

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental menjadi hal yang penting dalam kehidupan individu. Kesehatan mental yang buruk dapat menyebabkan penurunan kualitas hidup secara keseluruhan. Gangguan kesehatan mental dapat mempengaruhi emosi, pikiran dan perilaku individu, sehingga dapat mengganggu aktifitas sehari-hari. Memiliki kesehatan mental yang baik menjadi kunci untuk mencapai kualitas hidup yang optimal. Pada skripsi ini akan lebih memfokuskan pembahasan mengenai dampak atau gangguan kesehatan mental yang diakibatkan pasca menonton film *Final Destination*.

Banyak sekali orang, terutama bagi kaum milenial yang mengalami trauma pada kendaraan besar seperti truk setelah menonton film *Final Destination*, terlebih truk yang mengangkut muatan besar seperti pohon dan sebagainya. Seorang pengguna twitter bernama Jason Bartles mengungkapkan, “Gen Z tidak akan paham mengapa milenial harus sesegera mungkin mendahului truk ini”¹. Bukan hanya pada kendaraan truk besar, tapi juga banyak sekali orang yang mengalami trauma naik pesawat, mesin pemotong rumput dan berada didepan kendaraan besar.

Pada tahun 2022 di Balikpapan, tepatnya di Rapak telah terjadi kecelakaan pada kendaraan besar, dimana rem truk tronton mengalami kerusakan dan menabrak beberapa kendaraan di depannya. Kecelakaan itu terjadi di Traffic Light saat sedang lampu merah. Akibatnya, kecelakaan tersebut menewaskan 4 orang dan 21 orang luka-luka serta satu korban

¹ Yasnita, Veronika. 2023. Ramai Kaum Milenial Trauma Ketemu Truk Ini, Penyebabnya Film *Final Destination*. <https://indonesia.suara.com/read/2023/04/03/164233/ramai-kaum-milennial-trauma-ketemu-truk-ini-penyebabnya-film-final-destination> diakses pada tanggal 27 September 2023, pukul 20.17

kritis². Setelah kejadian ini sempat ramai membuat orang khawatir ketika berada di Traffic Light dan selalu melihat spion untukantisipasi.

Kecelakaan yang bisa memabayakan nyawa memang bisa menjadi trauma tersendiri bagi orang-orang, terutama ketika mereka melihatnya secara langsung. Film Final Destination merupakan film yang banyak menampilkan adegan kecelakaan dari kejadian sehari-hari yang menghilangkan nyawa. Film Final Destination adalah film horor Amerika yang pertama kali dirilis pada tahun 2000 yang di sutradarai oleh James Wong serta memberikan konsep unik dan mencekam pada genre horror³. Film ini mengisahkan sekelompok remaja yang lolos dari kecelakaan pesawat, namun akhirnya, satu demi satu mereka mati karena kecelakaan yang sangat tragis dan misterius yang terjadi kemudian.

Final Destination menjadi film yang dipilih dalam penelitian ini karena film tersebut banyak menggambarkan kejadian kecelakaan dari aktivitas sehari-hari yang merenggut nyawa, seperti kecelakaan lalu lintas, tertimpa benda besar dan sebagainya. Hal ini menjadi daya tarik bagi peneliti untuk mengetahui besarnya dampak setelah menonton film Final Destination dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

Pengaruh menonton film Final Destination terhadap kesehatan mental telah menjadi pembahasan banyak orang. Hal ini dikarenakan banyak orang yang menganggap bahwa film ini dapat menyebabkan kecemasan, ketakutan berlebihan dan gangguan pemikiran yang mengganggu terkait adegan-adegan brutal yang terjadi. Bahkan beberapa orang menganggap bahwa film ini dapat membangkitkan rasa penasaran untuk

