

# **PENGARUH TERPAAN TAYANGAN PERSAINGAN DALAM FILM DOKUMENTER TERHADAP CITRA PEMBALAP PADA PENGGEMAR DI AKUN X @F1Fess**

<sup>1</sup>Mutiara Anggraini, <sup>2</sup>Edy Sudaryanto, <sup>3</sup>Fransisca Benedicta Avira Citra Paramita  
<sup>1,2,3</sup>Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
[mtranggrn18@gmail.com](mailto:mtranggrn18@gmail.com)

## **Abstract**

*Documentary films that adhere to the principle of real events that occur and then become a storyline according to the facts. In the world of sports and new media, there is a documentary entitled which was produced by Netflix to show footage in the world of car racing. This show has a docudrama genre and presents various types of storylines. attracted new fans, especially in the United States, but a number of story arrangements when showing broadcasts of competition between drivers made a number of drivers speak out about the images shown regarding the competition taking place. This research was conducted to find out whether there was an influence between exposure to rivalry shows in on the image of racers for fans on the X @F1Fess account. The theories used are behaviorism theory and stimulus-response (S-R) theory. The method used in this research is explanatory quantitative by distributing messages to 100 fans. The results of a simple regression analysis show that the coefficient value shows a positive number of 0.422, meaning that the influence of exposure to competitive broadcasts (X) on the racer's image (Y) reaches 42.2% and the correlation value obtained was 0.544.*

**Keywords:** Exposure to Rivalry Shows, , Racer Image

## **Abstrak**

Film dokumenter memegang prinsip berupa peristiwa nyata yang terjadi lalu menjadi sebuah alur cerita sesuai dengan fakta. Dalam dunia olahraga dan media baru, terdapat film dokumenter berjudul yang diproduksi oleh *Netflix* untuk memberikan tayangan dalam dunia ajang olahraga balap mobil . Tayangan tersebut memiliki *genre* dokudrama dan menyajikan berbagai macam tipe alur cerita. menarik penggemar baru terutama di Amerika Serikat, tetapi sejumlah penyusunan cerita ketika menampilkan tayangan persaingan antar pembalap membuat sejumlah pembalap angkat bicara mengenai citra yang ditayangkan terkait persaingan yang terjadi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara terpaan tayangan persaingan dalam terhadap citra pembalap bagi penggemar di akun X @F1Fess. Teori yang digunakan teori behaviorisme dan teori *stimulus-response* (S-R). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksplanatif dengan menyebarkan angket melalui kepada 100 penggemar. Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan nilai koefisien yang menunjukkan angka positif 0,422 berarti pengaruh Terpaan Tayangan Persaingan (X) terhadap Citra Pembalap (Y) mencapai 42,2% dan nilai korelasi yang diperoleh adalah 0,544.

**Kata Kunci:** Terpaan Tayangan Persaingan, Drive to Survive, Citra Pembalap

## **Pendahuluan**

Dalam kehidupan masyarakat modern, sebuah alat media massa yang penting adalah film. Film menjadi bentuk seni yang memadukan berbagai macam unsur seperti suara, visual, dan narasi. Khalayak atau audiens yang mengkonsumsi media berupa film seolah terbawa dalam dunia tokoh fiksi, warna yang terkombinasi dalam sinematografi, cahaya, dan suara yang

memiliki estetika. Melalui gambar dan suara yang ada pada film, sebuah peristiwa atau alur cerita yang beragam dapat diceritakan tanpa memakan waktu yang lama. Pesan-pesan verbal berupa kata-kata yang tersampaikan secara lisan atau tertulis biasanya ada pada sebuah film. Khalayak yang menonton pun mudah untuk mengerti pesan tersebut (Rangga Ramadian, Arya Dianta, 2022). Terpaan dari film dapat menjadikan khalayak lebih mengerti mengenai cerita yang ada dalam film yang ditonton. Jika seorang khalayak semakin memahami isi konten atau tayangan film, maka khalayak juga memiliki pemahaman lebih mendalam dan baik tentang tujuan film tersebut (Valiant, 2023).

