

Analisis Konten Kekerasan Pada Film “*The Raid Redemption*”

Ari Rahmadhani

S. Kunto Adi Wibowo

Ikhsan Fuady

Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran

Abstract

The Raid Redemption film is a film that tells about the war between police forces and drug dealers. This film manages to show dangerous scenes by looking similar to real life in every action taken in the film. This study aims to analyze the violent content shown in the film *The Raid Redemption*.

The analysis was carried out using qualitative methods. The data studied for this research are scenes that describe or show scenes of violence in the film *The Raid Redemption*. The development of violent elements displayed by the main character and supporting characters is clearly seen throughout the course of *The Raid Redemption* film.

Keywords: *Violence, Main Character, Supporting Character, Physic, Armed*

Abstrak

Film *The Raid Redemption* merupakan film yang menceritakan tentang peperangan antara pasukan kepolisian dengan pasukan bandar narkoba. Film ini berhasil menampilkan adegan-adegan berbahaya dengan terlihat sangat nyata dalam setiap aksi yang dilakukan dalam film tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konten kekerasan yang ditampilkan pada film *The Raid Redemption*.

Analisis dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Data yang dikaji untuk penelitian ini adalah scene yang menggambarkan atau memperlihatkan adegan kekerasan dalam film *The Raid Redemption*. Pembangunan unsur kekerasan yang ditampilkan oleh karakter utama dan karakter pembantu terlihat jelas sepanjang jalannya film *The Raid Redemption*.

Kata kunci : Kekerasan, Tokoh Utama, Tokoh Pembantu, Fisik, Bersenjata

Pendahuluan

Film adalah salah satu bentuk karya seni yang menjadi fenomena dalam kehidupan modern (Rahman, Taufik & Syahrudin, 2010). Seni yang ditampilkan oleh para pembuat film juga beragam, dengan berbagai pemanfaatan alat dan teknik yang digunakan untuk membuat adegan yang ditampilkan jadi lebih bagus. Bahkan dengan pemanfaatan alat dan Teknik tersebut, adegan yang tidak nyata bahkan dapat dibuat menjadi terasa nyata, seperti pemanfaatan alat dan teknik riasan pada film bergenre thriller untuk

membuat adegan pembunuhan jadi lebih nyata.

Genre film juga beragam, mulai dari genre *thriller, crime and gangster, horror, action, comedy*, dan masih banyak lainnya. Namun yang menjadi fokus pada film *The Raid Redemption* ini lebih ke dalam genre *crime and gangster*, yang mana cerita dalam film ini berfokus pada pemberantasan tindakan kejahatan yang dilakukan oleh kelompok pembuat narkoba dengan polisi, yang dalam ceritanya

terdapat aksi saling bunuh antar pasukan polisi dengan kelompok pembuat narkoba.

Media violence atau kekerasan di media adalah isi media yang mengandung unsur kekerasan (Hananta, 2013). Model kekerasan pada media sering diperlihatkan pada film yang mempunyai genre action untuk membuat penonton terhibur atas tayangan yang ditampilkan. Tingkat kekerasan yang ditampilkan dalam film juga berbeda-beda, tergantung pada fokus cerita dalam film yang ingin menonjolkan aspek apa dalam film tersebut, mulai dari yang ringan seperti kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak yang tidak mengakibatkan kematian, dan ada juga kekerasan yang ditampilkan oleh orang dewasa yang bahkan menunjukkan adegan pembunuhan.

Menurut Haryatmoko dalam (Hananta, 2013), kekerasan bisa didefinisikan sebagai prinsip tindakan yang mendasar diri pada kekuatan untuk memaksa pihak lain tanpa persetujuan. Hal ini sejalan pada analisis yang akan dilakukan pada film *The Raid Redemption*, yang menggunakan kekerasan untuk memaksa pihak lain. Bentuk pemaksaan berupa penangkapan kelompok pembuat narkoba oleh pihak kepolisian, dan bentuk pertahanan yang dilakukan oleh pihak pembuat narkoba dengan melakukan pembunuhan pada anggota kepolisian, yang

berujung pada tindakan saling bunuh antar pihak. Bentuk kekerasan yang ditampilkan pada film ini seperti kekerasan fisik, dan kekerasan bersenjata.

