



Kata Kunci:
Stranger Things
Season 4;
 Representasi;
 Kekerasan;
 Semiotika

Keywords:
Stranger Things
Season 4;
Representation;
Violence;
Semiotics

INDEXED IN

SINTA - Science and
 Technology Index
 Crossref
 Google Scholar
 Garba Rujukan Digital: Garuda

CORRESPONDING AUTHOR

Tengku Muhammad Jozarky
 Program Studi Ilmu
 Komunikasi, Universitas
 Muhammadiyah Sumatera Utara,
 Medan, Indonesia

EMAIL:
tengkujozarky163746@gmail.com

OPEN ACCESS

E ISSN 2623-2022



Copyright (c) 2023 Jurnal Kolaboratif Sains

Representasi Kekerasan dalam Serial TV *Stranger Things* *Season 4*

Representations of Violence in the TV Series Stranger Things *Season 4*

Corry Novrica AP Sinaga¹, Tengku Muhammad Jozarky^{2*}

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

²Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Abstrak: Penggambaran suatu imajinasi yang dihasilkan dari pikiran manusia dapat dimanifestasikan dalam banyak hal, ada yang berupa tulisan ada juga seni yang meliputi audio visual. Salah satunya adalah sebuah karya audio visual yang berupa serial, yang pada penelitian ini adalah serial *Stranger Things Season 4* yang menarik untuk diteliti. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi kekerasan yang ada dalam serial TV *Stranger Things Season 4*. Kekerasan dalam penelitian ini meliputi kekerasan fisik dan kekerasan non fisik. Metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang mengacu pada ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan 'rupa', indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal dan simbol, merupakan jenis tanda yang bersifat abriter dan konvensional sesuai kesepatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan langsung pada objek penelitian, yakni pada Serial TV *Stranger Things Season 4*.

Abstract: The depiction of an imagination that results from the human mind can be manifested in many ways, some in the form of writing there is also art which includes audio visual. One of them is an audio visual work in the form of a series, which in this study is the *Stranger Things Season 4* series which is interesting to study. In this study aims to determine how the representation of violence in the TV series *Stranger Things Season 4*. Violence in this study includes physical violence and non-physical violence. The method used for this research is a qualitative research method with Charles Sanders Peirce's semiotic theory which refers to icons are signs that contain similarities 'likeness', indexes are signs that have phenomenal relationships and symbols, which are types of signs that are abriter and conventional according to agreement. The data collection technique used in this research is direct observation of the object of research, namely the *Stranger Things Season 4* TV Series.

Jurnal Kolaboratif Sains (JKS)

Volume 6 Issue 6 Juni 2023

Pages: 563-572

LATAR BELAKANG

Dewasa ini penggambaran imajinasi dari suatu cerita dapat menjadi suatu hal yang sangat menarik. Komunikasi yang terjadi dari sutradara atau sineas yang membuat suatu karya dan menyampaikannya ke penonton. Hal ini dapat di realisasi dalam bentuk film. Film merupakan sebuah media massa dan juga sebuah karya audio dan visual yang merefleksikan yang sutradara atau sineas inginkan. Film selaku media audio visual yang terdiri dari potongan gambar yang disatukan jadi kesatuan utuh, serta mempunyai kemampuan dalam menangkap realita sosial budaya, pasti membuat film sanggup mengutarakan pesan yang tercantum di dalamnya dalam wujud media visual (Alfathoni dan Manesah, 2020, hal.2) dan komunikasi Menurut Emery, Ault dan Agee (1963) Komunikasi diantara manusia adalah seni menyampaikan informasi, ide dan tingkah laku dari satu orang ke orang lain (Anees & Ardianto, 2007, hal. 19). Dalam suatu film, ada yang berfokus pada sekali saja atau tidak memiliki episode yang lebih dari satu, tetapi ada yang sampai memiliki banyak episode atau biasa menyebutnya Serial. Dalam serial ini menunjukkan sebuah serangkaian cerita dari subjek yang sama. Salah satu genre film yang paling populer dewasa ini yaitu *horror*. Film *horror* menyuguhkan hal-hal yang menakutkan, menegangkan, dan mengerikan, sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) horor memiliki arti sesuatu yang menimbulkan rasa ngeri atau takut yang sangat amat. Dalam (Carroll Noell, 1990, hal.55) horor merupakan produk dari sastra *Gothic* yang muncul pada pertengahan abad ke-18 di Inggris dan Jerman. Kemunculannya sastra *Gothic* ini erat kaitannya dengan dominasi rasionalisme dan perkembangan ilmu pengetahuan yang menjunjung tinggi nilai objektif. Sastra *Gothic* muncul mewakili sisi gelap abad pencerahan masa itu yang menyembunyikan kecenderungan-kecenderungan imajinatif, irasional, subyektif dan dekat dengan hal-hal supranatural.

