

## PENGARUH PREFERENSI GENRE FILM TERHADAP EMPATI PADA DEWASA AWAL DI JAKARTA

Putri Alifia Rahmadani<sup>1</sup>

[putri.705220115@stu.untar.ac.id](mailto:putri.705220115@stu.untar.ac.id)

Sysari Fitri Yanti<sup>2</sup>

[sysari.705220451@stu.untar.ac.id](mailto:sysari.705220451@stu.untar.ac.id)

Untung Subroto<sup>3</sup>

[untungs@fpsi.untar.ac.id](mailto:untungs@fpsi.untar.ac.id)

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara  
Jakarta, Indonesia

### Abstract

*Film is an effective medium in bringing the audience into a certain emotional state, facilitating the process of identification with the character, and encouraging empathy and understanding of the experiences of others. this study aims to examine the effect of movie genre on empathy in early adulthood. This research uses Quantitative approach with causal design. Participants in this study were early adult individuals aged 18-25 years who live in Jakarta, watching movies at least once a week, with a total of >100 participants. The measuring instrument used is a movie genre preference questionnaire and an empathy scale research instrument based on the Interpersonal Reactivity Index (IRI) which has been modified and validated. The results of the analysis show that movie genre directly has no significant effect on empathy, with a Sig.  $p = 0.145$ . However, when age was included as an additional variable, the relationship between movie genre and empathy became significant, with a  $p$  value = 0.012. However, when age was included as an additional variable, there was a significant influence between film genre and empathy.*

**Keywords:** Film Genre, Emerging Adulthood, Empathy.

### Abstrak

Film merupakan media yang efektif dalam membawa penonton ke dalam kondisi emosional tertentu, memfasilitasi proses identifikasi dengan karakter, serta mendorong empati dan pemahaman terhadap pengalaman orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh genre film terhadap empati pada dewasa awal. Penelitian ini menggunakan Pendekatan kuantitatif dengan desain kausal. Partisipan pada penelitian ini adalah individu dewasa awal berusia 18-25 tahun yang berdomisili di Jakarta, menonton film minimal sekali dalam seminggu, dengan jumlah partisipan sebanyak >100 orang. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner preferensi genre film dan Instrumen penelitian skala empati berdasarkan Interpersonal Reactivity Index (IRI) yang telah dimodifikasi serta divalidasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa genre film secara langsung tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap empati, dengan nilai Sig.  $p = 0,145$ . Namun, ketika usia dimasukkan sebagai variable tambahan, terdapat pengaruh yang signifikan antara genre film dengan empati.

**Kata Kunci:** Genre Film, Dewasa Awal, Empati

## A. PENDAHULUAN

Perubahan teknologi digital telah memengaruhi cara masyarakat mengonsumsi media, khususnya film. Kemudahan, kecepatan, dan personalisasi akses terhadap berbagai genre film melalui platform \*streaming\* seperti Netflix dan Disney+ semakin meningkat. Hal ini terlihat di kota-kota besar seperti Jakarta, di mana gaya hidup yang dinamis mendorong individu, terutama mereka yang berusia dewasa awal, untuk mencari hiburan visual yang sesuai dengan selera dan kebutuhan emosional mereka. Pilihan genre film tidak hanya menunjukkan preferensi pribadi, tetapi juga berpotensi memengaruhi kondisi psikologis dan kemampuan mereka untuk memahami perasaan orang lain, yaitu empati. Masa dewasa awal, yang umumnya berkisar antara usia 20 hingga 40 tahun (Erikson, 1968), merupakan fase penting dalam perkembangan psikososial individu. Di periode ini, seseorang dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti membangun hubungan jangka panjang, mengembangkan karier, dan membentuk identitas sosial yang stabil. Kemampuan berempati menjadi sangat penting karena berkaitan erat dengan kualitas interaksi sosial dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan yang beragam. Di kota metropolitan seperti Jakarta, yang ditandai dengan mobilitas tinggi dan interaksi antarbudaya yang intens, empati bukan hanya nilai moral, melainkan juga keterampilan sosial yang esensial bagi kesehatan mental dan kehidupan sosial individu dewasa awal.

