

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada akhir tahun 2019, dunia dikabarkan dengan kemunculan virus yang dinamakan COVID- 19. Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena akibat dari pandemi COVID- 19. Salah satu dampak yang dirasakan adalah kerugian di sektor industri perfilman. Saat diumumkannya kasus pertama COVID-19 di Indonesia, Pemerintah provinsi DKI Jakarta menetapkan kondisi tanggap darurat dan meminta industri hiburan yaitu bioskop untuk tutup sementara. Seluruh bioskop yang terdapat di DKI Jakarta harus terpaksa tutup sejak tanggal 23 Maret 2020, disusul dengan tutupnya bioskop di daerah lain (Tionardus, 2021). Kebijakan pemerintah dengan membatasi aktivitas membuat subsektor film, animasi dan video juga terkena dampak yang besar sehingga membuat sektor industri perfilman tidak ada pemasukan sama sekali.

Terdapatnya pandemi COVID- 19 membuat pemerintah menghasilkan kebijakan karantina mandiri. Karena itu, masyarakat mencari kegiatan lain untuk menghabiskan waktu luang agar tidak bosan berada di rumah saja, salah satunya adalah menonton film dari rumah. Era digital perkembangan teknologi membuat aktivitas menonton film jadi sangat mudah ditemui dan dinikmati oleh siapa pun pada kehidupan sehari-hari. Salah satu caranya adalah dapat menontonnya menggunakan alat pemutar digital serti DVD player, laptop, komputer, atau bahkan melalui smartphone. Masalah akses menjadi kendala bagi para penikmat film, terutama masyarakat yang lokasi ke bioskopnya sangat jauh dari tempat tinggal mereka. Teknologi tersebut menawarkan fleksibilitas dan kemudahan bagi penikmat film maupun serial, karena tidak perlu lagi pergi ke bioskop untuk menikmati film atau serial tersebut (Luthfi, 2021).

Perkembangan teknologi di indsutri perfilm berangsur-angsur membaik. Situs streaming film di Indonesia menjadi sebuah pilihan hiburan bagi penonton yang ingin menonton film. Penonton tidak harus pergi ke bioskop dan membeli tiket untuk menonton satu buah film. Penonton yang biasanya sering menonton di

bioskop seolah memiliki pilihan yang terbatas, namun kini penonton yang leluasa untuk memainkan film mana yang akan ditonton secara online atau download. Proses tersebut tidak memerlukan perantara fisik, karena karantina mandiri dan jaga jarak selama masa pandemi COVID-19 (Wibowo, 2018). Hal ini menjadikan penggunaan DVD/VCD perlahan ditinggalkan secara berangsur-angsur, bahkan kehadiran film digital membuat bisnis persewaan DVD/VCD semakin langka dan sulit ditemukan. Bisnis penjualan DVD/VCD yang biasanya dapat ditemukan pada toko-toko di pinggir jalan raya atau di dalam mall-mall kini mengalami sebuah kebangkrutan karena penonton dapat dengan mudah menikmati dan menonton tanpa harus pergi ke bioskop atau membeli kaset DVD/VCD. Dengan hadirnya film digital, film yang sebelumnya membutuhkan pemutar atau pemutar DVD/VCD kini dapat diputar di laptop/komputer dan *smartphone* atau tablet. Perkembangan film digital dengan menggunakan teknologi internet juga turut andil. menjadikan sebuah film yang sangat mudah diakses dan membuat file-file film menjadi semakin tidak terbatas (Wibowo, 2018).

Perkembangan film digital melalui *online cloud* membuat masyarakat mulai beralih dari menonton film menggunakan DVD/VCD menjadi menonton dengan *website steaming* atau aplikasi *streaming*. Namun, karena *website streaming* dianggap ilegal, maka *website streaming* mulai diblokir dan masyarakat beralih ke aplikasi *streaming* seperti *Netflix*, *Viu*, *Disney+*, *Iflix*, *WeTV*, dan *Mola TV*. Dalam daftar tersebut sebagian besar *platform* menawarkan produk seperti film, serial dan acara TV. Platform digital tersebut dapat diunduh dari layanan *Google Play* dan *App Store* secara gratis, namun platform digital tersebut merupakan sebuah aplikasi berlangganan yang mewajibkan penggunanya untuk membayar tagihan berlangganan tiap bulannya. Di Indonesia ada beberapa metode pembayaran untuk layanan *video-on-demand* dengan melalui membayar kartu kredit dan teknologi keuangan, kemudian paket operator, paket internet dan TV kabel, dan akhirnya pengurangan melalui pulsa. Indonesia memiliki beberapa jenis layanan *video on demand*, di antaranya layanan *video-on-demand* berbayar *over the top* seperti *Netflix*, *HOOQ*, *Viu*, *iFlix*, *Catchplay*, dan konten TV gratis, seperti *YouTube* dan *Vimeo*. layanan *video-on-demand*, dan terakhir layanan *video-on-demand* di jaringan satelit atau TV kabel seperti *Telkom Indihome* dan *First Media*.