Kekerasan fisik dalam film ini ditampilkan melalui adegan perkelahian tanpa senjata antara pasukan polisi dengan pasukan pembuat narkoba. Adegan yang ditampilkan pun terbilang brutal untuk ukuran kekerasan fisik, karena dengan hanya kekerasan fisik saja adegan yang ditampilkan jauh terlihat berbahaya, bahkan pembunuhan akibat kekerasan fisik juga diperlihatkan dalam film ini.

Pada kekerasan bersenjata yang ditampilkan juga sangat brutal, bahkan efek yang dibuat dalam film ini pada tokohnya juga terbilang sangat nyata sehingga dapat memperlihatkan adegan kematian para tokoh ketika terjadinya kekerasan bersenjata ini jadi terlihat nyata. Hal ini dapat berakibat buruk terhadap mental seseorang yang bahkan dapat menyebabkan rasa takut mendalam terhadap hal tersebut yang belum tentu akan dialaminya.

Menurut (Hananta, 2013) kekerasan yang ada dalam fiksi tersebut dapat dikategorikan sebagai kategori hiperrealistis. Ada kepura-puraan dan simulasi dalam kekerasan tersebut, namun efek bagi penontonnya sama atau bahkan lebih dahsyat daripada pertarungan tinju, karate atau bentuk kontak fisik lainnya. Ini

yang menjadi salah satu alasan mengapa kekerasan media dapat menjadi berbahaya bagi penontonnya, apalagi untuk anak remaja yang memiliki keingintahuan yang tinggi dengan perkembangan sifat yang masih labil atau tidak stabil, sehingga akan berbahaya jika anak remaja mencoba mempraktekkan hal ini dalam kehidupan nyata, yang tentu berbeda dari yang ditampilkan melalui media.

Hipotesis 1 : Kekerasan fisik dilakukan lebih banyak ketimbang kekerasan bersenjata dalam film *The Raid Redemption*.

Hipotesis 2: Kekerasan fisik mengakibatkan lebih banyak pembunuhan dibanding kekerasan bersenjata dalam film *The Raid Redemption*.

Kekerasan Fisik

Johan Galtung pernah menyampaikan dalam (Rahman, Taufik & Syahrudin, 2010) bahwa kekerasan secara fisik adalah menyakiti tubuh manusia secara jasmani bahkan bisa sampai pada pembunuhan. Yang mana membunuh merupakan tindakan kekerasan yang berakibat fatal, dengan hilangnya nyawa seseorang sebagai akibat dari tindakan tersebut, yang mana tindakannya sangat bertentangan dengan nilai hak asasi manusia. Pada film *The Raid Redemption* ini banyak menampilkan adegan kekerasan

fisik yang berbahaya, bahkan tindakan pembunuhan akibat kekerasan fisik dalam film ini pun dapat terjadi.

Salah satu contoh kekerasan fisik berbahaya yang ditampilkan dalam film ini adalah adegan kekerasan yang dilakukan oleh Joe Taslim selaku pemeran Jaka dalam film, dengan lawannya Yayan Ruhian selaku pemeran Mad Dog. Adegan perkelahian antara dua orang tersebut murni tanpa senjata, adegan berbahaya tersebut berujung pada kematian tokoh Jaka akibat perkelahian fisik tersebut.

Prof. Spigel yang merupakan seorang psikolog Amerika Serikat dalam (Rahman, Taufik & Syahrudin, 2010) pernah berbicara dalam suatu simposium di Universitas Stanford California, yang mana kesimpulan dari yang ia sampaikan pada pertemuan tersebut adalah film yang dipertunjukkan di gedung bioskop atau TV merupakan sumber-sumber pendidikan bagi masyarakat Amerika Serikat untuk meniru-niru menjalankan kekerasan dalam kehidupan sehari-hari di Amerika Serikat.