Salah satu jenis film yang menarik adalah film dokumenter. Saat ini, produksi film dokumenter semakin menarik perhatian masyarakat. Menurut (Rabiger & Hermann, 2020) dalam (Rocky Prasetyo Jati, 2019) ketika film dokumenter diproduksi, baik berupa karya seni di media atau hanya sebagai *pop culture*, hal itu sama-sama bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran khalayak mengenai permasalahan etika dan moral dalam kehidupan. Dalam menonton film dokumenter, kini banyak ditemukan alternatif untuk menonton seperti *platform Netflix* yang memberikan tawaran menonton acara televisi, film, serial drama, *anime*, acara penghargaan, hingga film dokumenter selama pengguna menggunakan perangkat yang dihubungkan ke internet (Mantik et al., 2022). Ketika memproduksi sebuah tayangan, *Netflix* dapat melakukan kerja sama dengan pihak tertentu. Tayangan yang tercipta karena adanya kegiatan tersebut adalah film dokumenter olahraga berjudul yang dirilis setiap tahun sejak bulan Maret di tahun 2019 hingga saat ini (Danne, 2022). *Netflix* menempatkan tayangan film dokumenter dalam posisi pertama untuk sepuluh rekomendasi tayangan layak ditonton yang berkaitan dengan mobil. Laporan tersebut berdasarkan artikel yang dimuat dengan judul “*10 Best Car Shows on Netflix to Speed Through Right Now*” (2024).

Tayangan menceritakan ajang balapan setiap musim yang dikemas dalam genre docudrama dengan pengambilan momen-momen menarik dan dramatis, wawancara dengan pembalap dan orang yang bersangkutan dengan tim, hingga menampilkan beragam tipe alur cerita seperti petualangan (*adventures*), persaingan (*rivalry*), kenaikan atau penurunan (*ascension/descension*) keadaan yang ada di balik olahraga, pengorbanan (*sacrifice*), dan peran yang mencerminkan karakter pahlawan (*the character type of hero*) (Soble & Lowes, 2024). Penelitian ini berfokus pada tayangan persaingan yang menampilkan beragam persaingan antar teman satu tim pembalap, hingga perebutan juara dunia dan konstruktor. Dalam hal tersebut, yang menarik dan mampu mendapat posisi pertama sebagai tayangan yang layak ditonton dari *platform Netflix* sempat mendapatkan berbagai macam komentar negatif.

Max Verstappen, seorang pembalap dari tim *Oracle Red Bull Racing* melalui kanal *YouTube* Anas Bukhash menyatakan, “*Some of the things I said in Australia or in Austria, they used for another Grand Prix to make it more exciting. That’s not OK. That’s just sensationalism.*” ketika membuka suara mengenai pendapatnya perihal tayangan. Perbincangan mengenai persaingan antara Max Verstappen dan Daniel Ricciardo selama kedua pengemudi itu berada di tim *Red Bull* pada akhirnya menjadi salah satu *sub-plot* dalam tayangan terutama setelah kecelakaan terkenal di Baku tahun 2018. Persaingan antar kedua pengemudi tersebut kerap terjadi. Namun, hingga saat ini mereka masih mempertahankan hubungan pertemanan. Seperti yang dikatakan Daniel Ricciardo dari data yang peneliti peroleh melalui situs *autosport.com*, Ricciardo berujar mengenai hubungannya dengan Verstappen ketika berpindah pada tim *Renault* untuk tahun 2019, “*I’d say the relationship with Max and Myself went better than I’ll be honest, I thought it would go.*”

Max Verstappen pernah tidak ingin berpartisipasi dalam meskipun pembalap berbakat itu memiliki peran sebagai tokoh utama. Seperti berita yang dipublikasikan oleh *BBC* ketika melakukan interview bersama Verstappen, “*I wanted two episodes, but I wasn’t very impressed. It’s just not my thing, faking rivalries.*” Tanggapan yang diterima oleh tayangan tersebut mencerminkan sebuah tayangan dapat memberikan pesan pada audiens. Setiap pribadi

mampu menunjukkan citra diri yang ingin diperlihatkan kepada publik. Seorang manusia biasanya memiliki ilustrasi diri mereka sendiri yang ideal. Hal tersebut memiliki hubungan dengan anggapan mengenai bagaimana diri yang diinginkan secara keinginan pribadi atau untuk orang yang mereka inginkan. Penataan citra diri terjadi baik di dunia virtual dan di kehidupan bermasyarakat secara langsung. Setiap tempat dapat menjadi peluang untuk membentuk citra atau konsep diri yang secara tidak langsung memberi rujukan pada publik untuk memberi nilai (Satyanandani et al., 2023). Penilaian dari individu atau lingkungan sekitar terhadap diri sendiri mampu membentuk citra diri.