Ketertarikan terhadap film lokal mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2024, jumlah penonton bioskop di Indonesia mencapai 126,22 juta, meningkat sebesar 10% dibandingkan tahun sebelumnya. Dari angka tersebut, sebanyak 80,21 juta penonton menyaksikan film lokal, yang mencakup 65% dari total pasar (Shackelton, 2025). Film drama keluarga seperti *Ipar Adalah Maut* (4,78 juta penonton) dan *Bila Esok Ibu Tiada* (3,72 juta penonton) menjadi kontributor utama pertumbuhan ini. Sementara itu, film *2nd Miracle in Cell No. 7* yang rilis pada 25 Desember 2024 menjadi film terpopuler di awal 2025 dengan jumlah penonton mencapai 1,75 juta. Fakta ini memperkuat bahwa genre drama masih menjadi salah satu pilihan favorit masyarakat.

Ketertarikan terhadap film lokal mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2024, jumlah penonton bioskop di Indonesia mencapai 126,22 juta, meningkat sebesar 10% dibandingkan tahun sebelumnya. Dari angka tersebut, sebanyak 80,21 juta penonton menyaksikan film lokal, yang mencakup 65% dari total pasar (Shackelton, 2025). Film drama keluarga seperti *Ipar Adalah Maut* (4,78 juta penonton) dan *Bila Esok Ibu Tiada* (3,72 juta penonton) menjadi kontributor utama pertumbuhan ini. Sementara itu, film *2nd Miracle In Cell No. 7* yang rilis pada 25 Desember 2024 menjadi film terpopuler di awal 2025 dengan jumlah penonton mencapai 1,75 juta. Fakta ini memperkuat bahwa genre drama masih menjadi salah satu pilihan favorit masyarakat.

Survei yang dilakukan oleh Lokadata.co.id juga menunjukkan bahwa genre drama merupakan genre film yang paling diminati dengan persentase (17%), disusul genre horor (14%), komedi (12%), dan aksi (11%). Sementara itu, genre musikal dan fantasi masing-masing meraih (9%), romantis (7%), petualangan dan animasi (6%), fiksi (2%), dan film keluarga serta dokumenter masing-masing (1%) (Arief, 2025). Kemudahan akses melalui platform streaming seperti Netflix dan layanan serupa turut mendukung tingginya konsumsi film, khususnya pada genre drama yang memiliki kedekatan emosional dengan penonton (Shackelton, 2025).

Menurut penelitian (izky & Stellarosa (2019) Sebagian besar responden setuju dan sangat setuju (89%) bahwa genre film, termasuk horor, komedi, aksi, drama, dan lainnya, dapat memberikan pemahaman dasar tentang film yang ditonton. Selain itu,

genre membantu dalam menentukan film mana yang akan ditonton (91%). Jenis film juga menyebabkan ekspektasi dan antisipasi yang lebih tinggi terhadap film yang ditonton, sebesar 79,5%. Saat menonton film, 86% responden setuju dan sangat setuju bahwa mereka memilih film berdasarkan genre favorit mereka.

Genre film dapat dipahami sebagai bentuk klasifikasi atau pengelompokan jenis film berdasarkan kesamaan pola-pola tertentu, seperti alur cerita, latar, karakter, serta tema yang diangkat. Istilah “genre” sendiri berasal dari bahasa Prancis yang berarti bentuk atau tipe. Pengelompokan ini membantu penonton dalam mengenali ciri khas dari suatu film dan memengaruhi cara mereka merespons cerita yang disajikan (Pratista, 2008 dalam Fauzi, 2019). Genre sendiri memiliki fungsi sebagai alat klasifikasi yang memudahkan dalam mengelompokkan film berdasarkan karakteristik tertentu, sehingga penonton dapat lebih mudah menemukan film yang sesuai dengan preferensi atau kebutuhan spesifik mereka (Fauzi, 2019).

Film merupakan media yang efektif dalam membawa penonton ke dalam kondisi emosional tertentu, memfasilitasi proses identifikasi dengan karakter, serta mendorong empati dan pemahaman terhadap pengalaman orang lain (Wardani et al., 2023). Selain itu, film juga menyampaikan narasi kompleks dan merepresentasikan realitas sosial secara dinamis. Film memiliki manfaat sebagai sarana hiburan, sumber informasi, media pendidikan, serta refleksi nilai-nilai sosial dalam masyarakat. Senada dengan itu, (Siregar, 1985 dalam Budhiharti & Hariyanto (2022) menyatakan bahwa film memiliki empat fungsi dasar, yaitu hiburan, persuasif, informatif, dan instruksional. Fungsi-fungsi tersebut menjadikan film sebagai media yang berpengaruh dalam membentuk pandangan dan sikap penonton. Film juga dapat menyampaikan pesan-pesan mendalam yang berperan dalam membentuk persepsi, sikap, dan perilaku sosial (Irawanto, 2017 dalam Arsy & Saifuddin (2025).