Saat ini mudah bagi seseorang menikmati akses film ataupun serial yang diinginkan yaitu melalui TV dan juga internet. Sekarang sudah banyak layanan di internet menyediakan layanan mereka yang berbayar salah satunya yaitu *Netflix*. *Netflix* merupakan sebuah penyedia layanan streaming bagi pelanggan yang menawarkan banyak variasi film, mulai dari serial TV, dokumenter, hingga film-film terkemuka. Melalui *Netflix* kita dimudahkan mengetahui apa yang sedang banyak ditonton oleh banyak orang di dunia ini secara legal. Hal yang bisa menjadi acuan yaitu suatu film ataupun serial di *Netflix* banyak di tonton yaitu banyak pembahasan yang terjadi di sosial media. Seperti salah satu serial yang sangat fenomenal yang ada di *Netflix* yaitu *Stranger Things*. Kita dapat melihat video dari *channel* youtube *Stranger Things* yaitu video yang di unggah pada tanggal 12 April 2022 yang berjudul *Stranger Things 4 | Official Trailer | Netflix* dalam rentang waktu hingga 24 Juni 2022 telah ditonton 25 juta kali. Pada instagram jumlah *hashtag* atau tagar mencapai 14,3 juta postingan hingga 24 Juni 2022. Dari segi audio, pada *soundtrack* dan *scoring* sangat banyak digunakan oleh pengguna sosial media untuk menjadi audio pada konten yang dibuat. Seperti musik *scoring* yaitu *Stranger Things – The Theme System* telah digunakan lebih dari 59,4 ribu video *reel* instagram. Jumlah waktu pemirsa menonton *Stranger Things 4* yang baru dirilis satu minggu mencapai lebih dari 5 miliar menit (forbes.com). *Stranger Things* adalah Serial TV dari *Netflix* yang hingga sekarang memiliki 32 episode dan 4 musim. Serial ini pertama kali rilis pada 15 Juli 2016 di *Netflix*. *Stranger Things* merupakan serial Horror fiksi ilmiah yang di buat oleh Duffer bersaudara. Berlatar era 1980-an berada di sebuah kota yang sebenarnya tidak ada atau fiksi yaitu kota Hawkins, Indiana. *Stranger Things* memulai kisahnya dengan seorang ilmuwan di Hawkins pada November 1983 melakukan penelitian terhadap dunia lain yang dinamai *The Upside Down* di Laboratorium National Hawkins. Setelah itu penelitian tersebut rupanya tidak berjalan sesuai dengan rencana. Pada musim ke 4 yang dimana saat kota Hawkins hancur oleh monster dari *upside down*. karakter Eleven, Dustin, Mike, Will, Lucas dan Max yang masih berjuang memulihkan keadaan kini harus hidup terpisah. Mereka juga tumbuh besar dan menghadapi berbagai kesulitan masa SMA. Eleven pindah ke California mendapat tindakan intimidasi atau *bullying* oleh orang-orang yang berada dalam satu kelasnya. Jim Hopper dipastikan selamat dari peristiwa Starcourt, tetapi kini ditawan oleh tentara Rusia dan saat ditawan ia mengalami siksaan demi siksaan. Sedangkan Mike Wheelers, Dustin Henderson, Lucas Sinclair, dan Max Mayfield, tetap berada di Hawkins. Di masa yang sulit itu, ancaman

supernatural mengerikan kembali muncul. Misteri di balik kengerian *Upside Down* kembali menghantui dan harus segera diakhiri. Mereka juga harus memutar otak untuk mengatasi monster terbaru serta memecah misteri *Upside Down*.