² Radityasani, Fahan. 2022. Fakta dan Kronologi Kecelakaan Truk Rem Blong di Rapak Balikpapan. Kompas.com. <https://otomotif.kompas.com/read/2022/01/21/104138415/fakta-dan-kronologi-kecelakaan-truk-rem-blong-di-rapak-balikpapan> diakses pada tanggal 27 September 2023, pukul 20.32

³ Tim Content Creator. 2023. Sinopsis Film Final Destination, Saat Takdir Kemantian Mengintai. <https://pelita.co.id/sinopsis-film-final-destination-2000-saat-takdir-kemantian-mengintai/> diakses pada tanggal 27 September 2023, pukul 20.49

melakukan pembunuhan dengan salah satu adegan yang terjadi pada film tersebut.

Reaksi khas seseorang terhadap film horor adalah rasa takut dan cemas. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa menonton film horor bisa menyebabkan stres dan reaksi depresi yang tidak normal yang mungkin memerlukan intervensi psikologis⁴. Film horor seperti Final Destination dapat memicu rasa takut, kecemasan dan gangguan tidur pada beberapa penonton. Bahkan beberapa penonton dapat mengalami gejala stress pasca trauma yang berkelanjutan setelah menonton horror yang mengandung adegan kekerasan dan kematian, terlebih secara brutal.

Namun, pengaruh kesehatan mental setelah menonton film Final Destination berbeda-beda, tergantung pada factor-faktor seperti usia, kepekaan dan kekuatan mental pribadi itu sendiri. Oleh karena itu, penting bagi penonton untuk mengetahui batas usia serta batasan diri dalam menonton film terutama yang memiliki adegan sadis dan jangan memaksakan diri untuk menonton jika merasa tidak nyaman atau terganggu.

Pada dasarnya, konteks pada film Final Destination menggambarkan kematian dan kecelakaan dalam bentuk yang dramatis dan mengerikan atau brutal, sehingga dapat memicu ketakutan yang berlebih. Penonton yang memang memiliki mental yang kuat bisa memilih untuk melihat film ini dari sudut pandang yang lebih positif dengan fokus pada pesan yang memiliki nilai positif dalam film tersebut. Meskipun terlihat seperti film yang tidak memiliki makna, sebenarnya film Final Destination memberikan pesan positif tentang pentingnya nilai kehidupan juga pentingnya menghargai waktu yang dimiliki. Selain itu, film Final Destination dapat membantu memperkuat kepekaan sosial dan empati. Hal ini dikarenakan film ini dapat

⁴ Raja Friska Yulanda. 2022. Ini Lho Dampak Nonton Film Horror Pada Kesehatan Mental. <https://www.gooddoctor.co.id/hidup-sehat/mental/ini-lho-dampak-nonton-film-horor-pada-kesehatan-mental/> diakses pada tanggal 27 September 2023, pukul 21.17

memicu perasaan simpati dan empati terhadap karakter dalam film yang mengalami tragedi dan kesulitan.

Kesehatan mental hal yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan. Remaja rentan terhadap gangguan kesehatan mental dan terbukti dengan adanya 2,45jt remaja yang terdiagnosis mengalami masalah gangguan mental⁵. Margaretha, dosen Fakultas Psikologi Universitas Airlangga menerangkan bahwa terdapat jenis gangguan kesehatan mental remaja dengan rentang usia 15-18 tahun, hal ini karena pada tahap remaja merupakan masa transisi menuju kehidupan dewasa.