(DailySocial.id, dalam Yusuf & Indrawati, 2019)

Adanya perubahan cara menonton film dari offline ke online memberikan dampak yang positif bagi industri perfilman Indonesia. Perubahan menjadi film digital menjadikan hal tersebut sebagai potensi pasar yang besar di tengah terjadinya kondisi pandemi COVID-19. Sebelum terjadinya pandemi COVID-19, sektor industri perfilman memberikan kontribusi yang signifikan bagi ekonomi negara. Dengan adanya film digital, seluruh bagian yang terlibat yaitu pemerintah, pelaku industri kreatif, maupun masyarakat sangat optimis dan percaya bahwa film digital akan terus meningkat setiap tahunnya (Kemenparenkraf, 2021).

Menurut Pangestu (2019) ada salah satu penyedia layanan berlangganan *video on demand* yang paling populer dan banyak digunakan untuk film dan serial adalah *Netflix*. Hal ini sejalan dengan data yang diambil dari *Google Trends* dari bulan Oktober 2020 sampai Oktober 2021, dapat diketahui bahwa *Netflix* menduduki peringkat tertinggi dengan jumlah pengguna terbanyak (70%), kemudian peringkat dua diduduki oleh *Viu* dengan jumlah pengguna sebanyak 17%, Peringkat ketiga diduduki oleh *MolaTv* dengan jumlah pengguna sebanyak 14%, peringkat keempat dan kelima diduduki oleh *Iflix* dengan jumlah pengguna 13% dan *Disney+* dengan jumlah pengguna sebanyak 5%.

Kehadiran platform film digital menghasilkan sebuah film, serial maupun program TV yang menarik sehingga mengakibatkan minat *streaming online* semakin besar jumlahnya dan semakin banyak juga aliran atau *genre* dari berbagai film, serial dan program TV mulai dari drama Korea hingga drama Spanyol (Muhammadia dkk, 2021). Jenner (dalam Zahara & Irwansyah, 2020) mengatakan bahwa kehadiran pertama kali layanan menonton video online melalui *streaming* oleh *Netflix* pada tahun 1997 dengan melalui cara penyewaan DVD berbasis online, yang mayoritas bisnisnya masih melakukan dengan *streaming* konten yang lebih dahulu ditampilkan di bioskop atau di televisi. Menurut Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara, kebijakan layanan *streaming* sejenis *Netflix* tersebut belum diatur oleh undang-undang. Kehadiran *Netflix* ataupun layanan sejenis di Indonesia belum dapat memenuhi aturan dalam UU Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman dan UU Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran yang berlaku di Indonesia seperti undang-undang Penyiaran, undang-undang

Perfilman, undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), dan undang-undang Telekomunikasi. Pemerintah sedang mempersiapkan kebijakan untuk *Netflix* dan sejenisnya. Rudiantara menyebut bahwa *Netflix* merupakan layanan Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE), di mana jika layanan tersebut beroperasi di Indonesia, mereka wajib memiliki Badan Usaha Tetap (BUT) dan memenuhi aturan yang ada di Indonesia. Perusahaan PSE juga harus mematuhi aturan konten yang berlaku di Indonesia, di mana kontennya harus sejalan dengan adanya aturan undang-undang Terorisme, undang-undang Pornografi, undang-undang Perlindungan Anak, dan undang-undang Perfilman serta Penyiaran (Panji, 2016). Namun, keberhasilan *Netflix* memelopori revolusi televisi dengan gerakan *Video On Demand (VOD)*, yang memungkinkan konsumen saat ini dapat menonton video dimana saja tanpa terlepas dari jadwal siarannya. Hal ini memunculkan istilah *Binge Watching* dimana penonton menyaksikan seluruh rangkaian dalam sebuah sesi secara *marathon*.