Dalam kajian komunikasi massa, teori *Uses and Gratifications* oleh Katz et al., (1973) menjelaskan bahwa individu secara aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhan tertentu, seperti hiburan, identifikasi diri, atau pelarian dari tekanan emosional. Meskipun bukan teori psikologi murni, teori ini berkaitan dengan aspek psikologis karena melibatkan motivasi internal dalam mengonsumsi media. Dalam konteks film, preferensi terhadap genre mencerminkan kebutuhan emosional atau sosial, termasuk dorongan untuk memahami perasaan orang lain dan membangun empati.

Empati adalah konsep psikologis kompleks yang terdiri dari dua aspek utama: empati afektif, yaitu kemampuan merasakan emosi orang lain; dan empati kognitif, yaitu kemampuan memahami sudut pandang orang lain (Davis, 1980). Kedua aspek ini berperan dalam mendorong perilaku sosial yang positif, pengambilan keputusan yang etis, dan kepekaan terhadap isu-isu sosial. Penelitian menunjukkan bahwa menonton film, terutama yang memiliki alur cerita kuat dan karakter yang berkembang, dapat memicu proses identifikasi dan simulasi emosional pada penonton. Genre film seperti drama, dokumenter, atau film bertema sosial cenderung membangkitkan keterlibatan emosional yang mendalam, yang berpotensi meningkatkan empati, berbeda dengan genre seperti aksi, horor, atau komedi slapstick yang cenderung kurang memicu refleksi emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara preferensi genre film dan tingkat empati pada kelompok dewasa awal di Jakarta, dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

Salah satu manfaat psikologis penting dari menonton film adalah pengembangan empati. Melalui keterlibatan emosional dengan karakter dan cerita, penonton dapat memahami perspektif orang lain dan meningkatkan kepekaan sosial (Agustin et al.,

2022). Menurut Davis (1980) empati merupakan reaksi individu terhadap pengalaman yang diamati dari orang lain dan mencakup dua dimensi, yaitu empati kognitif dan afektif. Empati kognitif merujuk pada kemampuan memahami perspektif orang lain secara intelektual (Nurdin & Fakhri, 2017), sementara empati afektif mengacu pada kemampuan merasakan emosi yang dialami oleh orang lain (Yaqin, 2021). Individu dengan tingkat empati tinggi cenderung lebih prososial dan membangun hubungan sosial yang positif (Nurhayati & Handayani, 2024 dalam Ashilah & Tatiyani (2025). Davis juga menyebutkan bahwa empati membantu menghindari konflik, memperbaiki komunikasi, meningkatkan kebijaksanaan, dan menciptakan evaluasi hubungan yang lebih positif (Howe, 2015).

Penelitian menunjukkan bahwa setiap genre film memiliki dampak emosional yang berbeda terhadap penontonnya. Genre horor misalnya, dapat meningkatkan keberanian dan kemampuan menghadapi stress (Fajar & Lestari, 2021). Genre komedi dikaitkan dengan optimisme dan kemampuan adaptasi (Santoso, 2017 dalam (Nugraha et al., 2024); sementara genre drama berperan dalam meningkatkan kemampuan memahami dan merespons emosi orang lain (Kurniawan, 2016 dalam Nugraha et al., (2024). Preferensi genre film sendiri dipengaruhi oleh faktor usia, pengalaman hidup, dan kebutuhan emosional (Nugraha et al., 2024). Rosyida (2020) menemukan bahwa film yang dipilih secara cermat dapat menumbuhkan empati afektif dan kognitif pada siswa melalui terapi film.