SMKN 3 Yogyakarta menjadi subjek dalam penelitian kali ini karena setelah dilakukan survey pada sekolah tersebut, banyak siswa-siswi yang gemar menonton film sehingga memperbesar kemungkinan bagi penulis untuk mendapatkan sampel yang sesuai dengan tema penelitian serta kemudahan akses data yang diberikan oleh SMKN 3 Yogyakarta kepada penulis. Selain itu, SMKN 3 Yogyakarta juga sudah berhasil mendapat banyak penghargaan dalam berbagai bidang, salah satunya berhasil meraih juara 1 Plastic Die Engineering LKS DIY 2023⁶

1.2 Rumusan Masalah

Seberapa besar pengaruh menonton film Final Destination terhadap kesehatan mental penonton di SMKN 3 Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari menonton film Final Destination terhadap kesehatan mental di SMKN 3 Yogyakarta

⁵ Dian Ihsan. 2022. Remaja Rentan Alami Gangguan Kesehatan Mental, Ini Solusinya dari Dosen Unair. <https://edukasi.kompas.com/read/2022/11/10/093713771/remaja-rentan-alami-gangguan-kesehatan-mental-ini-solusinya-dari-dosen-unair?page=all#page2> diakses pada tanggal 27 September 2023, pukul 22.15

⁶ <https://smkn3jogja.sch.id/prestasi/>

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademis

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana film horror, terutama yang memiliki adegan kekerasan dan pembunuhan dapat mempengaruhi kesehatan mental seseorang. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan tentang psikologi dan kesehatan mental, serta dapat memberikan pandangan tentang bagaimana cara meminimalkan risiko pengaruh negatif dan memaksimalkan manfaat dari menonton film horror thriller.

b. Manfaat Praktis

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi dan pedoman bagi penonton untuk menonton film *Final Destination* dengan bijak dan aman untuk kesehatan mental mereka. Penelitian ini dapat membantu orang tua, pengasuh, dan penonton untuk memilih film horror yang sesuai dengan usia dan tingkat kematangan emosional mereka. Selain itu, penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi tanda-tanda gejala kesehatan mental yang mungkin timbul akibat menonton film ini, sehingga penonton dapat segera mencari bantuan ahli jika diperlukan.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Dalam penelitian ini, positivisme adalah paradigma yang akan digunakan. Paradigma positivisme adalah paradigma yang paling dominan digunakan dalam pengembangan ilmu pengetahuan juga pada penelitian-penelitian. Karena posisinya yang lebih unggul dan dominan dibandingkan paradigma

lain, maka positivisme disebut juga sebagai paradigma arus utama. Positivisme lebih bertujuan pada penjelasan fakta, hubungan sebab akibat, menekankan fakta dan prediksi⁷.

1.5.2 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif ini merupakan metode yang memberikan penerangan atau deskripsi dari suatu fenomena yang akan diteliti. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu keadaan secara obyektif dengan menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, hingga interpretasi data, penampilan dan hasilnya.⁸. Maka dari itu, pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan membagikan kuesioner untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh menonton Film Final Destination Terhadap Mental Health Siswa dan Siswi SMKN 3 Yogyakarta.

1.6 Populasi dan Sampel

1.6.1 Populasi

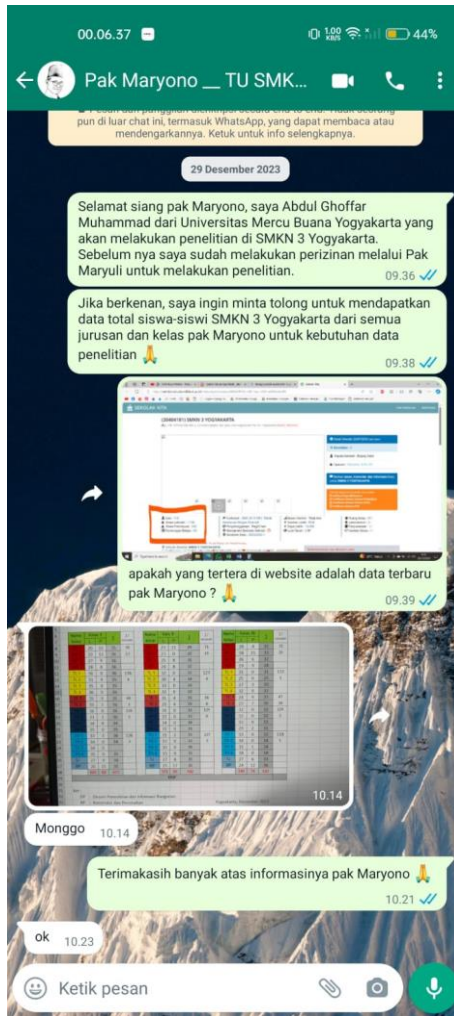
Populasi merupakan wilayah keseluruhan yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai ketentuan dan karakteristik yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya⁹. Populasi yang dituju dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMKN 3 Yogyakarta dengan jumlah populasi sebanyak 1937¹⁰.

