai Pemediasi. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 8(3), 1374.
- Permadi et al. (2014). Pengaruh Citra Merek Terhadap Word of Mouth Dan Keputusan Pembelian (Survei Pada Konsumen Dapoer Mie Galau Jalan Selorejo 83 Malang) - Neliti. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*|Vol. 10 No. 1, 10(1), 6–7. <https://www.neliti.com/publications/82184/pengaruh-citra-merek-terhadap-word-of-mouth-dan-keputusan-pembelian-survei-pada>
- Timotius, P. (2024). *Review Agak Laen: Mulut Lebar Tertawa, Mata Basah Berkaca-kaca*. <https://www.cxomedia.id/art-and-culture/20240125190749-24-179906/review-agak-laen-mulut-lebar-tertawa-mata-basah-berkaca-kaca>

Internet

- CNN, I. (2024, July 4). Fakta-fakta Film Agak Laen yang Tembus 6 Juta Penonton. *CNN Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240219191229-220-1064717/fakta-fakta-film-agak-laen-yang-tembus-6-juta-penonto>