

PERANCANGAN SKENARIO FILM PULANG TERINSPIRASI DARI KEKERASAN JALANAN: STUDI KASUS FENOMENA KLITIH DI YOGYAKARTA

Philipus Nugroho Hari Wibowo, Tyastri Suryaninda
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Philipus.bowo@isi.ac.id

Abstrak: Kekerasan Jalanan berupa *klitih* menjadi fenomena yang meresahkan, dan memprihatinkan mengingat pelaku *klitih* adalah pelajar yang masih mencari jati diri. Permasalahan *klitih* sampai saat ini belum bisa di temukan secara pasti penyebabnya. *Klitih* merupakan tindakan kekerasan. Pendekatan perancangan skenario ini menggunakan pemahaman Sizek tentang kekerasan. Sizek membagi kekerasan menjadi dua bentuk, kekerasan subjektif dan kekerasan objektif. Kekerasan subjektif adalah kekerasan yang paling dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari seperti: pembunuhan, pencurian, perampokan dan lain sebagainya, sedangkan kekerasan obyektif adalah bentuk imajiner (tak kasat mata) yang terdiri dari kekerasan simbolik dan kekerasan sistemik.

Perancangan ini merujuk pada tahapan-tahapan penciptaan kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas yaitu, (a) *Preparation*, (b) *Incubation*, (c) *Illumination*, (d) *Verification*. Perancangan skenario film ini diharapkan menjadi media penyadaran masyarakat tentang bahaya klitih, khususnya lingkup pendidikan yang paling kecil yaitu keluarga.

Kata kunci: *Kekerasan Jalanan, Klitih, Skenario Film Pulang, Sizek, Graham Wallas*

Abstrack : Street violence in the form of klitih is a disturbing phenomenon, and is worrying considering that the perpetrators of klitih are students who are still searching for their identity. Until now, the cause of the problem of klitih has not been found with certainty. Klitih is an act of violence. This scenario design approach uses Sizek's understanding of violence. Sizek divides violence into two forms, subjective violence and objective violence. Subjective violence is violence that can most be seen in everyday life, such as: murder, theft, robbery and so on, while objective violence is an imaginary (invisible) form consisting of symbolic violence and systemic violence.

This design refer to the stages of creative creation proposed by Graham Wallas, namely, (a) preparation, (b) Incubation, (c) Illumination, (d) Verification. It is hoped the design of this film scenario will be come a medium for public awardness about the dangers of klitih, especially ini the smallest education sphere, namely the family.

1. Pendahuluan

Kekerasan jalanan berupa *klitih* hingga sekarang belum juga tuntas, bahkan semakin mengkhawatirkan dan menjadi fenomena yang terus diperbincangkan. Hal yang sangat memprihatinkan adalah pelaku *klitih* masih berumur belasan tahun. Modus *klitih* dan korbannya, tampaknya terus berubah di setiap

era. Awalnya *klitih* dilakukan untuk mengisi waktu luang, kemudian menjadi konflik antar *gank* SMU, dengan sasaran pelajar sekolah lain yang bermusuhan. Kini korban *klitih* bisa siapa saja yang mereka temui di jalan, *random* dan tidak peduli jika memakan nyawa sekalipun. *Klitih* sering dimaknai dengan kejahatan (kekerasan) di jalan raya yang dilakukan oleh

remaja. Fenomena *klitih* ini seperti gunung es, susah untuk dihentikan. Sejak tahun 2016 hingga 2023 kasus *klitih* tidak kunjung usai. Belum lagi terdapat salah satu kasus *klitih* yang di tengarai salah tangkap pelaku *klitih*.