⁷ Asfi Manzilati. 2017. Metodologi Penelitian: Paradigma, Metode dan Aplikasi. Malang : Universitas Brawijaya Press. Hal. 4

⁸ Ardianto, Elvinaro. 2010. Metode Penelitian Untuk Public Relatios Kuantitatif Dan Kualitatif. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.hal.47

⁹ Rosady Ruslan. 2013. Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada

¹⁰ Wawancara dengan Maryono, TU SMKN 3 Yogyakarta tanggal 29 Desember 2023 melalui media online Whatsapp



Gambar 1.1

	Kelas X					Kelas XI					Kelas XII				
	Nama Kelas	L	P	Σ	Σ / Jurusan	Nama Kelas	L	P	Σ	Σ / Jurusan	Nama Kelas	L	P	Σ	Σ / Jurusan
8	DP	20	15	35	70	DP	23	11	34	71	DP	28	4	32	72
9	SP	23	13	36	37	SP	23	0	23	19	SP	18	15	33	25
10	BP	27	9	36		BP	25	8	33		BP	26	6	32	
11		28	8	36			24	8	32			19	9	28	
12	TL 1	36	0	36	138	TL 1	32	0	32	127	TL 1	31	0	31	115
13	TL 2	31	4	35	4	TL 2	30	4	34	4	TL 2	25	0	25	3
14	TL 3	35	0	35		TL 3	33	0	33		TL 3	27	3	30	
15	TL 4	36	0	36		TL 4	32	0	32		TL 4	32	0	32	
16	TE 1	35	0	35	68	TE 1	31	4	35	56	TE 1	24	9	33	47
17	TE 2	33	3	36	3	TE 2	25	4	29	8	TE 2	23	7	30	16
18		36	0	36	138		31	0	31	129		32	0	32	126
19	TM	33	3	36	3	TM 1	33	0	33	0	TM 2	32	0	32	2
20		34	0	34		TM 2	34	0	34		TM 3	33	0	33	
21		35	0	35		TM 3	31	0	31		TM 4	29	2	31	
22	TO 1	33	3	36	136	TO 1	31	2	33	127	TO 1	33	0	33	118
23	TO 2	34	0	34	3	TO 2	33	0	33	2	TO 2	34	0	34	1
24	TO 3	34	0			TO 3	30	0	30		TO 3	33	1	34	
25	TO 4	35	0	35		TO 4	33	0	33		TO 4	18	0	18	
26	TJ	27	9	36		TJ	27	8	35		TJ	27	6	33	
27	BP	20	15	35		BP	15	17	32		BP	24	12	36	
28		625	82	673			516	66	642			548	74	622	
29							1937								
31	Ket :														
32	DP : Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan														
33	KP : Konstruksi dan Perumahan														
	Yogyakarta, Desember 2023														

Gambar 1.2

1.6.2 Sampel

Sampel adalah suatu proses pengambilan data dan hanya sebagian dari populasi saja yang akan diambil dan digunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi¹¹. Dengan populasi yang bsear, rumus Slovin akan digunakan dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}n &= \frac{N}{Ne^2 + 1} \\&= \frac{1937}{(1937 \times 0,1)^2 + 1} \\&= \frac{1937}{(1937 \times 0,01) + 1} \\&= \frac{1937}{20,37} \\&= 95,09081983308787 \text{ jika dibulatkan} \\&\text{maka menjadi } 95\end{aligned}$$

Maka jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebanyak 95.

