

Pengaruh Genre dan Storyline Terhadap Keputusan Menonton Film Agak Laen

Muhammad Arsalan Ainin¹, Urip Mulyadi²

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang^{1,2}

*Corresponding: arsalanainin@gmail.com¹, ueripmulia@unissula.ac.id²

Diterima: 25-08-2025 | Disetujui: 03-09-2025 | Diterbitkan: 05-09-2025

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of genre and storyline on the decision to watch the movie Agak Laen. The study applies the Uses and Gratification theory with a quantitative approach. Data were collected through questionnaires distributed to 100 respondents. Hypothesis testing was conducted using t-test, F-test, and the coefficient of determination (R^2) with SPSS version 27. The results show that (1) genre has a significant influence on the decision to watch (t count 3.712 > t table 1.661; sig. 0.01 < 0.05), (2) storyline has a significant influence on the decision to watch (t count 6.159 > t table 1.661; sig. 0.01 < 0.05), and (3) genre and storyline simultaneously have a significant influence on the decision to watch (F count 73.020 > F table 3.09; sig. 0.01 < 0.05). The coefficient of determination (R^2) was 0.601, meaning that 60.1% of the decision to watch is influenced by genre and storyline, while the remaining 39.9% is influenced by other factors.

Keywords: Genre, Storyline, Watching Decision, Uses and Gratification, Agak Laen

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh genre dan storyline terhadap keputusan menonton film Agak Laen. Penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratification dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 100 responden. Uji hipotesis dilakukan dengan uji t, uji F, dan koefisien determinasi (R^2) menggunakan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) genre berpengaruh signifikan terhadap keputusan menonton (t hitung 3,712 > t tabel 1,661; sig. 0,01 < 0,05), (2) storyline berpengaruh signifikan terhadap keputusan menonton (t hitung 6,159 > t tabel 1,661; sig. 0,01 < 0,05), dan (3) genre dan storyline secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menonton (F hitung 73,020 > F tabel 3,09; sig. 0,01 < 0,05). Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,601, artinya 60,1% keputusan menonton dipengaruhi oleh genre dan storyline, sedangkan 39,9% dipengaruhi faktor lain.

Kata Kunci: Genre, Storyline, Keputusan Menonton, Uses and Gratification, Film Agak Laen.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Muhammad Arsalan Ainin, & Urip Mulyadi. (2025). Pengaruh Genre dan Storyline Terhadap Keputusan Menonton Film Agak Laen. Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 1(3), 1011-1018. <https://doi.org/10.63822/g6rdzb50>

PENDAHULUAN

Industri film Indonesia terus mengalami perkembangan signifikan dalam dua dekade terakhir. Film tidak lagi hanya dipandang sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi massa yang mampu menyampaikan pesan sosial, budaya, bahkan politik kepada masyarakat luas (Sobur, 2019). Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan platform media sosial, akses terhadap film semakin mudah, sehingga pilihan penonton semakin beragam. Hal ini menuntut produsen film untuk menghadirkan karya yang tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki daya tarik emosional dan intelektual yang mampu bersaing di pasar hiburan modern (Nugroho, 2020).

Fenomena film *Agak Laen* menjadi contoh nyata bagaimana kombinasi genre yang tepat dan storyline yang kuat dapat memengaruhi minat penonton. Film yang diproduksi oleh Imajinari bersama Jagartha ini menghadirkan perpaduan unik antara horor dan komedi, dua genre yang secara tradisional dianggap bertolak belakang. Keberhasilan film ini menembus lebih dari 9 juta penonton menjadikannya salah satu film terlaris sepanjang masa di Indonesia (CNN Indonesia, 2024). Kesuksesan tersebut menunjukkan bahwa faktor genre dan storyline memiliki peran penting dalam membentuk keputusan menonton, terlebih di tengah persaingan ketat dengan film-film internasional dan tayangan digital lainnya.

Dalam perspektif komunikasi massa, teori *Uses and Gratification* memberikan kerangka untuk memahami motivasi penonton dalam memilih film. Teori ini berasumsi bahwa khalayak bersifat aktif dan rasional dalam menggunakan media sesuai dengan kebutuhan mereka, baik untuk hiburan, relaksasi, informasi, maupun pengalaman emosional (Katz et al., 1974; Ruggiero, 2000). Genre dapat menjadi faktor awal yang menarik perhatian (*attention*), sementara storyline berfungsi memperkuat keterlibatan emosional penonton sehingga menimbulkan kepuasan menonton. Dengan demikian, genre dan storyline tidak hanya sekadar elemen teknis dalam produksi film, tetapi juga merupakan faktor psikologis yang menentukan perilaku audiens.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji pengaruh genre dan storyline terhadap keputusan menonton film *Agak Laen*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur akademik di bidang komunikasi, khususnya terkait perilaku khalayak dalam memilih media hiburan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi masukan praktis bagi industri perfilman Indonesia dalam merancang strategi produksi dan pemasaran film yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan audiens modern.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan paradigma positivisme. Populasi penelitian adalah penonton film *Agak Laen* dengan jumlah sampel 100 responden yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala Likert 1–5.