Dalam (Huesmann & Taylor, 2006) menyebutkan bahwa kekerasan media mempengaruhi pria dan wanita, meskipun beberapa studi awal di Amerika Serikat dan beberapa penelitian di negara lain menemukan hubungan yang lebih kuat antara menonton kekerasan media dan agresi untuk anak laki-laki daripada untuk

anak perempuan. Hal ini juga sejalan dengan tindak kekerasan yang ditampilkan dalam film ini, bahwa kebanyakan tindak kekerasan dilakukan oleh pria, bahkan pada film *The Raid Redemption* yang dikeluarkan pada tahun 2011 tersebut, semua tindak kekerasan fisik dan juga kekerasan bersenjata, dilakukan oleh pria, yang juga sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan dalam (Huesmann & Taylor, 2006) yang menyebutkan hubungan yang kuat antara menonton kekerasan media dan agresi untuk anak laki-laki daripada anak perempuan. (Rahman, Taufik & Syahrudin, 2010)

Kekerasan Bersenjata

Menurut Venkatesh dan Levitt dalam (Sierra-Arévalo & Papachristos, 2017) di beberapa kota yang ada di Amerika Serikat, Chicago khususnya, peningkatan tingkat kekerasan geng pascaindustri disertai dengan restrukturisasi beberapa organisasi geng dengan geng pasca 1960-an yang menjadi sangat terlibat dalam ekonomi narkoba bawah tanah menjadi lebih terkorporatisasi, dan kekerasan untuk mengontrol wilayah perdagangan narkoba yang menguntungkan. Hal tersebut juga terlihat dalam film *The Raid Redemption* ini, yang mana ada sekelompok orang yang berada dalam satu apartemen, dan mereka memproduksi narkoba pada apartemen tersebut. Kekerasan pun

dilakukan untuk menjaga tindak kejahatannya supaya tidak tertangkap oleh aparat.

Tindak kekerasan yang kerap dilakukan oleh gerombolan pembuat narkoba ini menggunakan kekerasan bersenjata, seperti penggunaan senjata api dan senjata tajam. Adegan penggunaan senjata api banyak digunakan pada awal film hingga pertengahan film. Senjata api digunakan oleh pihak polisi dan juga pihak pembuat narkoba, senjata api yang digunakan termasuk kedalam senjata api kelas berat.

Film *The Raid Redemption*

Film *The Raid Redemption* merupakan film buatan Pt. Merantau Films dan beberapa studio film lainnya. Film ini mendapatkan rating yang dapat terbilang tinggi pada situs IMDB, yaitu sebesar 7.6 dari skala hitungan 1-10. Film ini diperankan oleh Iko Uwais sebagai Rama, Joe Taslim sebagai Jaka, Doni Alamsyah sebagai Doni, Yayan Ruhian sebagai Mad Dog, dan masih banyak aktor lainnya. Film yang memiliki genre thriller ini dinilai cukup representatif untuk dianalisis atas konten kekerasan, karena unsur kekerasan pada film ini bahkan sudah dimulai pada bagian awal film hingga akhir film, dan juga agar konten kekerasan yang ditampilkan pada film dapat dijabarkan melalui bagian pengkodean.

Film ini berpusat pada peperangan antara pihak polisi dengan pihak pembuat narkoba, dengan Iko Uwais sebagai Rama dalam film tersebut sebagai tokoh utama. Pihak polisi melakukan penggerebekan terhadap markas tempat produksi narkoba, namun dalam prosesnya, kekerasan tidak dapat dihindarkan antara pihak kepolisian dengan pihak bandar narkoba, dan korban pun berjatuh dari kedua belah pihak. Iko Uwais selaku Rama yang menjadi tokoh utama dituntut untuk dapat menyelesaikan misi dalam menumpas rombongan pembuat narkoba tersebut.