Berbagai kajian tentang *klitih* sudah banyak dilakukan seperti menelusuri apa penyebab *klitih*, usaha apa yang dilakukan untuk mengurangnya (Pamungkas, 2018), (Sukirno, 2018), (Fuadi et al., 2019), (Wijanarko & Ginting, 2021), (Jatmiko, 2021), (Hanggoro, 2022), bahkan Eko (Eko, 2022) dan Septiani (Septiani & Zuhdy, 2020) mencoba menganalisis seperti apa penegakan hukum Pidana pada kejahatan *klitih* yang pelakunya masih di bawah umur, Maria (Maria, 2019) juga melakukan penelitian, bagaimana polisi menganalisis pemprofilan terhadap pelaku *klitih* yang disertai dengan kejahatan di Wilayah Polda DIY. Beberapa konten/*podcast* tentang *klitih* beredar di *youtube*, mengisahkan mantan pelaku *klitih* hingga korban *klitih*. Dari berbagai kajian tersebut sebetulnya sudah di temukan berbagai data tentang *klitih*, dan berbagai langkah untuk mengantisipasinya, akan tetapi masih saja belum di temukan solusinya.

Berdasarkan fenomena *klitih*, penulis bermaksud merancang skenario film dengan pendekatan Slovaj Sizek tentang kekerasan. Sizek membagi kekerasan menjadi dua bentuk kekerasan subjektif dan kekerasan objektif. Kekerasan subjektif adalah kekerasan yang paling dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari (kekerasan terlihat kasat mata) seperti: pembunuhan, pencurian, perampokan dan lain sebagainya, sedangkan kekerasan subjektif adalah bentuk *imaginer* (tak kasat mata) dari kekerasan objektif. Sejauh pengamatan penulis film yang mengangkat ide *klitih* belum banyak, mungkin baru film *Klitih* karya Errosyan Freda Adityawan (Adityawan, 2023) dan karya Wijaya Edi (Edi, 2021) dengan *angle* pelaku *klitih* dan film *Gatot Wesi* (Syaefulloh, 2018) dengan tema super hero. Ketiganya dirasa kurang damatis karena tidak mengambil *angle* (sudut pandang) korban, Sehingga kurang memunculkan katarsis bagi penonton yang melihatnya. Bukankah Film juga berfungsi sebagai terapi dan katalis penyembuh bagi penontonnya (*Cinema Therapy*) (Wibowo et al., 2023) Tentu asumsinya tahap selanjutnya adalah skenario film ini harus di

wujudkan menjadi film dan di *screening* untuk khalayak dan didiskusikan bersama.

Berpijak dari paparan diatas tentang fenomena *klitih*, skenario film dan psikologi kekerasan Sizek ide dalam ranah penciptaan. Sejauh ini Sizek hanya di gunakan sebagai kajian saja seperti (Ersa Elfira Khaiya, 2020; Suryajaya, 2014; Wattimena, 2011), dan (Indah, 2018), tetapi belum pernah digunakan sebagai pendekatan penciptaan. Maka dapat ditarik sebuah rumusan penciptaan bagaimanakah merancang skenario film berjudul *Pulang* yang idenya di dapat dari fenomena *klitih*. Skenario Film ini dibuat sebagai media penyadaran pada kasus *klitih* dan diharapkan menjadi sampel, inspirasi serta wacana bagi sineas dalam membuat karya, khususnya pemilihan ide yang kontekstual dan penerapan *psikologi Sizek*.

Penelitian Sebelumnya

a). Video Geger *Klitih* Yogya (2020)

Video ini di *upload* kanal youtube Kumparan pada tanggal 10 Februari 2020 (Asydad, 2020). Video ini lebih mirip reportase/investigasi dengan melakukan wawancara pada narasumber. Terdapat 4 narasumber dalam video ini. Pertama Awan Saktiyanto, ia merupakan korban *klitih* yang selamat, Awan menceritakan kronologis kejadian dan menjelaskan bahwa ia tidak mempunyai permasalahan dan tidak mengenal pelaku. Kedua, Wawan (samaran) merupakan pelaku *klitih* (*fighter*), ia menceritakan alasan melakukan *klitih* yaitu persaingan dengan kakak kelas. *Gank* Wawan sangat terorganisir, terutama pada aksi *klitih*. Ketiga sosiolog UGM Najib Azca, menurutnya perilaku *klitih* adalah sebuah upacara/inisiasi dan eksistensi. Najib menjelaskan ada kesalahan dalam pola pendidikan, anak yang seharusnya menjadi agen anti kekerasan, justru menjadi aktor kekerasan. Narasumber ke empat adalah Wakapolda DIY Karyoto. Karyoto menyampaikan sudah melakukan patroli dan kunjungan ke sekolah-sekolah untuk mengatasi *klitih*.