Penelitian yang dilakukan Merikivi (dalam Zahara & Irwansyah, 2020) memonitor bukti *Binge Watching* melalui berbagai penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua faktor mendasar dari *Binge Watching*, yaitu faktor penonton dan kontinuitas. Faktor penonton berarti penonton yang memutuskan bagaimana menggunakan media. Kontinuitas berarti berfokus pada program tertentu dan mengkonsumsinya secara berlebihan. Berdasarkan dua faktor ini Merikivi (dalam Zahara & Irwansyah, 2020) mendefinisikan *Binge Watching* sebagai cara *streaming*. Video atau serial lebih dari satu episode dalam kecepatan dan waktu yang sama yang ditentukan oleh pengguna itu sendiri. Hal tersebut yang dapat membedakannya dengan menonton televisi yang sudah ada jadwalnya.

Kemudian secara lebih lanjut Merikivi dkk (dalam Zahara & Irwansyah, 2020) membagi beberapa praktik menonton dengan cara melalui media menjadi empat bagian, yaitu pertama *single episode appointment*, kedua *marathon appointment*, ketiga *casual viewing*, dan terakhir *Binge watching*. *Single episode appointment* yaitu sebuah kegiatan *streaming* satu episode serial TV dengan ketentuan kecepatan dan waktu yang sudah ditargetkan. *Marathon appointment* yaitu sebuah kegiatan *streaming* lebih dari satu episode dari serial TV dengan ketentuan kecepatan dan waktu yang ditargetkan. *Casual Viewing* yaitu sebuah

kegiatan *streaming* satu episode dari serial TV dengan ketentuan kecepatan dan waktu yang ditargetkan oleh konsumen itu sendiri. Yang terakhir *Binge watching* yaitu sebuah kegiatan *streaming* lebih dari satu episode dari sebuah serial TV dengan cara berlebihan dengan ketentuan kecepatan dan waktu yang ditargetkan oleh konsumen itu sendiri.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Shim & Kim (dalam Libriani dkk, 2020) terdapat lima hal yang memotivasi yang mendasari seseorang untuk melaksanakan sebuah kegiatan *Binge Watching*, yaitu: *Enjoyment* yang berarti terdapat motivasi oleh keinginan untuk kesenangan dan hiburan penonton itu sendiri, *Efficiency* yang berarti terdapat motivasi oleh ambisi untuk kepraktisan dalam menggunakan media itu sendiri, *Recommendation from others* yang berarti terdapat motivasi oleh keinginan untuk menonton dari rekomendasi orang lain, *Perceived control* yang berarti terdapat motivasi oleh ambisi untuk memiliki kontrol atas menggunakan media, dan *Fandom* yang berarti terdapat motivasi oleh ambisi untuk *streaming* sebuah film atau serial TV *show* karena karakter yang terdapat di film atau serial TV tersebut. Adanya kelima faktor tersebut, hanya *enjoyment*, *efficiency*, dan *fandom* yang sangat berdampak untuk keinginan pengguna itu sendiri untuk melakukan kegiatan *Binge Watching*. menurut sebuah studi tahun 2018 yang diterbitkan oleh Morning Consult Poll pada tahun 2018 menyebutkan, 73 persen dari remaja dewasa berusia 18 hingga 29 tahun menonton dua episode atau lebih setidaknya dalam seminggu sekali. Lebih buruk lagi, 76 persen kelompok remaja begadang menonton serial atau film. Sementara 57 persen membuat pilihan yang tidak sehat karena pengaruh film, dan berjumlah 45 persen membatalkan tujuan sosial karena maraton film. Oleh karena itu, sebuah laporan dari Northwestern Medicine mengungkap bahwa, kebanyakan orang di Amerika Serikat sering menghabiskan satu season serial dalam semalam. Ditemukan bahwa 362.000 orang menghabiskan langsung sembilan episode serial *Stranger Things* Season II, di hari pertama perilisannya (Nariswari, 2021). Hasil penelitian Susanno, Phedra & Murwani (dalam Librani dkk, 2020) menyatakan terdapat dua niatan dasar yang sudah terbukti untuk meningkatkan niatan seseorang menghabiskan lebih banyak waktu untuk *binge watching* yaitu *social influence* dan *escape from reality*. Menurut Arifiani (dalam Sitompul, 2020) terdapat tiga alasan yang

dipaparkan mengenai alasan mengapa masyarakat lebih suka video streaming, di antaranya yaitu, konten streaming lebih menarik, bisa ditonton secara *mobile*, dan jumlah iklan yang tidak sebanyak di TV.