Metode

Populasi dan Sampel

Penelitian mengenai analisis konten kekerasan pada film *The Raid Redemption* ini memerlukan data untuk dilanjutkan terhadap penelitian. Data diperlukan untuk menguji atau untuk mengetahui valid atau tidaknya penelitian. Oleh sebab itu, populasi dan sampel terkait data penelitian pun diperlukan guna melanjutkan penelitian. Berikut penjabaran dari penentuan populasi dan sampel dalam penelitian.

Populasi

Populasi menurut Sugiono dalam (Tarjo, 2019) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari

dan kemudian ditarik kesimpulan. Pada penelitian yang berjudul Analisis Konten Kekerasan Pada Film *The Raid Redemption*, peneliti telah menetapkan besaran populasi yang dibutuhkan terkait pengumpulan data penelitian, yaitu 40 (empat puluh) populasi yang ditetapkan berdasarkan scene yang menampilkan kekerasan fisik dan senjata yang masuk dalam kategori penelitian.

Sampel

Setelah ditentukannya jumlah populasi untuk penelitian yang diambil dari scene kekerasan fisik dan senjata dalam film *The Raid Redemption*, maka Langkah selanjutnya yang akan peneliti lakukan adalah menentukan sampel penelitian. Sampel penelitian ditentukan agar analisis data yang dilakukan peneliti pada penelitian dapat dilakukan dengan lebih spesifik.

Penelitian kali ini akan mengambil jumlah sampel dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan bantuan rumus Slovin. Penggunaan rumus Slovin digunakan karena penentuan jumlah sampel dengan rumus Slovin lebih mudah, dengan tingkat ketepatan sebesar 95% dan toleransi kesalahan atau *margin of error* sebesar 5%. Adapun ketentuan dari rumus Slovin sebagai berikut:

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

Ari Rahmadhani, S. Kunto Adi Wibowo, Ikhsan Fuady

Analisis Konten Kekerasan Pada Film “The Raid Redemption”

Keterangan:

n = Ukuran sampel yang ingin dicari

N = Jumlah populasi

E = margin of error (nilai batas kesalahan)

Berdasarkan rumus diatas, maka penghitungan besaran sampel dapat ditentukan dari jumlah populasi. Adapun hasil dari penghitungan tersebut adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{40}{1 + 40(0,05)^2}$$

$$= \frac{40}{1,1}$$

$$n = 36,36$$

$$n = 3$$

Jadi, ukuran sampel yang dapat ditarik setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus slovin terhadap penelitian Analisis Konten Kekerasan Pada film The Raid Redemption adalah 36.

Pengukuran dengan menggunakan rumus Slovin juga sejalan dengan penggunaan rumus tabel Isaac dan Michael yang jauh lebih sederhana dalam penentuan besaran sampel, karena pada rumus Isaac dan Michael telah ditentukan besaran sampel berdasarkan populasi dengan toleransi kesalahan 1%, 5%, dan 10%. Pada rumus tabel Isaac dan Michael, pada besaran populasi sebesar 40 dengan tingkat toleransi kesalahan sebesar 5%, maka

besaran sampelnya adalah 36. Berikut rumus dari tabel Isaac dan Michael.

N	S			N	S			N	S		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	115	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	563	345	269
95	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1050	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1100	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1200	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1300	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1400	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1500	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1600	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1700	485	292	235	750000	663	348	271
230	171	139	125	1800	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	1900	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2000	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2200	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	664	349	272

Keterangan:

N : Jumlah populasi

s : Besar ukuran sampel (dengan pembagian *margin of error* 1%, 5%, dan 10 %)

Teknik Sampling

Pada penelitian yang berjudul Analisis Konten Kekerasan Pada Film The Raid Redemption, peneliti memilih menggunakan teknik sampling probability sampling. Alasan pemilihan teknik ini dalam menentukan sampel terpilih dari jumlah populasi adalah supaya dapat memberikan peluang yang sama pada setiap anggota populasi untuk menjadi sampel dalam penelitian. Yang mana populasi pada penelitian ini juga heterogen karena populasi yang diambil merupakan potongan

scene kekerasan fisik dan kekerasan bersenjata pada film *The Raid Redemption*.