b). *Podcast* JOGJA DARURAT KLITHIH EKSKLUSIF PENGAKUAN MANTAN PELAKU KLITHIH–PutCast

Podcast ini tayang di chanel youtube mojokdotco, di *upload* 3 Januari 2022 (Ma'rif et al., 2022). Pada *podcast* ini ditampilkan Putut EA sebagai pewawancara dan dua orang narasumber

mantan pelaku *klitih* dari dua era yang berbeda. Pertama Bagus masuk SMU 2012 (samaran) dan kedua Markijo (Samaran), masuk SMU tahun 2006.

Dari kedua narasumber tersebut didapatkan data, awal mula *klitih* berasal dari *gank* sekolah, mayoritas SMU. *Klitih* skalanya lebih kecil dari tawuran karena hanya beberapa motor. Awalnya target *klitih* adalah pelajar musuh sekolah, kini siapa saja bisa di *klitih*. Pada era Markijo *klitih* dilakukan pada siang hari, sedang pada era Bagus dilakukan pada malam hari. Hal yang menarik, keduanya mengatakan *klitih* susah diberantas jika aparat/undang-undang tidak tegas. Penjara adalah solusi yang tepat, sehingga ada efek jera, karena alasan di bawah umur dan adanya advokasi, membuat mereka tidak takut.

c). *Film Klitih-Kisah Nyata Mantan Eksekutor Klitih*

Film ini di upload di *chanel* youtube Sendowo Krentil 1 Agustus 2021 (Edi, 2021). Film ini diambil dari kisah nyata mantan eksekutor *klitih*, tentang fenomena kejahatan jalanan yang sangat meresahkan masyarakat Yogyakarta. Film ini menceritakan sebuah *gank* yang berniat melakukan *klitih*, akan tetapi kedahuluan oleh *gank* lainnya. Sehingga mereka kemudian menuntut balas, dengan melakukan *klitih*. Di akhir cerita pelaku *klitih* tertangkap dan tempat berkumpulnya *gank* tersebut di grebek polisi. Film ini memperlihatkan bagaimana *klitih* terjadi. Film ini membantu penulis dalam memahami *klitih* dan bagaimana menuangkan *klitih* dalam sebuah film.

D). *Film Gatot Wesi*

Film *Gatot Wesi* merupakan karya Umar Syaefulloh, Film ini merupakan tugas Akhir di ISI Yogyakarta tahun 2018 (Syaefulloh, 2018). Film *Gatot Wesi* mengangkat cerita tentang seorang pelajar yang menjadi superhero untuk melawan tindak kejahatan *klitih*. Hal tersebut disebabkan karena keberanian dan rasa tanggung jawab. *Klitih* diangkat menjadi tokoh jahat karena *klitih* sangat dekat dengan fenomena kehidupan malam di Yogyakarta.

Sinematografi Film *Gatot Wesi* menggunakan *level angle* untuk membangun karakter tokoh dan mempengaruhi perasaan penonton terhadap objek dalam *frame*. Film ini

membantu penulis dalam menghadirkan *klitih* dalam sebuah film.

2. Landasan Teori

a). *Skenario*

Skenario merupakan salah satu variabel yang penting dalam pembuatan film, karena secara prosedural skenario merupakan bagian paling awal dan merupakan rancangan atau kerangka untuk membuat film. Sebagai fungsi, skenario adalah rancangan dalam membuat film. Dengan skenario, sutradara menjadi mempunyai sebuah diagram kerja tertulis. Baik dan buruknya sebuah film ditentukan oleh skenarionya. Sutradara yang handal sekalipun tidak akan bisa menghasilkan film yang baik dengan skenario yang pas-pasan (Ginting et al., 2021). Dengan skenario yang baik, seorang sutradara yang lumayan bisa membuat film yang bagus. Dalam skenario yang sempurna, visualisasi dari gagasan sebuah film sudah tergambar dengan jelas. Baik itu dari dramaturgi, konsep visual, montase, karakterisasi, pengadeganan, dialog dan tata suara.