Kekerasan dalam serial *Stranger Things* ini seakan menjadi bagian penting dalam menunjang setiap aksi yang terjadi untuk menciptakan kekuatan cerita dalam setiap karakter atau tokoh dalam serial ini. Kekerasan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu perbuatan seseorang atau kelompok yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain, atau menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain. Dalam (Mochamad dan Rasyid, 2013, hal 94-95) jenis sajian kekerasan dibagi menjadi ke dalam dua kelompok, yakni (1) kekerasan fisik dan (2) kekerasan non fisik. Kekerasan non fisik selanjutnya dibagi lagi menjadi dua yaitu (a) kekerasan verbal dan (b) kekerasan visual.

Kekerasan Fisik. Kekerasan fisik ialah kontak fisik yang diberikan pada seseorang terhadap orang lain, yang pastinya akan menyakiti dan lebih bersifat pada perusakan fisik seseorang. Seperti pelaku meninju, menoyor, memukul, menendang, mendorong, menampar, membakar, membuat memar, menarik telinga atau rambut, menusuk, membuat terdesak, menyetrum, dan membunuh. Perilaku atau adegan tersebut membuat korban merasakan sakit dan berdampak negatif terhadapnya.

Kekerasan Nonfisik

Kekerasan Verbal. Kekerasan verbal (*verbal violence*) dalam kepustakaan komunikasi dimaknai sebagai bentuk kekerasan yang halus; dilakukan dengan menggunakan kata-kata kasar, jorok dan menghina.

Kekerasan Visual. Yaitu kekerasan yang biasanya sering ditemukan pada program berita kriminal, teror bom, atau bencana alam. Atau dapat diartikan berupa penayangan visual yang ditampilkan berdarah-darah.

Dalam konteks estetik media Menuntut Nel dalam (Mochamad dan Rasyid, 2013, hal. 85) terdapat tiga bentuk kekerasan yaitu:

Horror regresif. Kekerasan dalam bentuk horror regresif mau menunjuk pada selera publik akan kekejaman yang menyeramkan dan melampaui akal sehat. Perhatian diarahkan pada yang nyata, namun tidak harus otentik. Motif utamanya digerakkan oleh keterikatan pada hal yang mengerikan dan membuat merinding pemirsa.

Horror transgresif. Yaitu berupa tayangan kekerasan dalam konfigurasi seni yang baru pada bagian yang belum tereksplorasi dan terlarang.

Gambar/symbol. Penonton diajak untuk melampaui tatanan nyata yang kontekstual. Kekerasan ditolerir sehingga pada akhirnya menjadi indah.

Dan dalam konteks penelitian ini kekerasan adalah sebuah seni yang harus terbebas dari beban moral yang bersifat mengekang. Pendapat Immanuel Kant dalam (Asdi, 2007) Tujuan hidup manusia yaitu untuk mencapai suatu moral yang luhur yang dapat dicapai melalui kebebasannya. Dari semua penjelasan yang menarik bagaimana penggambaran kekerasan yang terjadi dapat merepresentasikan kekerasan, sesuai dengan Marcel Danesi dalam (Wibowo, 2013, hal. 149) mendefinisikannya sebagai berikut :”proses merekam ide, pengetahuan atau pesan dalam beberapa cara fisik disebut representasi dan semiotika Charles Sander Peirce digunakan dalam menafsirkan tanda-tanda, Jika mengacu pada teori peirce, seringkali disebut sebagai “*grand theory*” dalam kajian semiotika. Ini karena gagasan peirce bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Dalam hal ini Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal. Sebuah tanda atau representamen menurut Peirce adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas (Wibowo, 2013, hal.17-18) Peirce membedakan tipe-tipe tanda menjadi : Ikon (*icon*), Indeks (*index*) dan Simbol (*symbol*) yang didasarkan atas relasi di antara representamen dan objeknya.

Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan ‘rupa’ sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakainya. Di dalam ikon hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas.

Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objeknya. Di dalam indeks, hubungan antara tanda dengan objeknya bersifat kongkret, aktual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial dan kausal.

Simbol, merupakan jenis tanda yang bersifat abriter dan konvensional sesuai kesepatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol (Wibowo, 2013, hal. 18-19).

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian ini melakukan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dan memahami tentang bagaimana representasi kekerasan yang ada pada serial TV “Stranger Things Season 4”.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan langsung pada objek penelitian, yakni pada serial TV Stranger Things Season 4 pengumpulan data dilakukan dengan melihatnya langsung dan kemudian mengamati tanda-tanda yang memuat kekerasan dalam serial TV Stranger Things Season 4.