Keterangan :

N = Jumlah populasi

e = Batas Kesalahan pengambilan sampel 10%

n = Jumlah sampel

¹¹ Syofian Siregar.2013. Metode penelitian Kuantitatif. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. Hal.30

1.6.3 Teknik Penarikan Sampel

Purposive Sampling menjadi Teknik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan memilih sampel berdasarkan ciri atau sifat-sifat tertentu yang dianggap mempunyai hubungan erat atau sesuai dengan kriteria spesifik yang sudah ditentukan oleh peneliti¹². Adapun kriteria yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMKN 3 Yogyakarta yang masuk dalam rentang usia remaja 15-18 tahun dan sudah pernah menonton film Final Destination.

1.6.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah obyek yang mempunyai kriteria tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya¹³. Identifikasi variabel berguna dalam menentukan pengumpulan dan teknis analisis data yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat sebagai berikut :

a. Variabel Bebas (x)

Variabel bebas adalah variabel yang mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah menonton film Final Destination

b. Variabel Terikat (y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dari adanya variabel bebas¹⁴. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Mental Health

¹² Slamet Riyanto. 2020. Metode Riset Penelitian Kuantitatif: Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen. Yogyakarta : Deepublish. Hal. 17

¹³ Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. Hal.61

¹⁴ *Ibid.* hal. 61

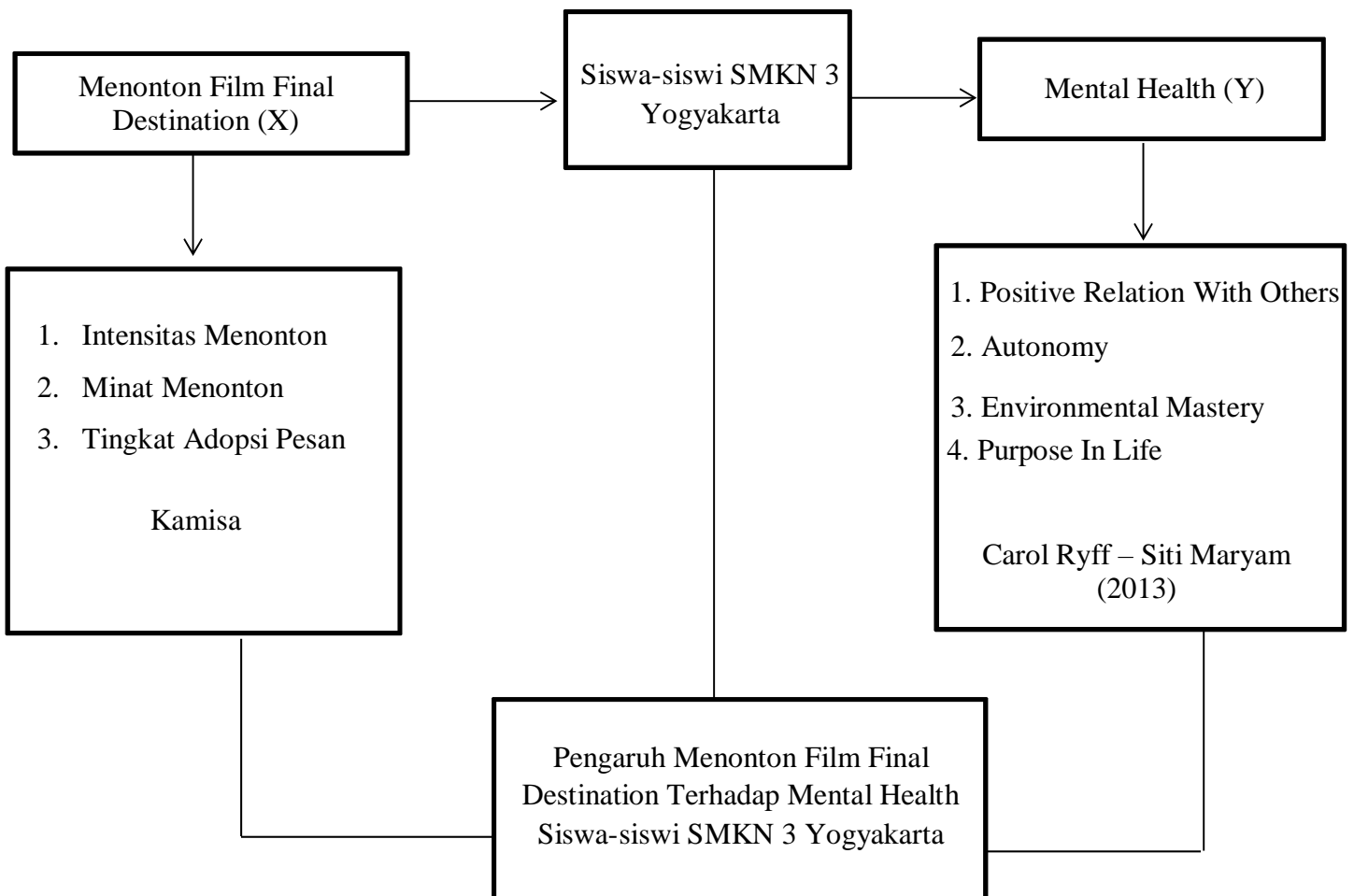
1.6.5 Hipotesis Teori

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian yang kebenarannya belum teruji secara empiris¹⁵. Untuk memberikan jawaban awal terhadap penelitian ini, penulis membuat hipotesis sebagai berikut :

Ha = Menonton Film Final Destination mempengaruhi Mental Health siswa dan siswi SMKN 3 Yogyakarta

Ho = Menonton Film Final Destination tidak mempengaruhi Mental Health siswa dan siswi SMKN 3 Yogyakarta

