

BAB I

PENDAHULUAN

Latar belakang

Di era perkembangan jaman saat ini, seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi. Perkembangan yang sangat pesat ini sangat berdampak bagi kehidupan sehari-hari. Seperti dengan mudahnya mendapatkan informasi sehingga masyarakat tidak kudet atau buta dengan media massa dan tidak ketinggalan jaman, komunikasi juga dapat berjalan secara efektif menganakses informasi. Dalam media massa terdapat surat kabar, radio, televisi, film, majalah dan lain-liannya. Radio, film, dan televisi merupakan media-media elektronik. Sedangkan surat kabar dan majalah merupakan media cetak. Komunikasi merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia, sebagaimana ciri manusia sebagai makhluk sosial.

Komunikasi selalu digunakan dan sangat mempunyai peran yang penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Sejak dilahirkan manusia sudah berkomunikasi dengan lingkungan. Komunikasi itu dimaksud adalah suatu proses penyampaian pesan (ide atau gagasan) dari suatu pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi di antara keduanya. Lasweell mengatakan bahwa komunikasi terbagi dua yaitu komunikasi primer dan proses komunikasi sekunder. Proses komunikasi primer ialah proses penyampaian pikiran atau peran seseorang kepada orang lain. dengan menggunakan lambang (simbol) sebagai media. Lambang sendiri artinya bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lain-lainnya. Sedangkan komunikasi sekunder menggunakan alat atau sarana sebagai kedua dalam melancarkan komunikasi sebagai sasaran berada di tempat yang relatif jauh dan jumlahnya banyak (Effendy, 2011:11).

Perkembangan komunikasi diikuti dengan perkembangan komunikasi massa. Komunikasi massa merupakan bagian dari komunikasi yang menggunakan bantuan media. Pada saat ini di era globalisasi komunikasi massa merupakan suatu kebutuhan dalam mendukung beberapa kegiatan aktifitas manusia modern maka itu informasi melalui media massa. Dalam era

globalisasi saat ini teknologi yang berkembang seperti media massa, sangat memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi secara cepat. “*media massa*” juga dapat mengarahkan masyarakat untuk membentuk opini publik, karena komunikasi massa bersifat umum yang dengan cepat menyebar di waktu yang sama (Mulyanga, 2002:75). Film dapat dikatakan sebagai media komunikasi massa, yaitu berupa film bioskop. Film yang merupakan karya seni dan industri semakin berkembang pesat. Seperti industri perfilman di Indonesia yang sangat berkembang pada saat ini. Memasuki tahun 200 film yang beredar di Indonesia mulai banyak di produksi. Secara grafik produksi film Indonesia setiap tahun meningkat, namun tetap saja jumlah film Indonesia yang beredar di pasaran masih kalah dengan jumlah film asing. Seiring perkembangan jaman teknologi sudah makin canggih sehingga film di Indonesia semakin bagus, kreatif, dan berkembang.

Film Indonesia tidak hanya di konsumsi oleh masyarakat Indonesia menyentuh jutaan penonton. Film Indonesia juga ditayangkan hingga keluar negeri. Dalam setiap tahun film Indonesia menyentuh angka jutaan penonton, film menjadi media komunikasi audio visual yang berisikan makna atau pesan pada cerita film tersebut. Film dapat merefleksikan realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar lebar. Film mempunyai kemampuan yang dapat dijangkau dari banyak segmen sosial. Para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi masyarakatnya (dalam Ridwan, Harahab 2020: 19). Di era zaman sekarang ini, sensasi menonton film melalui bioskop menjadi daya tarik remaja generasi Z tersendiri.