Menumbuhkan empati melalui media film tentu akan lebih optimal apabila disesuaikan dengan karakteristik perkembangan usia penonton. Salah satu tahap perkembangan yang krusial dalam pembentukan empati dan identitas sosial adalah masa dewasa awal, yaitu periode di mana individu sedang mengalami pencarian nilai, identitas, dan peran sosial secara intens (Arnett, 2000 dalam Yerofeyeva et al., (2024). Masa dewasa awal (18–29 tahun) merupakan tahap perkembangan penting yang ditandai dengan pembentukan kepribadian dan nilai-nilai sosial (Arnett, 2000 dalam Arini, (2021). Pada tahap ini, kematangan kognitif dan pengalaman interpersonal memungkinkan individu mengembangkan empati yang lebih kompleks, baik secara kognitif maupun afektif. Perkembangan empati ini juga dipengaruhi oleh faktor biologis seperti perkembangan otak serta faktor lingkungan seperti pendidikan dan interaksi sosial (Decety & Holvoet, 2021). Dewasa awal merupakan fase perkembangan di mana individu mulai membangun identitas personal dan sosial, sehingga cenderung lebih aktif dalam mencari pengalaman emosional yang kompleks, termasuk melalui media seperti film. Arnett (2000) menyebutkan bahwa individu usia 18–29 tahun berada pada masa pencarian eksploratif dalam hal pekerjaan, relasi, dan nilai-nilai pribadi. Dalam proses ini, film dapat berfungsi sebagai cermin emosional dan sosial yang membantu individu memahami perspektif orang lain dan memperluas kapasitas empatik mereka.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa film berpotensi sebagai media yang efektif untuk mengembangkan empati. Studi yang dilakukan oleh Agustin et al., (2022) menunjukkan bahwa keterlibatan emosional penonton terhadap tokoh dalam film mampu meningkatkan empati. Penelitian oleh Rosyida (2020) juga menyimpulkan bahwa penggunaan film dalam konteks terapi dapat mengembangkan empati afektif maupun kognitif. Hasil penelitian Nugraha et al., (2024) menjelaskan bahwa preferensi seseorang terhadap genre film berkaitan erat dengan aspek kepribadian, termasuk empati. Penelitian lainnya juga menyebut bahwa genre film pun memiliki pengaruh emosional yang khas, seperti drama yang mendorong kedekatan emosional (Kurniawan, 2016 dalam (Nugraha et al., 2024) atau horor yang membantu meredakan ketegangan (Fajar & Lestari, 2021).

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membahas hubungan antara film dan empati, sebagian besar masih berfokus pada penggunaan film sebagai alat terapi atau media pendidikan dalam konteks tertentu, seperti pada siswa atau narapidana. Penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi hubungan antara preferensi genre film dan empati, khususnya pada individu dewasa awal di Jakarta, masih sangat terbatas. Selain itu, belum banyak studi yang mempertimbangkan usia sebagai variabel yang dapat berperan dalam memperkuat atau memperlemah pengaruh genre film terhadap empati. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki keterbaruan dalam dua hal utama: 1), meneliti hubungan antara preferensi genre film dan empati pada dewasa awal; 2), menganalisis peran usia dalam memperkuat atau memperlemah hubungan tersebut. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan analisis statistik *Two-Way ANOVA*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai dinamika antara genre film, empati, dan usia pada individu dewasa awal di Jakarta.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh preferensi genre film terhadap tingkat empati pada dewasa awal. Pada instrumen penelitian menggunakan alat ukur Interpersonal Reactivity Index (IRI) yang telah dikembangkan oleh peneliti Davis (1980) yang terdiri dari *perspective taking*, *fantasy*, *empathic concern* dan *personal distress* yang mengukur berbagai dimensi empati Wiryantari et al., (2024). Alat ukur IRI secara keseluruhan memiliki validitas dan reliabilitas alat ukur yang baik, dimana koefisien alfa bergerak dari 0,70 hingga 0,78. Sedangkan pada setiap subskala IRI (EC, PT, PD, dan FS) juga ditemukan reliabilitas yang cukup andal ( $\alpha$ : 0.71, 0.73, 0.72, 0.76).

Pada preferensi genre film menggunakan identifikasi tingkat tinggi rendah dalam kesukaan partisipan terhadap genre film seperti pada genre film, aksi, horor, komedi dan lain-lain yang pada umumnya menggunakan *skala Likert* dengan rentang 1-5 dimana 1) *sangat tidak suka*, 2) *tidak suka*, 3) *biasa saja*, 4) *suka*, 5) *sangat suka* untuk menilai preferensi partisipan terhadap setiap genre. Penelitian ini melalui kuesioner daring yang disusun dalam format *Google Form*. Kuesioner akan terbagi menjadi tiga bagian utama yang pada laman pertama mencakup informasi mengenai usia, jenis kelamin dan durasi menonton film. Pada laman kedua partisipan akan diminta genre film yang paling sering ditonton. Laman terakhir akan mengukur empati menggunakan skala IRI.