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sander Peirce, yaitu dengan ikon, indeks dan simbol. Analisis dilakukan dengan mengamati tanda audio berupa teks/dialog dan visual pada serial TV *Stranger Things Season 4*. Hasil pengamatan yang disusun sebagai sebuah makna representasi kekerasan dalam serial TV *Stranger Things Season 4*.

Penelitian dilakukan di kota binjai dengan menganalisis representasi kekerasan dalam serial TV *Stranger Things Season 4* dan waktu penelitian dimulai pada bulan Juni 2022 sampai dengan selesai.

HASIL DAN DISKUSI

Dalam Serial TV *Stranger Things Season 4* ini analisis data menggunakan teori Charles Sanders Peierce yang dalam konteks ini mengaiktkannya dengan tanda-tanda kekerasan yang ada, baik itu kekerasan fisik dan non fisik. Dalam teori ini ada tiga tahapan dalam analisisnya, yaitu, ikon, indeks dan simbol dan metode penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini.

Berikut adalah analisis data makna representasi kekerasan dalam serial *Stranger Things Season 4* dengan menggunakan Teori Charles Sanders Peirce pada episode 1 berjudul “Klub Hellfire” sebagai berikut:

Martin Brenner terbangun setelah sebelumnya pintu yang ada dihadapannya tiba-tiba menghantam tepat kepadanya langsung, lalu Martin Brenner merasakan kesakitan.

Ikon

Gambar 1. 1 menit 7 detik 17 Martin Brenner kesakitan



Visualisasi gambar, terlihat ruangan yang kacau dan berantakan serta bercak darah

Indeks

Terlihat Martin Brenner kesakitan karena hantaman benda-benda sekitarnya

Simbol	Dari tanda yang dapat diperhatikan di atas Martin Brenner memegang kepalanya
--------	--

Martin Brenner masuk pada suatu kamar dan melihat tubuh anak kecil yang sudah berlumuran darah dan Martin Brenner merasa ketakutan.

Ikon	<p>Gambar 2. 2 menit 7 detik 55 Mayat anak kecil</p>  <p>Visualisasi gambar, terlihat tempat tidur yang ada bercak darah dan tubuh seorang anak kecil</p>
Indeks	Terlihat tubuh anak kecil terbaring dalam tempat tidur yang ada bercak darah dan salah satu kakinya tidak berbentuk normal seperti kaki yang satunya lagi
Simbol	Dari tanda yang dapat diperhatikan di atas tubuhnya yang tidak bergerak lagi dan posisi tidur yang tidak wajar

Martin Brenner melihat lagi mayat yang terbaring di lantai serta berlumuran darah.

Ikon	<p>Gambar 3. 3 menit 8 detik 22 Mayat di lantai</p>  <p>Visualisasi gambar, terlihat seorang terbaring di lantai</p>
Indeks	Terlihat banyak bercak darah di tangan dan di lantai lalu pada pada jari manis dan jari kelingking tidak normal
Simbol	Dari tanda yang dapat diperhatikan di atas posisi terbaring yang kaku dan badan yang kaku

Saat Max Mayfield sedang bimbingan konseling ia teringat pada mimpi buruknya, saudara lakinya yaitu Billy Hargrove tewas oleh monster Mind Flyer.

<p>Ikon</p>	<p>Gambar 4. 4 menit 30 detik 33 Billy Hargrove dibunuh Mind Flyer</p>  <p>Visualisasi gambar, terlihat karakter Billy Hargrove diserang monster Mind Flyer</p>
<p>Indeks</p>	<p>Terlihat badan Billy Hargrove tertusuk hingga menembus tubuhnya oleh lidah yang panjang dari mulut Mind Flyer</p>
<p>Simbol</p>	<p>Dari tanda yang dapat diperhatikan di atas kepala Billy Hargrove sedikit tertunduk dan dalam posisi yang pasrah</p>

Saat Chrissy di terror oleh Vecna di balik toilet dan mengancamnya dengan kata “buka atau kucabik-cabik tubuhmu yang gembrot itu”.