¹⁵ Sumadi Suyabrata.2003.Metodologi Penelitian.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.Hal.21



1.7 Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep

1.7.1 Definisi Konsep

Definisi konseptual artinya konsep yang digunakan, sehingga memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan menerapkan konsep ini dilapangan¹⁶. Maka definisi konsep yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Film Final Destination

Horror thriller adalah genre film yang menggabungkan unsur horor dan thriller menjadi satu cerita. Horror thriller Merupakan genre yang seringkali menimbulkan perasaan tegang, takut, dan ketegangan emosional pada penontonnya. Beberapa ciri film horor antara lain alur cerita yang misterius, karakter yang terjerumus ke

¹⁶ Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 2008. Metode penelitian Survai. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia. Hal.43

dalam situasi berbahaya atau mengancam, dan penggunaan unsur supernatural atau psikologis untuk menciptakan suasana menakutkan. Film horror thriller seringkali memadukan unsur-unsur seperti pembunuhan, hantu, makhluk menakutkan, atau plot gelap untuk membuat penonton merasa tegang dan terkejut.

Final Destination merupakan salah satu film yang memiliki genre horror thriller karena didalamnya banyak mengandung adegan kekerasan atau kejadian ekstrim yang berakibat dengan pembunuhan melalui bencana yang tidak terduga. Hal itu disebabkan karena tokoh dalam film tersebut berusaha menghindari kematian melalui visi atau firasat sebelum bencana terjadi.

b. Mental Health

Kesehatan mental adalah kesejahteraan emosional, psikologis, dan sosial seseorang. Hal ini mencakup kemampuan individu untuk mengatasi stres, mengelola emosi, berinteraksi secara positif dengan orang lain, dan membuat keputusan yang tepat. Kesehatan mental yang baik tidak hanya berarti terbebas dari gangguan mental tetapi juga mencakup kondisi mental positif, seperti kebahagiaan, kepuasan hidup, dan ketahanan.