Analisis data menggunakan SPSS 27 melalui uji analisis regresi linier berganda yang menggunakan uji *t* sebagai pengujian untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel independen dengan variabel dependen dan uji *f* yang digunakan untuk melihat adanya pengaruh antar dua atau lebih variabel independen dengan variabel dependen secara bersama-sama (Rahma Fitriani, S. S. M. S. & Naufal Shela Abdila, n.d.).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap item pertanyaan pada kuesioner dapat mengukur variabel penelitian dengan tepat. Suatu item dikatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel (0,195) dan nilai signifikansi $< 0,05$.

Tabel 1. Uji Validitas

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
X2.1	0.525	0.001	100	Valid
X2.2	0.667	0.001	100	Valid
X2.3	0.765	0.001	100	Valid
X2.4Per	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
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: Data diolah dengan SPSS 27

Berdasarkan hasil uji validitas, semua item pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel dengan signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian konsisten dalam mengukur variabel. Reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha, dengan kriteria reliabel apabila nilai $> 0,6$ (Ratela & Taroreh, 2016).

Tabel 2. Uji Reabilitas

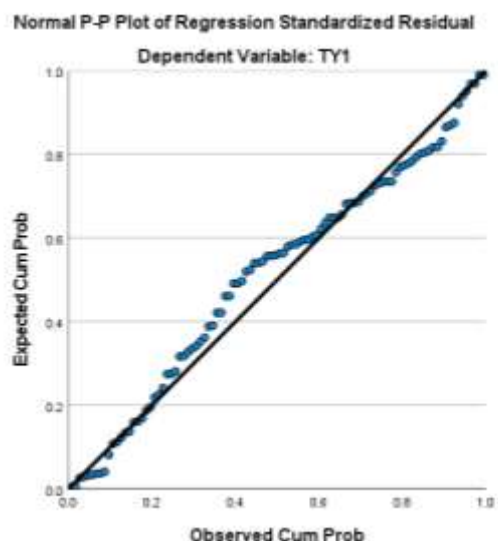
Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
Genre (X1)	0.787	8	Reliabel
Storyline (X2)	0.891	14	Reliabel
Keputusan Menonton (Y)	0.856	10	Reliabel

Sumber: Data diolah dengan SPSS 27

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua variabel memiliki Cronbach's Alpha $> 0,6$. Artinya, instrumen penelitian ini konsisten dan reliabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data residual terdistribusi normal. Pengujian menggunakan Kolmogorov-Smirnov, histogram, dan P-P Plot.



Gambar 1. Uji Normalitas P-Plot

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi tinggi antar variabel independen. Kriteria: jika nilai tolerance > 0,10 dan VIF < 10, maka tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 3. Uji Multikolinearitas

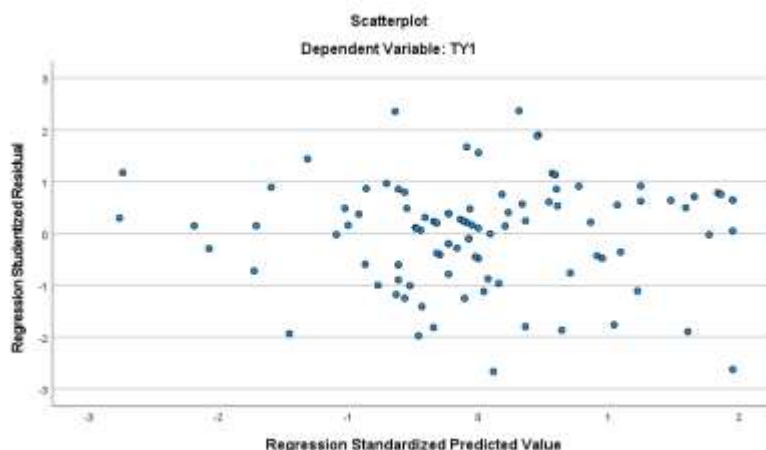
Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Genre (X1)	0,352	2,840	Tidak terjadi multikolin
Storyline (X2)	0,352	2,840	Tidak terjadi multikolin

Sumber: Data diolah dengan SPSS 27

Hasil menunjukkan nilai tolerance > 0,10 dan VIF < 10. Dengan demikian, tidak terdapat multikolinearitas antar variabel independen.

Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan hasil pengujian, seluruh item pertanyaan dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung > r tabel (0,195). Uji reliabilitas menunjukkan bahwa setiap variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,6, sehingga instrumen penelitian dianggap reliabel (Ratela & Taroreh, 2016).



Gambar 2. Uji Heteroskedasitas

Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil uji t

Variabel	t hitung	t tabel	Sig.	Keterangan
Genre (X1)	3,712	1,661	0,01	Berpengaruh signifikan
Storyline (X2)	6,159	1,661	0,01	Berpengaruh signifikan

Sumber: Data diolah dengan SPSS 27

Berdasarkan tabel di atas, variabel genre (X1) memiliki nilai t hitung $3,712 > t$ tabel 1,661 dengan sig. $0,01 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa genre berpengaruh signifikan terhadap keputusan menonton. Sementara itu, variabel storyline (X2) memiliki nilai t hitung $6,159 > t$ tabel 1,661 dengan sig. $0,01 < 0,05$. Artinya, storyline juga berpengaruh signifikan terhadap keputusan menonton film Agak Laen.

Uji F

Uji F digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen.

Tabel 5. Hasil uji f

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

Sumber: Data diolah dengan SPSS 27

Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung $73,020 > F$ tabel 3,09 dengan sig. $0,01 < 0,05$. Hal ini berarti genre dan storyline secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menonton.

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 6. Hasil uji R2

R	R Square
0.775	0.601

Sumber: Data diolah dengan SPSS 27

Nilai R^2 sebesar 0,601 menunjukkan bahwa 60,1% variasi keputusan menonton dipengaruhi oleh genre dan storyline, sedangkan sisanya 39,9% dipengaruhi oleh faktor lain seperti promosi, aktor, dan ulasan penonton di media sosial.

Analisis Temuan Berdasarkan Teori

Hasil penelitian menunjukkan bahwa genre dan storyline berpengaruh signifikan terhadap keputusan menonton film Agak Laen. Genre berfungsi sebagai daya tarik awal yang memunculkan rasa penasaran, sementara storyline memberikan kepuasan emosional yang memperkuat keputusan menonton.

Hal ini sejalan dengan teori Uses and Gratification (Katz et al., 1974; Ruggiero, 2000) yang menjelaskan bahwa penonton aktif memilih media sesuai kebutuhannya. Film Agak Laen yang memadukan genre horor dan komedi dengan storyline segar berhasil menarik perhatian sekaligus memenuhi kebutuhan hiburan, relaksasi, dan pengalaman emosional penonton.

KESIMPULAN

- Genre berpengaruh signifikan terhadap keputusan menonton film Agak Laen.
- Storyline berpengaruh signifikan terhadap keputusan menonton film Agak Laen.
- Genre dan storyline secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menonton film Agak Laen.
- Variabel genre dan storyline berkontribusi 60,1% terhadap keputusan menonton, sisanya 39,9% dipengaruhi faktor lain.
- Saran: Penelitian berikutnya dapat menambahkan variabel seperti promosi digital, kualitas aktor, dan ulasan online agar hasil lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan skripsi:

1. Ibu Trimamah, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi dan dosen wali dari penulis, terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang diberikan selama penulis berkuliah di fakultas ilmu komunikasi.

2. Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi, sekaligus pembimbing skripsi penulis, terimakasih atas ilmu, nasihat, kritik dan saran yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi.
3. Seluruh dosen pengajar dan civitas akademik di Fakultas Ilmu Komunikasi, terimakasih atas ilmu dan dukungan yang diberikan selama penulis berkuliah di Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Littlejohn, S.W., Foss, K.A., & Oetzel, J.G. (2017). *Theories of Human Communication*. Illinois: Waveland Press.
- Katz, E., Blumler, J.G., & Gurevitch, M. (1974). *Uses and Gratification Research*. Public Opinion Quarterly, 37(4), 509–523.
- Oktavenia, N., & Ardani, I. (2018). Pengaruh Storyline terhadap Keputusan Menonton. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 77–88.
- Swastha, B., & Handoko, H. (2013). *Perilaku Konsumen*. Jakarta: BPFE.
- Timotius, R. (2024). Analisis resepsi penonton terhadap film horor-komedi *Agak Laen*. *Jurnal Perfilman Indonesia*, 3(1), 22–34
- Wulandari, S. (2018). Teori Uses and Gratification dalam Konsumsi Media. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 1–12.
- Hilda Himawari. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Akun Twitter @moviemenfes terhadap Keputusan Menonton. Skripsi.
- Anindita Lintangdesi Afriani, dkk. (2023). Pengaruh Media Online Reviews terhadap Keputusan Menonton. *Jurnal*.