<p>Ikon</p>	<p>Gambar 5. 5 menit 34 detik 12 Chrissy di terror Vecna</p>  <p>Visualisasi gambar, terlihat pintu kamar mandi</p>
<p>Indeks</p>	<p>Terlihat pintu yang sedikit terbuka</p>
<p>Simbol</p>	<p>Dari tanda yang dapat diperhatikan di atas suara dari luar atau bisa dilihat dari subtitle yang berisi ancaman</p>

Eddie Munson yang berdiri ditengah kantin dengan sambil mengacungkan jari tengah dan ia berkata “akan kuacungkan jari tengah, akan kurampas ijazah itu, dan aku akan lari dari sini”.

<p>Ikon</p>	<p>Gambar 6. 6 menit 37 detik 36 Eddie Munson mengacungkan jari tengah</p>  <p>Visualisasi gambar, terlihat karakter Eddie Munson berdiri di kantin dan sebagian orang terlihat duduk serta sebagian berdiri</p>
<p>Indeks</p>	<p>Terlihat Eddie Munson isyarat hinaan</p>
<p>Simbol</p>	<p>Dari tanda yang dapat diperhatikan jari tengah yang diacungkan untuk menghina serta merendahkan orang lain</p>

Saat Chrissy yang sedang disiksa dan dibunuh oleh Vecna pada saat bersama Eddie Munson di rumahnya.

<p>Ikon</p>	<p>Gambar 7. 7 jam 1 menit 12 detik 55 Chrissy dibunuh oleh Vecna</p>  <p>Visualisasi gambar, terlihat setengah badan karakter Chrissy</p>
<p>Indeks</p>	<p>Terlihat mata Chrissy sudah memutih dan mengeluarkan darah serta bentuk tangan yang sudah tidak wajar</p>
<p>Simbol</p>	<p>Dari tanda yang dapat diperhatikan ekspresi wajah tubuh Chrissy sudah tidak berdaya dan di ambang kematian</p>

Berikut adalah hasil penelitian pada episode 2 yang berjudul “Kutukan Vecna” sebagai berikut:

Saat Jim Hopper dicecar dengan pertanyaan “siapa rekan kerjamu?” oleh militer russia di ruangan penyiksaan penjara dan Jim Hopper mengalami siksaan fisik.

Ikon

Gambar 8. 8 menit 20 detik 47 episode 2 Jim Hopper disiksa militer



algojo militer dan satu orang yaitu karakter Jim Hopper

Indeks

Terlihat tangan jim hopper terikat di atas dan baju yang ada bercak darah

Simbol

Dari tanda yang dapat diperhatikan genggam tangan dari salah satu algojo yang ingin menyiksa Jim Hopper dan Jim Hopper yang menundukan kepalanya karena sudah disiksa sebelumnya

Setelah di mandikan dan dipangkas rambutnya oleh sipir militer russia Jim hopper yang sedang kembali masuk kedalam selnya diberikan isyarat komunikasi sesama tahanan lainnya dengan acungan jempol yang menghitari leher mengisyaratkan ia akan mati.

Ikon

Gambar 9. 9 menit 56 detik 2 episode 2 isyarat komunikasi ancaman



Visualisasi gambar terlihat lorong penjara serta dua orang tahanan dan satu orang militer

Indeks

Terlihat satu orang tahanan mengisyaratkan kematian

Simbol

Dari tanda yang dapat dilihat ekspresi satu tahanan dengan jempol tangan akan menghitari lehernya dan wajah yang pesimis

Ketika Fred Benson yang sudah terperangkap oleh Vecna dan ia menjadi obyek penyiksaan hingga mati oleh Vecna.

Ikon

Gambar 10. 1 jam 11 menit detik 13 episode 2 Fred Benson disiksa Vecna



Visualisasi gambar terlihat karakter Fred Benson di atas jalan

Indeks

Terlihat tangan dan wajah Fred Benson tidak pada bentuk yang wajar

Simbol

Dari tanda yang dapat dilihat mulut yang terbuka lebar serta rahang pada wajah Fred menekuk dan kedua siku pada tangan menekuk ke arah yang tidak semestinya

Kita dapat mengacu pada apa yang dikemukakan Nel dalam bentuk kekerasan estetik, yang menurut penulis bisa dikaitkan disini. Yang pertama Horor regresif yang menekankan pada kekejaman yang menyeramkan dan melampaui akal sehat yaitu pada gambar 4.11 saat Billy Hargrove dibunuh monster Mind Flyer, pada gambar 4.15 Chrissy dibunuh Vecna dengan sajian supranatural dan pada gambar 4.25 ketika Fred Benson disiksa oleh Vecna juga dengan supranatural yang irasional. Lalu Horor transgresif yang semua gambar adegan dari hasil penelitian tentunya bisa dikaitkan dan Gambar/symbol pada konteks Nel bisa dikaitkan pada semua gambar hasil penelitian.