Skenario adalah *screen play* atau *script* yang diibaratkan seperti cetak biru (*blue Print*) bagi insinyur atau kerangka bagi tubuh manusia. Ibarat seorang penjahit yang hendak membuat baju, maka skenario bisa disamakan dengan pola atau rancangannya. Sehingga melalui pola tersebut akan tergambar bentuk bajunya nanti. Skenario adalah naskah cerita lengkap dengan deskripsi dan dialog yang menjadi patokan/kerangka awal dalam pembuatan sebuah film.

Hal mendasar yang dibutuhkan seorang penulis dalam membuat skenario, selain bisa membuat sebuah cerita dengan dramatik (dramaturgi) yang bagus, seorang penulis harus pula memahami prinsip-prinsip dasar sinematografi yang berkaitan dengan bahasa gambar atau bahasa visual. Film adalah gambar yang bergerak dan bahasa film adalah bahasa gambar, maka penulis skenario dituntut untuk membuat sebuah adegan dengan bahasa gambar.

b). *Kekerasan Slovaj Mozek*

Kekerasan menurut Žižek, tidak hanya dalam bentuk fisik saja, akan tetapi juga memiliki dimensi yang lebih luas. Žižek, membaginya menjadi dua jenis kekerasan, subyektif dan obyektif (Zizek, 2009).

Kekerasan subjektif adalah kekerasan yang paling dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti: pembunuhan, pencurian, perampokan dan lain sebagainya. Sedangkan kekerasan obyektif adalah kekerasan “metafisis” yang mengalir secara niscaya bersama ideologi yang ada, dalam hal ini Zizek merujuk pada kapitalisme. Kekerasan obyektif memiliki dua bentuk, yaitu kekerasan simbolik dan kekerasan sistemik (Wood, 2012). Kekerasan subjektif menekankan pada aspek pelaku kekerasan tersebut, sedangkan objek tindakan, atau realitas mentah kekerasan itu berada pada ranah kekerasan obyektif (Zizek, 2009).

Dengan kata lain kekerasan objektif adalah materi mentah (raw material) dari segala bentuk struktur kekerasan. Kekerasan objektif merupakan bentuk *the real* dari kekerasan, berupa materi mentah yang selanjutnya memiliki penampakan yang berbeda. Kekerasan yang terakses melalui identifikasi imajiner, yaitu penekanan pada aspek pelaku kekerasan, maka potongan *the real* tersebut menjadi bentuk kekerasan subjektif. Kekerasan objektif yang mampu diakses oleh piranti linguistik dan beroperasi pada tataran produk budaya dan simbol-simbol sosial dinamakan dengan kekerasan simbolik. Bentuk kekerasan yang menolak bentuk imajiner dan tidak mampu disimbolkan oleh kode sosial, maka kekerasan ini yang disebut Žižek sebagai kekerasan sistemik (Indah, 2018). Untuk menganalisis makna kekerasan sistemik, Žižek senantiasa mengacu pada pemikiran Lacan, terutama tentang konsep ISR (*imaginary, symbolic, the real*).

3. Metode

Metode Penelitian yang digunakan adalah Kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. yang dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam terhadap fenomena *Klitih*. Studi kasus (Basuki, 2006) adalah suatu bentuk penelitian atau studi suatu masalah yang memiliki sifat kekhususan, dapat dilakukan baik dengan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif, dengan sasaran perorangan ataupun kelompok, bahkan masyarakat luas. Yin (Yin, 2003) menjelaskan, terdapat beberapa langkah dalam mendesain suatu studi kasus yaitu : menentukan dan menjabarkan pertanyaan penelitian, memilih dan menentukan desain dan instrumen penelitian, menentukan teknik pengumpulan data dan

melakukan kegiatan pengumpulan data, membuat analisa data, dan mempersiapkan laporan akhir penelitian.