Penelitian ini menggunakan penggemar karena tayangan tersebut juga dikonsumsi oleh khalayak seperti penggemar dari olahraga mobil tersebut. Citra diri seorang aktor dikendalikan oleh khalayak yang melakukan interaksi dengannya. Interaksi tersebut menjadi realitas. Seorang aktor patut merangkai realitas yang baik tersebut guna menjadi citra dirinya. Ketika seorang pemuka memiliki citra yang tidak relevan seperti realita, maka di kemudian hari ia akan mendapat publisitas yang tidak mengesankan, begitu pula sebaliknya (Tannaz et al., 2019). Populasi penggemar diambil oleh peneliti melalui akun X (dulu bernama *Twitter*) milik @FIFess. Kemunculan akun berupa layanan *menfess* membuat penggemar bisa berinteraksi secara anonim atau tidak untuk mendapatkan informasi seputar dunia. Di dalam penelitian ini akan mengidentifikasi lalu mendeskripsikan pengaruh terpaan tayangan persaingan dalam film dokumenter terhadap citra pembalap pada penggemar di akun X @FIFess.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksplanatif untuk mengetahui sebuah pengaruh atau hubungan sebab akibat melalui dua variabel atau lebih yang ada dalam penelitian. Keberadaan dua variabel itu disebut juga dengan variabel X untuk variabel independen dan variabel Y untuk variabel dependen (Andy Alfatih, 2021). Pengumpulan data melalui kuesioner *Google Form* yang disebar di akun X untuk penggemar di akun @FIFess, baik laki-laki atau perempuan selama penggemar tersebut menonton Formula 1, menonton, dan mengikuti akun @FIFess. Ketika mengumpulkan data dari responden, kuesioner yang diajukan oleh peneliti memiliki pilihan jawaban yang mengacu pada skala likert. Skala likert menjadi alat ukur yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pengukuran pada sikap atau pendapat seseorang terhadap pernyataan dari fenomena yang sedang terjadi.

Skala yang diukur dalam penelitian ini adalah indikator terpaan tayangan persaingan dan indikator citra pembalap. Setiap indikator terdapat empat butir pernyataan. Responden dapat memilih jawaban yang paling menggambarkan diri mereka dari setiap pertanyaan atau pernyataan yang diajukan. Penilaian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penilaian dengan skor 1 sampai 4 mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju agar memiliki batasan untuk memudahkan responden memilih jawaban dan peneliti memperoleh data yang sesuai. Populasi dan pengukuran sampel dilakukan peneliti menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10% sehingga kuesioner disebar kepada 100 penggemar yang sesuai dengan kriteria. Teknik olah data dilakukan peneliti dengan bantuan alat SPSS. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk menguji hasil kuesioner, lalu teknik analisa data yang digunakan mencakup uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas baik dengan pola scatterplots maupun metode glejser, kemudian analisis regresi sederhana, korelasi pearson product moment, dan uji t.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini digunakan untuk menjawab suatu rumusan masalah, yaitu apakah terdapat pengaruh terpaan tayangan persaingan dalam film dokumenter *Drive to Survive* terhadap citra pembalap Formula 1 pada penggemar di akun X @FIFess. Populasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah penggemar yang mengikuti akun X @FIFess dan berinteraksi dengan akun tersebut, menonton tayangan *Drive to Survive*, dan menonton Formula 1.