Adanya aktivitas *binge watching* terdapat pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positifnya adalah dengan berbagai tayangan yang dapat memengaruhi cara berpikir dan berperilaku pengguna untuk menghibur penonton, menghilangkan kebosanan, menghabiskan waktu, dan menonton tayangan favorit. Dengan menonton program yang berbeda dari perspektif yang berbeda, pengguna dapat menerapkan aspek positif dari program dalam kehidupan mereka. Misalnya, Anda dapat membuka pola pikir yang lebih positif, membangkitkan *mood* aktivitas Anda, dan mendorong anak muda untuk mencoba sesuatu, mencoba hal baru, dan menggunakan media dengan bijak. Tingkatkan kesadaran akan lingkungan dan motivasi Anda untuk memulai bisnis di usia muda.

Selain dampak positif adanya aktivitas *binge watching* juga memiliki dampak negatif, di antaranya membuat kehidupan sosial remaja menjadi cenderung kontra produktif yang mempengaruhi aktivitas mereka dengan cara menunda-nunda kegiatan sehari-hari yaitu pada saat waktu makan, waktu mandi, waktu bersih-bersih, bahkan telat untuk mengerjakan tugas sekolah atau kuliah. Bahkan menolak untuk ajakan berinteraksi dengan orang tua dan orang lain untuk menyelesaikan kegiatan menonton tayangan film maupun serial. Sehingga seringkali dapat mengulur-ulur jam makan, jam tidur hingga jam belajar dan mengerjakan tugas sekolah atau kuliah. Mereka berani untuk meluangkan banyak waktu untuk menyelesaikan tontonannya yang membuat aktivitas dari *Binge watching* tersebut memberikan dampak pada kegiatan sehari-hari. Aktifitas *Binge watching* telah menjadi suatu kebiasaan bagi para pengguna aplikasi *streaming* film saat ini, para pengguna tersebut terutama remaja bisa mencoba dengan menonton sebuah episode satu per satu tanpa harus tergesagesa sehingga membuat untuk menjadikan lebih produktif dan terhindar dari kecanduan menonton.

Binge watching tersebut membuat seseorang bermasalah untuk mengontrol seberapa banyaknya waktu yang sudah dihabiskan untuk menonton sebuah program-program seperti film maupun serial, sehingga membuat seseorang akan sadar bahwa ia harus terus menerus untuk menguras lebih banyak waktu yang

digunakan untuk menonton (Muhammadiyah dkk, 2021). Hal ini juga menunjukkan bahwa perilaku *Binge watching* menyebabkan *addict* remaja, bukan hanya remaja yang tinggal di kota-kota besar saja melainkan remaja di kota kecil juga terkena dampak dari *Binge watching*.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Aplikasi *Netflix* terhadap perilaku *addict* remaja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Aplikasi *Netflix* terhadap perilaku *addict* remaja.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian ilmu komunikasi untuk mengetahui bagaimana perkembangan film digital dalam *addict* remaja melalui platform *streaming online*.
- b. Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang dalam konteks permasalahan yang berkaitan tentang film digital yang mempengaruhi *addict* remaja

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat praktis bagi peneliti yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian.
- b. Manfaat praktis bagi subjek yaitu dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan agar subjek bisa mendapatkan wawasan baru mengenai sebuah penelitian.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

- BAB 1** **PENDAHULUAN**
Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.
- BAB 2** **TINJAUAN PUSTAKA**
Pada bab ini berisikan penelitian sebelumnya, mempunyai konsep penelitian, teori penelitian, kerangka berfikir dan hipotesis.
- BAB 3** **METODE PENELITIAN**
Dalam bab ini akan meneliti terkait bagaimana metodologi penelitian, populasi, sampel, metode pengumpulan data, metode analisis data, waktu dan lokasi penelitian.
- BAB 4** **HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN**
Pada bab ini berisikan hasil penelitian dengan penjelasan mengenai objek penelitian dengan deskripsi dan perhitungan hasil penelitian secara keseluruhan serta pembahasan untuk menjelaskan dan menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.
- BAB 5** **KESIMPULAN & SARAN**
Bab ini berisi terkait kesimpulan dari seluruh hasil penelitian dan saran yang dibagi menjadi dua yaitu saran praktis dan saran teoritik yang diberikan oleh peneliti terkait dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Menyimpan susunan sumber atau rujukan yang digunakan sebuah penelitian yang berupa buku, jurnal serta sumber lainnya.