Dalam mewujudkan karya skenario, terlebih dahulu penulis merujuk pada tahapan-tahapan penciptaan kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas yaitu, (a) *Preparation*, (b) *Incubation*, (c) *Illumination*, (d) *Verification*.

A. Tahap *Preparation*

Tahap ini merupakan pengumpulan informasi/data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman, individu menjajagi bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Disini belum ada arah yang pasti/tetap, akan tetapi alam pikirannya mengeksplorasi macam-macam alternatif (Damayanti, 2006).

Pada tahap ini dilakukan riset tentang masyarakat tentang data-data klitih yang ada di Yogyakarta, baik dari awal kemunculan *klitih* hingga menjadi fenomena yang marak dan meresahkan. Selanjutnya mencari berbagai referensi film-film psikologi yang memiliki kedekatan dengan obyek yang menjadi pilihan, dan melakukan pencatatan data-data dan mengarsipkan data dengan baik.

B. Tahapan *Incubation*

Tahapan ini adalah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi mengeraminya dalam alam pra sadar, tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi (Damayanti, 2006).

Setelah data dan informasi terkumpul, maka akan muncul banyak gagasan. Pada tahap ini bahan mentah kemudian diolah dan diendapkan. Semua data dirangkum dan diakumulasikan menjadi satu bagian. Data tersebut kemudian dipilah yang relevan untuk dipakai dan menjadi gagasan atau inspirasi.

C. Tahap *Illumination*

Tahapan ini adalah tahap timbulnya *insight/Aha-Erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru (Damayanti, 2006).

Jika tahap sebelumnya masih bersifat dan bertaraf mencari-cari dan mengendapkan, pada

tahap ini semua menjadi jelas dan terang. Pada saat inilah seorang pencipta akan merasakan katarsis, kelegaan dan kebahagiaan karena apa yang semua menjadi gagasan dan samar-samar akhirnya menjadi sesuatu yang nyata. Pada tahap ini data-data yang telah diendapkan kemudian dimanifestasikan menjadi ide-ide dan memulai proses penciptaan Skenario dengan tahapan-tahapan sinopsis, *Basic Strory*, *penokohan*, *Setting*, *Treatment*, *first draft*.

d). Tahap *Verification*

Tahapan ini disebut juga tahapan evaluasi, ialah ketika ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) (Damayanti, 2006).

Tahap ini disebut juga tinjauan secara kritis, dalam tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap karya ciptanya jika diperlukan ia bisa melakukan modifikasi, revisi dan lain-lain. Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan revisi terhadap skenario *First Draft*. Skenario kemudian diberikan kepada beberapa orang yang sengaja dipilih untuk memberikan komentar (apresiasi) dan masukan yang membangun tentang Skenario. Apabila dirasa pas, masukan tersebut dapat digunakan untuk semakin memperkuat film, sehingga hasil sesuai dengan apa yang diharapkan, kemudian menjadikannya *Final Draft*.

4. Hasil dan Pembahasan

Setelah melalui tahapan-tahapan proses kreatif penciptaan Graham Wallas dihasilkan skenario dwilogi yang membahas tentang pendidikan dan *Klitih*. Dalam pengumpulan data didapatkan data bahwa pendidikan mempunyai korelasi dengan *Klitih*. Sudut pandang menyampaikan *klitih* bukan dari sudut pandang pelaku, akan tetapi sudut pandang keluarga korban (salah sasaran). Hal ini dilakukan untuk memperoleh empati dan katarsis pada penonton secara dramatik.

Terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan kepada narasumber meliputi, kedekatan orang tua pada anak, cara berkomunikasi orang tua pada anak, perilaku anak di rumah dan di sekolah, pemahaman tentang *klitih*, dan pola mendidik anak di rumah. Pertanyaan tersebut akan memiliki sub-sub pertanyaan. Dari kerangka

pertanyaan tersebut didapat kan data bahwa : Sebagian orang tua tidak memiliki pola komunikasi yang baik pada anak, orang tua tidak begitu mengenal anaknya dengan baik. Cara mendidik menjadi hal yang penting, rentang gaya hidup (dunia) yang berbeda dan cukup berjarak (*habit*) membuat orang tua kurang dekat dengan anak, padahal keluarga adalah orang yang paling dekat.

Berdasarkan data-data yang diperoleh, maka dihasilkan sinopsis yang menceritakan tentang Laras seorang guru muda. Ia sedang berjuang untuk mendapatkan kemerdekaan dari bapaknya Prasajo yang masih mendikte cara ia mendidik anaknya, Kinant. Prasajo tidak setuju dengan konsep merdeka belajar yang diterapkan Laras pada Kinant. Bagi Prasajo mendidik yang efektif adalah dengan cara konvensional seperti yang ia lakukan dulu pada Laras. Di saat perdebatan ini mereka mendapat kabar bahwa Kinant yang belum lama pamit untuk mengerjakan tugas kelompok menjadi korban *Klitih*. Laras sangat terpukul, dan teringat akan kisah Haryo ayah Kinant.



Laras



Prasaja



Kinant



Haryo

Laras adalah tokoh utama dalam skenario ini. Tokoh utama dapat ditentukan dengan tiga cara, yaitu (1) tokoh itu paling terlibat dengan makna dan tema, (2) tokoh itu paling banyak berhubungan dengan tokoh lain dan (3) tokoh yang paling banyak memerlukan waktu

penceritaan (Wibowo & Sathotho, 2021). Tokoh tambahan dalam skenario ini adalah Haryo, Prasajo dan Kinant.

5. Simpulan

Perancangan skenario film ini idenya terinspirasi dari fenomena kekerasan yang berupa *klitih* di Yogyakarta. Dihasilkan skenario dengan konsep dwilogi berjudul *Kinanthi* dan *Pulang*. Pada skenario Film ini *klitih* dihadirkan dengan sudut pandang korban, harapannya akan memberikan empati dan katarsis bagi para penontonnya, khususnya pelaku, calon pelaku *klitih* sehingga memberi ruang kesadaran bagi mereka.

Perancangan skenario ini diharapkan memberikan wacana baru, sumbangan ilmu dalam perkembangan film Indonesia, khususnya skenario. Skenario Film ini diharapkan memberikan kecemburuan positif kepada penulis Skenario, pembuat film baik yang profesional maupun tidak untuk kemudian menciptakan karya skenario film yang baru, kontekstual sehingga ikut meramaikan perkembangan dunia perfilman Indonesia.