Ditemukan 100 sampel melalui hasil perhitungan menggunakan rumus Slovin. Penggemar perempuan mencapai 63 responden dan laki-laki mencapai 37 responden. Variabel Terpaan Tayangan Persaingan (X) diukur dengan 3 indikator, antara lain: 1) Frekuensi; 2) Durasi; 3) Atensi. Indikator frekuensi mendapatkan pernyataan terbanyak untuk pilihan Sangat Setuju (SS), pernyataan terbanyak yang diperoleh indikator durasi adalah Tidak Setuju (TS), dan indikator atensi memperoleh Setuju (S) sebagai pernyataan yang banyak dipilih. Variabel Citra Pembalap (Y) diukur dengan 3 indikator, antara lain: 1) Dunia Fisik; 2) Dunia Sosial; 3) Dunia Dalam. Indikator dunia fisik mendapatkan pernyataan terbanyak untuk pilihan Sangat Setuju (SS), pernyataan terbanyak yang diperoleh indikator dunia sosial adalah Setuju (S), serta pernyataan terbanyak dari Setuju (S) dan (Sangat Setuju) diperoleh indikator dunia dalam. Setelah data terkumpul dan peneliti melakukan tabulasi, terdapat proses olah data untuk menguji validitas dan reliabilitas data. Hasil validitas menunjukkan semua pernyataan valid dengan hasil di atas  $r$  tabel 0.256. Selanjutnya uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik Cronbach' Alpha, hasil uji reliabilitas untuk variabel Terpaan Tayangan Persaingan (X) menunjukkan angka 0,715 yang berarti lebih dari syarat minimal Cronbach' Alpha atau  $> 0,6$  dan hasil variabel Citra Pembalap (Y) adalah 0,758 yang berarti juga lebih dari syarat minimal.

Berdasarkan pernyataan dari angket yang paling banyak dipilih oleh penggemar melalui pilihan skala likert, penggemar paling banyak terkena terpaan menonton tayangan persaingan dalam Drive to Survive selama 6 bulan terakhir, dengan frekuensi menonton sejak musim pertama hingga akhir atau musim 1 hingga 6. Kemudian tayangan persaingan tersebut paling banyak ditonton oleh penggemar secara mendetail selama 30 hingga 60 menit. Setelah menonton tayangan persaingan yang terdapat dalam Drive to Survive, penggemar berdiskusi dengan orang lain mengenai tayangan persaingan yang terjadi dan memberi pernyataan bahwa terdapat perubahan sikap pembalap setelah bersaing satu sama lain. Tayangan persaingan dalam Drive to Survive juga membuat penggemar merasa terlibat secara emosional ketika menonton. Adanya berbagai macam tipe alur cerita pada Drive to Survive membuat penonton memiliki opini terhadap berbagai adegan yang melibatkan pemeran atau tokoh yang sedang disorot dalam film dokumenter tersebut. Berbagai pernyataan penggemar mengenai citra pembalap setelah menonton tayangan Drive to Survive, terutama tayangan persaingan, penggemar menilai penampilan fisik setiap pembalap terlihat prima seperti atlet profesional dan mendukung kemampuan saat bersaing, serta menunjukkan karakter yang kuat. Kesan tersebut kemudian membuat penggemar membandingkan penampilan fisik setiap pembalap. Dalam lingkup interaksi pembalap dengan orang-orang selama tayangan Drive to Survive merekam kejadian di balik balapan Formula 1, penggemar merasa pembalap bersikap arogan ketika bersaing dan penggemar merasa pembalap tidak sopan pada pembalap lainnya, termasuk tim yang bersangkutan selama balapan. Di samping itu, penggemar merasa ketika pembalap memberikan wawancara pada media, pembalap memberikan kesan yang ramah. Selama bersaing dalam Formula 1 dan ditayangkan oleh Drive to Survive, penggemar menilai setiap pembalap memiliki motivasi yang tinggi dan kompetitif untuk menghadapi persaingan. Meski menghadapi berbagai tantangan dan selalu kompetitif, penggemar menilai pembalap memiliki karakter yang profesional.

Dalam penelitian diperlukan uji persamaan regresi untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel Terpaan Tayangan Persaingan (X) terhadap Citra Pembalap (Y), mengetahui seberapa besar korelasi yang diperoleh antar data, dan seberapa besar pengaruh variabel Terpaan Tayangan Persaingan (X) terhadap Citra Pembalap (Y). Hasil yang diperoleh peneliti adalah angka konstanta sebesar 23,708 dalam tabel koefisien regresi sederhana memiliki arti jika variabel Terpaan Tayangan Persaingan (X) dianggap 0, maka nilai konsisten dari Citra Pembalap (Y) mencapai 23,708. Kemudian angka koefisien regresi 0.422 berarti setiap penambahan 1% Terpaan Tayangan Persaingan (X), maka variabel Citra Pembalap (Y) bisa meningkat mencapai 0,422. Nilai koefisien yang menunjukkan angka positif 0,422 berarti