Gangguan kesehatan mental adalah suatu kondisi yang mempengaruhi pikiran, perasaan, dan perilaku seseorang. Ini dapat mencakup gangguan seperti depresi, kecemasan, gangguan bipolar, skizofrenia, dll. Gangguan kesehatan mental dapat memengaruhi seseorang dengan berbagai cara, sehingga membatasi kemampuannya untuk menjalani hidup sehat dan produktif. Menurut Carol Ryff, mental health terbagi dalam 4 indikator, yaitu Positive relation with others, Autonomy, Environmental Mastery dan Purpose in life.

17.2 Operasionalisasi Konsep

Konsep operasional merupakan suatu tahap penelitian dimana peneliti menyaring variabel-variabel kajian menjadi konsep-konsep yang memuat indikator-indikator yang lebih rinci dan terukur. Peran mengoperasionalkan konsep ini adalah untuk memudahkan pengukuran bagi peneliti.¹⁷ Dalam penelitian ini terbagi dalam dua variable, yaitu pengaruh menonton film Final Destination (X) dan Mental Health (Y)

a. Indikator Menonton Film Final Destination

Aspek-aspek menonton film terbagi menjadi 3 bagian, yaitu intensitas menonton, minat menonton dan tingkat adopsi pesan.

- **Intensitas Penonton**

Tindakan seseorang dengan melihat suatu tayangan dalam jangka waktu yang lama dan dilakukan secara terus menerus juga mengacu pada sejauh mana individu terlibat secara emosional, kognitif dan fisik selama menonton film.

- **Minat Menonton**

Ketertarikan atau keinginan seseorang untuk melihat tayangan atau film yang diinginkan tanpa adanya paksaan, sehingga hal itu menjadi sarana hiburan bagi individu tersebut. Ketertarikan seseorang untuk menonton suatu film juga dipengaruhi oleh faktor seperti genre film, sutradara atau aktor terkenal, pengalaman sebelumnya pada film yang serupa atau berkaitan dengan pengalaman pribadi.

¹⁷ Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung Alfabeta

- **Tingkat Adopsi Pesan**

Kemampuan individu untuk bisa mengerti dan mengambil pesan atau pelajaran dalam melihat suatu film, baik yang memiliki durasi sebentar ataupun film panjang.

b. Indikator Mental Health¹⁸

- **Positive Relation With Others (Hubungan Positif Dengan Orang Lain)**

Hubungan positif atau kepedulian terhadap orang lain adalah salah satu kemampuan untuk memiliki hubungan yang hangat dengan orang lain. Dalam hal itu juga termasuk dalam memberikan empati, kasih sayang serta pemahaman tentang memberi dan menerima hubungan.

- **Autonomy (Otonomi)**

Kemampuan dasar individu untuk meyakini bahwa pikiran dan tindakannya berasal dari dirinya sendiri tanpa kendali orang lain dan kemampuannya menolak tekanan sosial untuk berpikir dan bertindak dengan caranya sendiri.

- **Environmental Mastery (Penguasaan Lingkungan)**

Kemampuan untuk memilih atau bahkan menciptakan lingkungan atau kegiatan yang sesuai dengan kondisi individu dan memanfaatkan peluang yang berguna sebagai kemampuan untuk memiliki kontrol terhadap dunia luar.

- **Purpose In Life (Tujuan Hidup)**

Seorang individu yang memiliki tujuan hidup akan merasa bahwa ada kegunaan untuk kehidupan dimasa

¹⁸ Joeifiani, Poeti. April 2020. "Pengembangan Alat Ukur Kesejahteraan Psikologis Remaja Usia 12-15 Tahun". Jurnal Psikologi Sains dan Profesi. Volume 4, No. 1, diakses pada tanggal 19 Januari 2024 pukul 09.32 WIB

lalu serta yang akan datang sehingga menimbulkan perasaan bahwa hidupnya terarah pada tujuan tertentu

1.8 Teknik Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dihasilkan melalui survey yang disebarkan langsung kepada target populasi, yaitu siswa-siswi SMKN 3 Yogyakarta. Data primer berasal dari responden yang sudah menjawab kuesioner.