Daftar Pustaka

- Adityawan, E. F. (2023). *Klitih*.
<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=EQCrKurYQAg>
- Asydad, A. (2020). *Geger Klitih Jogja*. Kumparan.
- Basuki, A. M. . (2006). *Penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu kemanusiaan dan Budaya*. Gunadarma.
- Damayanti, I. (2006). *Psikologi Seni*. Kiblat Buku Utama.
- Edi, W. (2021). *Klitih*.
https://www.youtube.com/watch?v=gnFNc_2oIuA
- Eko, N. (2022). Analisis Penegakan Hukum Pidana Kejahatan Klitih Dan Anarkisme Jalan Oleh Remaja. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 10(1), 415–428.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Ersa Elfira Khaiya, N. . 16510061. (2020). *Telaah Kritis Slavoj Zizek Terhadap Multikulturalisme* [Universitas Islam Negri Sunan Kalijaga Yogyakarta].
<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/44078/>
- Fuadi, A., Muti'ah, T., & Hartosujono, H. (2019). Faktor-Faktor Determinasi Perilaku Klitih. *Jurnal Spirits*, 9(2), 88.
<https://doi.org/10.30738/spirits.v9i2.6324>
- Ginting, D. T., Wibowo, P. N. H., & Nurcahyono, W. (2021). Tindak Asuh Pada Anak Penderita Autisme sebagai Sumber Penciptaan Skenario Film Rana Penyesalan. *Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 18(2), 108–118.
<https://journal.isi.ac.id/index.php/TNL/article/view/5718/2316>
- Hanggoro, D. (2022). Fenomena klitih serta dampaknya terhadap perilaku komunikasi korban klitih di yogyakarta. *Metta Jurnl Penelitian Multidisplin Ilmu*, 1(4), 757–764.
<http://melatijournal.com/index.php/Metta>
- Indah, A. V. (2018). Kekerasan Sistemik Pada Masyarakat Modern Tinjauan Filsafat Slavoj Zizek. *Zawiyah, Volume 4*, (1), 62–82.
<https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/zawiyah/article/view/996/841>
- Jatmiko, D. (2021). Kenakalan remaja klitih yang mengarah pada konflik sosial dan kekerasan di Yogyakarta. *Humanika*, 21(2), 129–150.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.37480>
- Ma'ruf, A., Dhika, J., & Ramadan, M. I. (2022). *Podcast JOGJA DARURAT KLITHIH EKSKLUSIF PENGAKUAN MANTAN PELAKU KLITHIH–PutCast*. majokdotco.
- Maria, L. H. A. (2019). ANALYZING THE PERPETRATORS OF KLITHIH BASED ON THE CRIMINAL PROFILING IN YOGYAKARTA REGIONAL POLICE. In *Fakultas*

- Hukum Universitas Ahmad Dahlan.*
Universitas Ahmad Dahlan.
- Pamungkas, Z. (2018). Fenomena Klitih Sebagai Bentuk Kenakalan Remaja Dalam Perspektif Budaya Hukum Di Kota Yogyakarta. In *Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.* Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Septiani, I. D., & Zuhdy, M. (2020). PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP PERBUATAN KLITIH YANG DISERTAI KEKERASAN DIWILAYAH HUKUM KABUPATEN BANTUL Irna Dwi Septiani dan Mukhtar Zuhdy. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 1(2), 108–116.
<https://doi.org/10.18196/ijclc.v1i2.9647>
- Sukirno. (2018). Pencegahan Klitih Melalui Pendekatan Budaya Baca Pada Siswa Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Ikatan Pustakawan Indonesia*, 3(1), 28–37.
- Suryajaya, M. (2014). Slavoj Žižek dan Pembentukan Identitas Subjektif melalui Bahasa. *Jurnal Ultima Humaniora*, II(2), 136–147.
<http://library.umn.ac.id/jurnal/public/uploads/papers/pdf/bb7f1e8c4e84707e9f666f3c387e13c7.pdf>
- Syaefulloh, U. (2018). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. In *Jurusan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.* Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Wattimena, R. A. . (2011). Slavoj žižek tentang Manusia sebagai Subjek Dialektis. *Jurnal Orientasi Baru*, 20(1), 61–83.
- Wibowo, P. N. H., N, E. K., & S, S. F. (2023). DESIGN SHORT MOVIE “ NGGABRUL ” AS A THERAUPEUTIC MEDIUM FOR CHILDREN POST COVID-19 PANDEMIC. *Capture*, 14(3), 279–291.
<https://doi.org/10.33153/capture.v14i3.4936>
- Wibowo, P. N. H., & Sathotho, S. F. (2021). the Imaginary Lacan Sebagai Inspirasi Penciptaan Skenario Film Pendek Sekuel Kedua Film Koper Gendis Mencari Jawab Menakar Tanya. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 18(1), 1–7.
<https://doi.org/10.24821/tnl.v18i1.4446>
- Wijanarko, A., & Ginting, R. (2021). Kejahatan Jalanan Klitih Oleh Anak Di Yogyakarta. *Recidive*, 10(1), 23–28.
- Wood, K. (2012). *Zizek: A Reader's Guide.* Wiley-Blackwell.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods. (3rd edition).* (3rd ed.). Thousand Oaks.
- Zizek, S. (2009). *Violence* (L. Appiganesi (ed.); 1st ed.). Profile Books.