Dan untuk mengolah data dari 36 sampel terpilih dari anggota populasi, maka peneliti menggunakan teknik simple random sampling untuk menganalisis 36 sampel yang telah didapat. Pemilihan penggunaan teknik simple random sampling ini dalam mengolah data sampel karena populasi yang heterogen dan tidak memiliki tingkatan populasi atau berstrata, sehingga memungkinkan bagi peneliti untuk menggunakan teknik ini dalam pengolahan data.

Untuk melakukan pengacakan pada data populasi untuk dijadikan sampel, peneliti akan memberikan nomor pada setiap gambar scene yang telah ditetapkan sebelumnya untuk menjadi populasi, yang mana peneliti menggunakan bantuan randomlists.com untuk mendapatkan 36 sampel, dan untuk setiap anggota populasi sendiri, akan diberi nama dengan angka 1 sampai 40. Dan dari hasil pengacakan nomor data pada randomlist.com, maka didapatkan sampel dengan dengan jumlah 36 dengan mengeluarkan data ke 38, 5, 20, dan 22 dari jumlah 40 data populasi.

Uji Reliabilitas

Peneliti menggunakan indikator Kohen's Alpha dan Percent Agreement sebagai dasar uji reliabilitas pada penelitian

yang berjudul "Analisis Konten Kekerasan Pada Film *The Raid Redemption*" melalui situs Deen Freelon. Adapun hasil dari uji tersebut sebagai berikut:

No	Variabel	Agreement	Reabilitas Kohen's Alpha
1	Kekerasan Fisik oleh Tokoh Utama	94.4%	0.854
2	Kekerasan Fisik oleh Tokoh Pembantu	94.4%	0.871
3	Kekerasan Bersenjata oleh Tokoh Utama	94.4%	0.771
4	Kekerasan Bersenjata oleh Tokoh Pembantu	100%	1

-) Berdasarkan uji reliabilitas variabel kekerasan fisik oleh tokoh utama, terlihat pada kolom reliabilitas Kohen's Alpha dengan angka 0.854 dengan percent agreement sebesar 94.4%. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel ini memiliki reliabilitas yang tinggi.
-) Berdasarkan uji reliabilitas variabel kekerasan fisik oleh tokoh pembantu, terlihat pada kolom reliabilitas Kohen's Alpha dengan angka 0.871 dengan percent agreement sebesar 94.4%. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel ini memiliki reliabilitas yang tinggi.
-) Berdasarkan uji reliabilitas variabel kekerasan bersenjata oleh tokoh utama, terlihat pada kolom reliabilitas Kohen's Alpha dengan angka 0.771 dengan percent agreement sebesar 94.4%. Dari hasil data tersebut dapat

disimpulkan bahwa variabel ini memiliki reliabilitas yang cukup tinggi.

-) Berdasarkan uji reliabilitas variabel kekerasan fisik oleh tokoh utama, terlihat pada kolom reliabilitas Kohen’s Alpha dengan angka 1 dengan percent agreement sebesar 100%. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel ini memiliki reliabilitas yang tinggi, bahkan menunjukkan angka 1, yang mengartikan bahwa realibilitas variabel ini sangat tinggi.

Uji Variabel

1. Variabel KF1 dengan KF2

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis compare means independent samples t-test terhadap variabel KF1 dengan KF2, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hasil ini dapat dilihat melalui hasil analisis yang telah dilakukan dengan melihat nilai pada kolom sig (2-tailed) yang menunjukkan angka 0.793 dimana syarat dari teknik analisis ini, apabila angkanya menunjukkan diatas 0.05 maka variabel tersebut tidak memiliki perbedaan yang terlalu signifikan.