Pertanyaan-pertanyaan survei berkaitan dengan indikator variabel yang dipilih. Proses ini dilakukan dengan memilih alternatif jawaban yang disesuaikan. Pengukuran kuesioner diukur menggunakan skala likert. Metode ini mengukur sikap, pendapat, dan persepsi yang dianut oleh individu atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial yang ditentukan secara khusus oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian¹⁹.

Dengan skala likert, variabel yang diukur diubah menjadi variabel indikator. Jawaban setiap pertanyaan diukur dengan menggunakan skala likert dari sangat positif hingga negatif., yang berupa :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh sebagai sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung atau sebagai data pendukung atas data primer yang diperoleh. Data sekunder akan diperoleh melalui jurnal-jurnal, dokumen-dokumen atau melalui penelitian terdahulu.

¹⁹ Sugiyono.2013. metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

c. Uji Validitas dan Reliabelitas

- Uji Validitas

Validitas mengacu pada tingkat ketepatan antara kemunculan data tentang suatu subjek penelitian dengan kemampuannya dalam memvalidasi keabsahannya. Oleh karena itu, data yang valid adalah “tidak ada data perbedaan” antara data yang dilaporkan peneliti dengan data sebenarnya yang dimiliki subjek penelitian.²⁰

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel dengan tingkat signifikan 10% dari degree of freedom (df) = $n-2$, dalam hal ini nilai n adalah jumlah sampel. Jika $> r$ maka pertanyaan atau indikator dinyatakan valid. Syarat minimal agar instrument dianggap valid adalah nilai indeks yang valid harus bernilai indeks valid $\geq 0,3$ ⁹².

- Uji Reliabelitas

Pengujian reliabilitas merupakan pengujian untuk memastikan kegunaan kuesioner survei yang digunakan untuk mengumpulkan data. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila dilakukan pengulangan dan diperoleh hasil yang serupa.

Reliabilitas juga merupakan ukuran kemampuan suatu alat ukur dalam mengukur gejala yang identik dan dimaksudkan untuk memastikan bahwa responden benar-benar setuju dengan jawaban dalam kuesioner. Jika nilai alpha lebih besar dari 0,60, maka faktor tersebut memberikan tingkat yang reliabel. Untuk menguji reliabilitas kuesioner, dalam penelitian ini digunakan metode Crocbach's Alpha (∞).

1.9 Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan berpikir yang meguraikan sesuatu menjadi komponen-komponennya secara keseluruhan, sehingga memungkinkan kita untuk lebih memahami sifat-sifat komponen, hubungan antar komponen, dan

²⁰ Kriyantono, Rachmat.2010.Teknik Praktis Riset Komunikasi.Jakarta: Kencana. Hal. 143

fungsi masing-masing komponen dalam suatu kesatuan yang terorganisir. Analisis data dilakukan dengan menggabungkan variabel-variabel untuk seluruh partisipan, menampilkan data dari setiap variabel yang dianalisis, melakukan komputasi untuk merumuskan masalah, dan menguji hipotesis.

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus regresi linier sederhana. Penelitian ini berfokus pada penggunaan regresi linier sederhana dengan variabel independen dan variabel dependen untuk menilai dampak variabel bebas dengan variabel terikat, yaitu antara Film Final Destination (X) terhadap Mental Health (Y). Rumus regresi linear yang digunakan sebagai berikut :

$$Y = a + b.x$$

Keterangan :

y = Mental Health

x = Film final Destinaiton

a = Intercept atau Konstanta

b = Koefisien Regresi