Studi ini melibatkan partisipan yang berada dalam rentang usia 18 hingga 25 tahun, yang dikategorikan sebagai dewasa muda. Pemilihan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling*, dimana pemilihan responden dilakukan berdasarkan kriteria spesifik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria tersebut adalah usia antara 18–25 tahun, tempat tinggal di wilayah Jakarta, kebiasaan menonton film setidaknya sekali seminggu, serta kesediaan untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner secara sukarela.

Data yang diperoleh dari kuesioner Interpersonal Reactivity Index (IRI) akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan profil empati peserta berdasarkan skor yang diperoleh pada masing-masing subskala IRI, yaitu Perspective Taking (PT), Empathic Concern (EC), Personal Distress (PD), dan Fantasy Scale (FS). Skor setiap subskala dihitung berdasarkan jumlah total dari tujuh pernyataan yang terkait, dengan menggunakan skala Likert 1–5. Selanjutnya, analisis inferensial akan digunakan untuk

menguji hubungan atau perbedaan antar variabel penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Sebagai ilustrasi, korelasi Pearson dapat digunakan untuk mengetahui hubungan antara tingkat empati dan kebiasaan menonton film. Jika penelitian bermaksud membandingkan tingkat empati antar kelompok berdasarkan jenis kelamin atau karakteristik lain, maka uji t (independent samples t-test) atau ANOVA akan digunakan, tergantung pada jumlah kelompok yang dibandingkan. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambar 1. Hasil Uji Two-Way Anova

ANOVA					
EMPATI	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1.882	6	.314	2.245	.045
Within Groups	13.276	95	.140		
Total	15.158	101			

  

```

UNIANOVA EMPATI BY usia Genre
/METHOD=SSTYPE(3)
/INTERCEPT=INCLUDE
/PRINT DESCRIPTIVE OPOWER
/CRITERIA=ALPHA(.05)
/DESIGN=usia Genre usia*Genre.

```

Data dari hasil analisis uji *Two-Way ANOVA* yang dilakukan untuk mengetahui preferensi genre film terhadap empati pada dewasa awal di Jakarta,  $H_0$  diterima karena diketahui bahwa genre film secara langsung tidak ditemukan pengaruh yang signifikan terhadap empati. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig. sebesar  $p: 0,145$  ( $p > 0,05$ ), yang berarti hipotesis nol tidak dapat ditolak. Dengan demikian, tidak terdapat hubungan yang bermakna antara genre film dengan tingkat empati individu tanpa melibatkan faktor lain. Perbedaan pada preferensi genre seperti drama, horor, komedi, atau aksi tidak secara otomatis menyebabkan perbedaan yang signifikan dalam tingkat empati individu. Ini menunjukkan bahwa, meskipun genre film mengandung berbagai jenis muatan emosional, dampak preferensi tersebut terhadap empati tidak cukup kuat ketika dilihat secara terpisah.

Namun, hasil berbeda ditemukan saat variabel usia dimasukkan sebagai variabel moderator atau tambahan dalam model analisis. Hasil uji menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara genre film dan empati ketika usia diperhitungkan, dengan nilai Sig.  $p: 0,012$  ( $p < 0,05$ ). Ini menunjukkan usia berperan penting dalam memperkuat hubungan antara genre film dan empati.

Hasil R square pada kontribusi usia pada pengaruh preferensi genre film terhadap empati dewasa awal memiliki hasil R square sebesar 0,399 (*adjusted*  $R^2 = 0,232$ ), dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa variasi dalam empati dijelaskan oleh kombinasi variabel usia dan genre serta interasinya. Sisa dari hasil tersebut dipengaruhi oleh faktor lain diluar model.