2. Variabel KF2 dengan KB1

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis compare means independent samples t-test terhadap variabel KF2 dengan KB1, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hasil ini dapat dilihat melalui hasil analisis yang telah

dilakukan dengan melihat nilai pada kolom sig (2-tailed) yang menunjukkan angka 0.076 dimana syarat dari teknik analisis ini, apabila angkanya menunjukkan diatas 0.05 maka variabel tersebut tidak memiliki perbedaan yang terlalu signifikan.

3. Variabel KB1 dengan KB2

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis compare means independent samples t-test terhadap variabel KB1 dengan KB2, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hasil ini dapat dilihat melalui hasil analisis yang telah dilakukan dengan melihat nilai pada kolom sig (2-tailed) yang menunjukkan angka 0.000 dimana syarat dari teknik analisis ini, apabila angkanya menunjukkan diatas 0.05 maka variabel tersebut tidak memiliki perbedaan yang terlalu signifikan, sedangkan pada variabel KB1 dengan KB2 menunjukkan angka dibawah 0.05 yang berarti variabel tersebut memiliki perbedaan yang signifikan.

Kesimpulan

Dari analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data dari populasi yang diambil, menunjukkan bahwa bentuk kekerasan yang ditampilkan dalam film ini yang digolongkan berdasarkan tokoh terdapat 4 variabel, yaitu Kekerasan Fisik yang dilakukan oleh tokoh utama, Kekerasan Fisik yang dilakukan oleh tokoh pembantu, Kekerasan Bersenjata yang

dilakukan oleh tokoh utama, dan Kekerasan Bersenjata yang dilakukan oleh tokoh pembantu. Kesimpulan ini dapat ditarik dari uji terhadap ke empat variabel tersebut, yang memiliki percent agreement yang besar, yang berarti data tersebut reliabel, dan keempat variabel ini dapat digolongkan kedalam bentuk kekerasan yang dilakukan dalam film *The Raid Redemption* berdasarkan tokoh.

Kemudian analisis kedua yang dilakukan dalam mengetahui seberapa besar perbedaan per variabel untuk mengetahui seberapa intens penggunaan kekerasan dalam film *The Raid Redemption*. Dari hasil yang didapat, variabel KF1 dengan KF2 tidak memiliki perbedaan yang signifikan, begitupun dengan KF dengan KB1, namun berbeda dengan KB1 dengan KB2 yang memiliki perbedaan yang besar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kekerasan bersenjata lebih intens digunakan dalam film ini ketimbang kekerasan fisik.

Daftar Pustaka

Butts, J. A., Roman, C. G., Bostwick, L., & Porter, J. R. (2015). Cure violence: A public health model to reduce gun violence. *Annual Review of Public*

Health, 36(December 2014), 39–53.
<https://doi.org/10.1146/annurev-publhealth-031914-122509>

Hananta, E. P. (2013). Konten Kekerasan Dalam Film Indonesia Anak Terlaris Tahun 2009- 2011. *Jurnal E-Komunikasi Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya*, 1(1).

Huesmann, L. R., & Taylor, L. D. (2006). The role of media violence in violent behavior. *Annual Review of Public Health*, 27, 393–415.
<https://doi.org/10.1146/annurev.publhealth.26.021304.144640>

Jackman, M. R. (2002). Violence in social life. *Annual Review of Sociology*, 28, 387–415.
<https://doi.org/10.1146/annurev.soc.28.110601.140936>

Odgers, C. L., Schueller, S. M., & Ito, M. (2020). Screen Time, Social Media Use, and Adolescent Development. *Annual Review of Developmental Psychology*, 2(1), 485–502.
<https://doi.org/10.1146/annurev-devpsych-121318-084815>