pengaruh Terpaan Tayangan Persaingan (X) terhadap Citra Pembalap (Y) mencapai 42,2%. Dalam uji korelasi Pearson, dua variabel dalam penelitian ini ditemukan korelasi. Nilai korelasi yang diperoleh variabel Terpaan Tayangan Persaingan (X) terhadap variabel Citra Pembalap (Y) adalah 0,544. Sebanyak 57,8% tidak berpengaruh karena 42% penggemar tidak menonton tayangan persaingan dalam Drive to Survive selama satu bulan terakhir. Untuk pengukuran durasi, penggemar rata-rata menonton tayangan persaingan dalam Drive to Survive selama 30 hingga 60 menit. Sedangkan hasil jawaban responden berikutnya menunjukkan penggemar yang setuju tidak menonton tayangan persaingan pada Drive to Survive selama 2 jam adalah 30% dan tidak lebih dari 2 jam sebanyak 39% responden. Menurut (Lietania & Muzakiah, 2023) dalam tayangan yang berdurasi 60 menit di setiap episode telah cukup membantu memberikan informasi yang mudah bagi khalayak yang memahami makna yang diberikan oleh drama yang ditonton. Berdasarkan hal tersebut, durasi dan frekuensi menonton yang rendah memberikan dampak pada tingkat persepsi penggemar terhadap citra pembalap.

Berdasarkan analisis peneliti, teori yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya adalah teori behaviorisme dan teori Stimulus-Response (S-R). Menurut (Kaesa et al., 2024) dalam menginterpretasikan teori behaviorisme pada konteks Terpaan Tayangan Persaingan (X) terhadap Citra Pembalap (Y) pada penggemar di akun X @F1Fess, berbagai macam terpaan tayangan persaingan yang ditonton oleh penggemar memiliki peran sebagai stimulus yang memicu respons. Interaksi dan perhatian yang diberikan penggemar pada stimulus menggambarkan sebuah proses komunikasi yang ada dalam konteks digital. Penggemar yang terpapar tayangan persaingan memberi respons dengan menghabiskan waktu untuk menonton Drive to Survive, berkomentar, berdiskusi dengan penggemar lainnya, memberi penilaian terhadap citra pembalap Formula 1 yang ditayangkan dalam film dokumenter Drive to Survive. Adanya interaksi tersebut menjadi ciri khas bagaimana setiap individu memberi respons kepada stimulus yang ditonton. Setiap stimulus yang diberikan akan memicu tanggapan dari penggemar, sesuai dengan teori behaviorisme yang mengatakan bahwa setiap orang memiliki kemungkinan untuk berperilaku baik atau buruk melalui keturunan atau pembawaan dan interaksi antara keturunan dan lingkungan yang pada akhirnya terbentuk pola perilaku yang menjadi ciri khas dari kepribadian seseorang.

Selanjutnya hasil penelitian ini berhubungan dengan teori Stimulus-Response (S-R) yang menurut Effendy (2003) dalam (Mooy et al., 2019) efek yang diberikan oleh stimulus adalah sebuah reaksi atau respons yang pada akhirnya seorang individu mampu mengevaluasi bagaimana kesesuaian antara pesan dan respons khalayak. Dalam teori ini pesan dapat diterima atau ditolak dan komunikasi akan berhasil apabila khalayak tersebut memberikan perhatian pada stimulus. Proses berikutnya adalah berupa kemampuan khalayak untuk memahami pesan dan terjadi kemauan untuk merubah sikap. Hasil ini mencerminkan bagaimana sebuah stimulus emosional mampu memengaruhi persepsi dari penggemar dan membuat adanya penilaian terhadap citra pembalap Formula 1. Suatu tayangan persaingan dalam film dokumenter Drive to Survive membuat penggemar melihat dan memperhatikan bagaimana tayangan tersebut memengaruhi persepsi terhadap citra pembalap sebagai tokoh yang bersangkutan melalui indikator dunia fisik, dunia sosial, dan dunia dalam. Kemampuan penggemar dalam memahami tayangan persaingan yang ada dalam Drive to Survive terlihat pada pernyataan yang diberikan sebagai penilaian terhadap citra pembalap bagi masing-masing penggemar.