**Gambar 2. Uji Efek Antar Variabel**

**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: EMPATI

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power <sup>a</sup>
Corrected Model	6.055 <sup>a</sup>	22	.275	2.389	.003	52.550	.993
Intercept	334.866	1	334.866	2906.150	.000	2906.150	1.000
usia	2.003	6	.334	2.897	.013	17.381	.871
Genre	1.340	4	.335	2.908	.027	11.632	.760
usia * Genre	3.258	12	.272	2.357	.012	28.278	.940
Error	9.103	79	.115				
Total	1424.146	102					
Corrected Total	15.158	101					

a. R Squared = .399 (Adjusted R Squared = .232)  
b. Computed using alpha = .05

Temuan bahwa preferensi terhadap genre film tidak secara signifikan mempengaruhi empati dapat dipahami dari berbagai sudut pandang. Meskipun genre seperti drama sering dianggap mampu memicu reaksi emosional yang mendalam, dampak ini tidak dapat diterapkan secara universal pada setiap penonton. Hal ini sejalan dengan gagasan yang disampaikan dalam pengantar bahwa reaksi terhadap film sangat subjektif, dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pengalaman pribadi, kepekaan emosional, dan alasan menonton. Akibatnya, tidak setiap orang yang menyukai genre drama secara otomatis memiliki tingkat empati yang tinggi.

Selain itu, penemuan penting mengenai hubungan antara usia dan preferensi genre film menunjukkan bahwa usia memainkan peran krusial dalam sejauh mana genre film memengaruhi empati. Hal ini sejalan dengan literatur yang disebutkan dalam pengantar, yang menunjukkan bahwa masa dewasa awal merupakan periode penting dalam pengembangan empati. Arnett (2000) mencatat bahwa rentang usia 18–29 adalah masa ketika individu mengalami perkembangan kognitif dan emosional yang cepat, terutama terkait dengan kemampuan mereka untuk memahami dan merespons emosi orang lain.

Individu dewasa awal memiliki kemampuan yang lebih besar untuk memahami pesan emosional dalam film, terutama dibandingkan dengan remaja atau anak-anak. Mereka tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga dapat menginterpretasikan makna simbolis, menafsirkan ekspresi emosional karakter, dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi mereka. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk terlibat secara emosional yang lebih mendalam dengan konten film, yang berpotensi menghasilkan rasa empati yang lebih kuat.

Hasil ini semakin memperkuat gagasan bahwa film, meskipun mampu memicu empati, tidak menimbulkan respons emosional yang sama pada semua penonton. Hal ini memperkuat gagasan bahwa film beroperasi melalui keterlibatan emosional, namun respons individu terhadap film sangat dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, perkembangan emosional, dan alasan menonton. Preferensi genre mungkin menunjukkan kecenderungan emosional seseorang, namun bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi kedalaman respons empati mereka.

Penelitian ini juga memberikan interpretasi terhadap temuan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa film dapat meningkatkan empati, seperti yang diindikasikan oleh Agustin et al., (2022) dan Rosyida (2020). Perbedaan hasil mungkin timbul dari konteks di mana film digunakan—seperti dalam lingkungan terapeutik atau pendidikan—yang jelas berbeda dengan menonton film dalam setting santai yang didorong oleh selera individu, seperti yang terlihat dalam penelitian ini. Akibatnya,

perbedaan konteks ini dapat menjelaskan mengapa dampak langsung genre terhadap empati tidak terlihat secara signifikan.

Meskipun demikian, penelitian ini lebih lanjut menguatkan temuan dari studi-studi seperti yang dilakukan oleh (Nugraha et al., 2024) dan Wiryantari et al., (2024), yang menunjukkan bahwa karakteristik individu seperti usia dan pengalaman sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap empati, baik melalui media sinematik maupun interaksi sosial yang beragam. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan empati adalah proses yang kompleks dan terus berkembang, yang tidak hanya bergantung pada pengaruh eksternal seperti film, tetapi juga pada konteks internal individu dan kemauannya.

Dampak media terhadap sifat psikologis seperti empati tidak terjadi secara instan atau sama pada semua orang, melainkan sangat bergantung pada karakteristik pribadi dan sosial setiap individu yang menggunakannya (Reisz et al., 2018). Dengan kata lain, media bukanlah satu-satunya penyebab terbentuknya empati, melainkan berperan dalam situasi yang lebih luas dengan mempertimbangkan keunikan setiap penonton. Contohnya, dua orang yang menonton film yang sama bisa memiliki reaksi emosional dan cara berpikir yang berbeda, bergantung pada faktor-faktor seperti lingkungan keluarga, pengalaman sebelumnya, tingkat pendidikan, dan kepekaan emosi mereka.