Pada jenis kekerasan non fisik terdapat pada gambar 4.12 saat Chrissy di terror Vecna dengan kata-kata ancamannya, pada gambar 4.13 saat Eddie Munson yang mengacungkan jari tengahnya, pada gambar 4.18 saat Eleven di olok-olok dan terakhir pada gambar 4.22 saat jim hopper mendapat isyarat komunikasi ancaman. Pada kekerasan fisik sudah dapat diketahui yaitu pada semua yang tidak ditulis pada kekerasan non fisik diatas.

KESIMPULAN

Dari yang dapat diambil dalam konteks ini yaitu serial TV *Stranger Things season 4* mengandung kekerasan dan juga dapat merepresentasikan kekerasan, yaitu baik kekerasan fisik maupun non fisik. Karena ada adegan meliputi darah, kematian, perundungan, kata-kata kasar, isyarat komunikasi tubuh yang bermaksud merendahkan orang lain, penyiksaan dan kekerasan yang mengandung unsur supranatural atau juga irasional. Dan semua bentuk kekerasan tersebut merupakan bagian dari sebuah cerita keseluruhan yang tidak bisa dipisahkan begitu saja. Nilai keindahan dari kekerasan dalam serial ini dapat melampaui tantangan pada kenyataan kita.

SARAN

Bagi para pembaca haruslah mampu secara bijaksana bagaimana sebuah kekerasan harus dimaknai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halik. (2013). Dokumentasi. 36. [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/338/1/KOMUNIKASI MASSA full.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/338/1/KOMUNIKASI%20MASSA%20full.pdf)
- Asdi, E. D. (2007). Imperatif Kategoris dalam Filsafat Moral Immanuel Kant. *Jurnal Filsafat*, 1(1), 11.
- Carroll Noell. (1990). *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. Routledge.
- Dewantara, A. (2018). Filsafat Moral (Pergumulan Etis Keseharian Hidup Manusia). <https://doi.org/10.31227/osf.io/5cmby>
- Hidayat, F. P., & Lubis, F. H. (2021). Literasi Media Dalam Menangkal Radikalisme Pada Siswa. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 31–41. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v5i1.5564>
- John, V. (2008). *Teori Komunikasi Massa*.
- Lubis, F. H. (2017). Analisis Semiotika Billboard Pasangan Calon Walikota Dan Wakil Walikota Medan 2015. *Interaksi UMSU*, 1 NO 1(3), 17–42. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/interaksi/article/view/877>
- Morissan. (2019). Riset kualitatif. *prenadamedia*.
- Muhammad Ali Mursid Alfathoni, M. S., & Dani Manesah, M. S. (2020). Pengantar Teori Film. In Deepublish. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=_G4PEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=teori+pengantar+film&ots=eHPSxSnjpx&sig=c12nUP3mAajDB4ZCSJwlIPJXZMI&redir_esc=y#v=onepage&q=teori pengantar film&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=_G4PEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=teori+pengantar+film&ots=eHPSxSnjpx&sig=c12nUP3mAajDB4ZCSJwlIPJXZMI&redir_esc=y#v=onepage&q=teori%20pengantar%20film&f=false)
- Putra, N. (2019). Media Massa dan Politik Islam Pasca Reformasi 1998 (Studi Historis Komparatif dan Ekonomi Politik di Sumatera Utara). *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i1.2690>
- Q-Anees Bambang & Ardianto Elvinaro. (2007). Filsafat Ilmu Komunikasi. *Simbiosis Rekatama Media*.
- Riyanto Mochamad & Rasyid. (2013). *Kekerasan Di Layar kaca*. Kompas.
- Romli, K. (2018). *Komunikasi Massa*. PT Grasindo.
- Stewart, Brent D. Ruben, L. P. (2013). *Komunikasi dan Perilaku Manusia*. Rajawali Pers.
- Vera, N. (2020). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*.
- Wibowo, I. S. W. (2013). Semiotika komunikasi. In ウィルス.