## Penutup

Berdasarkan hasil uji signifikansi yang ada dalam regresi linear sederhana, hasil angka koefisien regresi 0.422 berarti setiap penambahan 1% Terpaan Tayangan Persaingan (X), maka variabel Citra Pembalap (Y) bisa meningkat mencapai 0,422. Angka tersebut berarti pengaruh Terpaan Tayangan Persaingan (X) terhadap Citra Pembalap (Y) sebesar 42,2%.. Adapun nilai korelasi yang diperoleh variabel Terpaan Tayangan Persaingan (X) terhadap variabel Citra

Pembalap (Y) adalah 0,544. Kemudian  $t$  hitung  $6,418 > 2,627$   $t$  tabel. Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil uji  $t$  menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara Terpaan Tayangan Persaingan (X) terhadap Citra Pembalap (Y) pada penggemar di akun *X @FIFess*. Sebanyak 57,8% tidak berpengaruh karena 42% penggemar tidak menonton tayangan persaingan dalam selama satu bulan terakhir dan rata-rata penggemar tidak menonton tayangan persaingan dalam selama 2 jam atau lebih dari 2 jam. Dengan demikian, durasi dan frekuensi menonton yang rendah memberikan dampak pada tingkat persepsi penggemar terhadap citra pembalap seperti yang digambarkan dalam teori behaviorisme dan teori *Stimulus-Response* (S-R). dengan adanya hasil penelitian ini peneliti berikutnya dapat membantu menambah referensi literatur dalam lingkup tayangan film dokumenter dan efek tayangan terhadap citra dari tokoh yang bersangkutan hingga memberikan temuan baru dengan teori yang relevan selain teori behaviorisme dan teori *Stimulus-Response* (S-R).

### Daftar Pustaka

- Budi Luhur Jl Ciledug Raya, U., Utara, P., & Selatan, J. (N.D.). *Film Dokumenter Sebagai Metode Alternatif Penelitian Komunikasi Rocky Prasetyo Jati*.
- Eka Putra Mantik, E., Prihandari Satvikadewi, A., Med Kom, M., Hari Wibowo, J., & Si, M. (N.D.). *Serial Netflix Sebagai Media Kampanye Sadar Kesehatan Mental (Analisis Naratif Serial 13 Reasons Why Musim 1)*. [www.Nielsen.Com](http://www.nielsen.com)
- Eurosport.com. (2018, 16 Desember). Ricciardo Expected Worse Verstappen Relationship. Diakses pada 21 September 2024, dari [https://www.eurosport.com/formula-1/ricciardo-expected-worse-verstappen-relationship\\_sto7054594/story.shtml](https://www.eurosport.com/formula-1/ricciardo-expected-worse-verstappen-relationship_sto7054594/story.shtml).
- “ *In A Completely Different Light*” How Do Fans Perceive Authenticity In The Netflix Documentary Series ‘?’ (N.D.).
- Kaesa, E. tiara, Riskiana, A., & Adisunarno, C. A. (2024a). Pengaruh Dukungan Orang Tua Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa FIKOMM UMBY. *JKOMDIS : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i1.1439>
- Kerjakan, C. M. (N.D.). *Penelitian Metode Kuantitatif Eksplanatif (Confirmatory) 2 Variable : X Dan Y*.
- Lietania, V. Y., & Muzakiah, A. (2023). How To Cite: Hubungan Antara Tayangan Drama Serial Korea Times Dengan Minat Mahasiswa Menjadi Reporter. *Hubungan Antara Tayangan Drama Serial Korea Times Dengan Minat Mahasiswa Menjadi Reporter*, 5, 9. <https://doi.org/10.46799/Syntax-Idea.V5i9.3046>
- Meyva Mega Mooy Desie D Warouw Js Kalangi, O. M. (N.D.). *Pengaruh Terpaan Berita Tragedi Lion Air Terhadap Tingkat Kepercayaan Masyarakat Kelurahan Menembo-Nembo Atas Kec. Matuari Kota Bitung*.
- Satyanandani, K. A., Palupi, M. F. T., & Romadhan, M. I. (2023). Citra Diri Virtual Pada Pengguna Instagram (Studi Dramaturgi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Untag Surabaya). *Representamen*, 9(01), 87–97.
- Soble, C., & Lowes, M. (2024). Narrative Storytelling As A Fan Conversion Tool In The Netflix Docuseries Drive To Survive. *Communication And Sport*. <https://doi.org/10.1177/21674795241238158>

Tannaz, D., Savitri, L., & Utami, S. (N.D.). *Strategi Rebranding Citra Pada Figur Publik (Studi Pada Aktor Tio Pakusadewo)*.