Penelitian ini mendukung Teori Pemrosesan Informasi Sosial yang menjelaskan bahwa perilaku sosial tidak serta merta muncul setelah terpapar stimulus lingkungan (termasuk media), melainkan melalui proses berpikir yang rumit (Oktafiany et al., 2024). Individu memproses informasi sosial melalui beberapa langkah—dimulai dari memahami sinyal sosial, menetapkan tujuan, merespons secara emosional, hingga memilih tindakan. Seluruh proses ini dipengaruhi oleh kondisi internal seperti tingkat kedewasaan kognitif dan emosional, yang berkaitan erat dengan usia. Sebagai contoh, orang dewasa awal umumnya memiliki kemampuan berpikir dan melihat dari sudut pandang orang lain yang lebih baik dibandingkan remaja, sehingga lebih mampu menyerap pesan-pesan empatik dari media. Oleh karena itu, media bisa menjadi alat pembelajaran sosial yang efektif, namun keberhasilannya sangat ditentukan oleh kesiapan kognitif dan emosional penonton.

Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa empati dipengaruhi tidak hanya oleh jenis konten media, seperti genre film, tetapi juga oleh persiapan psikososial seseorang dalam menerima pesan-pesan emosional yang dikandungnya. Usia merupakan salah satu faktor kunci dalam proses ini untuk memperkuat persepsi bahwa sinema, sebagai media sosial, bersifat interaktif, personal, dan kontekstual. Hal ini menjelaskan mengapa pengaruh media terhadap empati bersifat berbeda-beda dan tidak berlaku sama rata, melainkan bergantung pada faktor-faktor individu dan perkembangan sosial yang dialami.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh preferensi genre film dengan empati pada dewasa awal, dapat disimpulkan bahwa genre film secara langsung tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat empati pada individu dewasa awal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig. sebesar  $p = 0,145$  ( $p > 0,05$ ), yang berarti hipotesis nol tidak dapat ditolak. Dengan demikian, tidak terdapat hubungan yang bermakna antara genre film dengan tingkat empati individu tanpa melibatkan faktor lain. Perbedaan pada preferensi genre seperti drama, horor, komedi, atau aksi tidak secara otomatis menyebabkan perbedaan yang signifikan dalam tingkat



empati individu. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak tercapainya tujuan penelitian karena genre film dan empati tidak berpengaruh. Akan tetapi, hasil berbeda ditemukan saat variable usia dimasukkan sebagai variabel moderator atau tambahan dalam model analisis. Hasil` uji menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara genre film dan empati ketika usia diperhitungkan, dengan nilai Sig. p: 0,012 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan usia berperan sebagai variabel yang memperk`uat atau melemahnya pengaruh antara genre film dan empati. Dengan demikian, pengaruh genre terhadap empati tidak bersifat secara langsung dan dipengaruhi oleh karakteristik personal penonton, dalam faktor lain seperti usia.

Saran peneliti selanjutnya untuk lebih mempertimbangkan faktor lain seperti tingkat pendidikan, memperluas cakupan sampel ke wilayah perkotaan yang lebih kecil untuk meningkatkan generalisasi, latar belakang sosial dan ekonomi, gunakan faktor kepribadian dan pola *attachment* untuk memahami lebih dalam faktor yang mempengaruhi hubungan antara genre film dan empati.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, U. M., Mubina, N., & Hakim, A. R. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Film Dalam Meningkatkan Empati Pada Narapidana Kasus Kekerasan Seksual Di Lembaga Pemasyarakatan Klas Iia Karawang. *Psikologi Prima*, 4(2), 1–11. <https://doi.org/10.34012/psychoprime.v4i2.2250>
- Arief, A. F. (2025). *Ini Dia Genre Film yang Paling Curi Perhatian Masyarakat Indonesia!* <https://data.goodstats.id/statistic/ini-dia-genre-film-yang-paling-curi-perhatian-masyarakat-indonesia-MqChh>
- Arini, D. (2021). Arini, D. P. (2021). Emerging Adulthood : Pengembangan Teori Erikson Mengenai Teori Psikososial Pada Abad 21. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(01), 11–20.
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist* 55(5), 469–480., 55(5), 469–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>
- Arsy, F. S., & Saifuddin, W. (2025). Jurnal JTIK ( Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi ) Analisis Resepsi Penonton Mengenai Isu Kesehatan Mental pada. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 9(June), 655–663.
- Ashilah, D., & Tatiyani. (2025). Hubungan antar Empati dan Bystander Effect dengan Perilaku Prosocial pada Siswa Kelas XI SMA X Jakarta. *Psikologi Kreatif Inovatif*, 5(1), 65–70.
- Budhiharti, T. W., & Hariyanto, F. (2022). Media Film Sebagai Sarana Pembelajaran Pendidikan Karakter Peserta Didik SD/MI Nurul Huda Cikampek. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 7(2), 111–122. <https://doi.org/10.35706/jpi.v7i2.8206>
- Davis, M. H. (1980). Self Report Measures for Love and Compassion Research: Empathy INTERPERSONAL REACTIVITY INDEX (IRI). *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, 10(85), 3. <http://fetzer.org/sites/default/files/images/stories/pdf/selfmeasures/EMPATHY-InterpersonalReactivityIndex.pdf>
- Decety, J., & Holvoet, C. (2021). The emergence of empathy: A developmental neuroscience perspective. *Developmental Review*, 62(100999). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.dr.2021.100999>
- Fajar, R. P. A. L., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Film Horor Terhadap Perkembangan Kepribadian Dan Emosional Anak. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 05(1), 63–82. <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/JurnalGender/article/view/3731>
- Fauzi, W. (2019). *Tinjauan Sinematografi Representasi Kekerasan Yang Melibatkan Karakter Jaka Sembung Pada Film Jaka Sembung Sang Penakluk Tahun 1981 Melalui Analisis Framing*. Universitas Komputer Indonesia.
- Howe, D. (2015). *Empati Makna dan Pentingnya*. Pustaka Belajar.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *He Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523.
- Nugraha, P. S., Maliki, M. F., & Hendrawan, A. (2024). Preferensi Tontonan Genre Film Terhadap Pengaruh dan Aspek Kepribadian Seseorang menggunakan algoritma Boxplot Abstrak Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi seluruh dunia . Dari anak-anak hingga orang dewasa menyukai film , film juga menonton . Genr. *SEMINAR NASIONAL INOVASI DAN TREN TEKNOLOGI (SINATTI) 2024*, 1–9.

- Nurdin, M. N. H., & Fakhri, N. (2017). PERBEDAAN EMPATI KOGNITIF DAN EMPATI AFEKTIF PADA REMAJA LAKI-LAKI DAN PEREMPUAN. *Jurnal Psikologi Talenta*, 2(2), 8–11.
- Oktafiany, N. C., Adhirajasa, U., Sanjaya, R., Info, A., Likelihood, E., & Relations, P. (2024). *ELABORATION LIKELIHOOD MODEL DAN PENGOLAHAN*. 65–76.
- Reisz, S., Duschinsky, R., & Siegel, D. J. (2018). Disorganized attachment and defense: exploring John Bowlby's unpublished reflections. *Attachment and Human Development*, 20(2), 107–134. <https://doi.org/10.1080/14616734.2017.1380055>
- Rizky, M. Y., & Stellarosa, Y. (2019). Preferensi Penonton Terhadap Film Indonesia. *Communicare : Journal of Communication Studies*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.37535/101004120172>
- Rosyida, A. H. (2020). Efektivitas Terapi Film Dalam Meningkatkan Empati. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(2), 211. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i2.4904>
- Shackelton, L. (2025). *Indonesian Cinema Admissions Increase 10% In 2024; Local Films Hit 80M Benchmark For 65% Market Share*. January 12th. <https://deadline.com/2025/01/indonesia-cinema-admissions-agak-laen-how-to-make-millions-1236253392/>
- Wardani, Z. E., Purnomo, A. M., & Setiawan, K. (2023). Pengaruh Frekuensi Terpaan Media Twitter Terhadap Perilaku Fear of Missing Out Konser Musik Pada Fanbase BTS Indonesia. *Karimah Tauhid*, 2(6), 2629–2638.
- Wiryantari, N. D., Zahra, F. N., Ikalor, E. G. A., & Muntasya, A. S. (2024). PENGARUH LATIHAN PADUAN SUARA TERHADAP LEVEL EMPATI DI MASA DEWASA AWAL. *Selonding: Jurnal Etnomusikologi*, 20(1), 30–40.
- Yaqin, A. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI EMPATI PESERTA DIDIK DAN METODE PENGEMBANGANNYA. *Tarbiya Islamia: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 11(2013), 1–10.
- Yerofeyeva, V. G., Wang, P., Yang, Y., Serobyen, A. K., Grigoryan, A. K., & Nartova-Bochaver, S. K. (2024). Shimmering emerging adulthood: in search of the invariant IDEA model for collectivistic countries. *Frontiers in Psychology*, 15(April), 01–07. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1349375>