Bagi peminat film karena dapat menonton film yang ditampilkan di sebuah layar lebar, dengan volume suara yang keras di dalam suatu ruangan. Namun media menonton film saat ini, bukan hanya melalui televisi (TV) dan bioskop saja. Hadirnya TV online membuktikan bahwa perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang. Beberapa contoh aplikasi film media online yang muncul saat adanya pandemi covid-19 pengganti film di bioskop seperti Netflix, WeTv, Iflix, dan Disney yang menyediakan tayangan menonton streaming yang dapat diakses melalui internet dengan mudah.

Remaja adalah masa peralihan manusia anak-anak menjadi beranjak dewasa. Bahwa remaja yaitu orang yang terdepan dalam hal pengembangan, penggerakan, dan pengetahuan pada anak-anak. Remaja Kecamatan Gresik mulai usia 15-24 dan remaja yang ada di remaja. Dan juga remaja mudah mengikuti kehidupan modern. Kehidupan modern sangatlah tinggi maka dari itu sebabkan banyaknya pergaulan bebas remaja yang terjadi saat ini, kurangnya bersosialisasi, pengaruh tontonan, budaya barat, kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua terhadap anak, dan rendahnya pendidikan. Masa remaja merupakan massa yang sangat penting untuk di perhatikan, masa yang kritis, dan sangat rentan. Khususnya untuk pergaulan manusia dalam remaja dengan kegagalan pergaulan mereka akan menemukan kegagalan lagi pada masa berikutnya. Jika masa remaja di isi tentang kegiatan produktif dan positif maka mereka sudah menyiapkan diri memasuki pada masa remaja ini, terjadilah proses pematangan fisik maupun psikologis.

Untuk mencari jati diri yang kuat dapat mendorong remaja melakukan ekspresi diri secara terang-terangan. Penulis ingin melakukan sebuah penelitian/ survey yang berkaitan dengan film di media online yang ada di aplikasi Play Store atau app store tersebut. Dalam buku Aropi di sebutkan bawah “Riset Opini Publik adalah kegiatan untuk mengetahui pendapat masyarakat atas isu-isu yang berhubungan dengan masalah public, dan upaya pencarian data dilakukan lewat suatu penelitian dengan metode survey/ poling jejak pendapat. Dalam hal ini penulis ingin memetakan atau mengetahui pendapat yang dari para remaja Kec. Gresik ini mengenai aplikasi di media online ini. Berdasarkan dengan data awal diatas penulis lebih mendeskripsikan tujuan awal dan rumusan masalah yang dapat digunakan dalam sebuah penelitian ini. Apapun beberapa rumusan masalah yang akan digunakan oleh penulis untuk mengerjakan penelitian. Pada Remaja Kecamatan Gresik ini remajanya paling suka menonton film sehari-hari. Apalagi waktu pertama-pertama ada yang nama virus Covid-19. Dimana semua bioskop tutup.

Remaja Kecamatan Gresik tercondong yang bisa dibilang remaja generasi Z atau generasi milenial, yang selalu mengikuti jaman. Dengan

adanya semua tempat nonton tutup karena covid-19 maka itu remaja lebih sering melakukan menonton film melalui aplikasi Play Store dan App Store di *gadget*. Remaja generasi yang dibidang generasi selalu update tentang perfilman. Kesehariannya cuman menonton film. Pada waktu masih gencar-gencar *corona* atau covid-19, remaja Kecamatan Gresik kegiatan cuman di rumah sekolah pada waktu online. Jadi remaja tersebut bisa terus-menerus menonton film. Meskipun itu remaja yang rata-rata berumur 15-24 tahun yang menonton film di aplikasih Play Store atau App Store Netflix, Iflix, Disney, dan lain-lainnya.

Dikarenakan aplikasi yang di tonton oleh remaja lebih banyak melalui aplikasi Play Store, App Store. Dalam ranting tahun 2015. Netflix sendiri baru saja secara resmi hadir untuk pengguna internet di beberapa negara Asia, tidak terkecuali untuk Indonesia. Di Indonesia Netflix secara resmi masuk dan membuka tayangannya di Indonesia pada hari Jumat tanggal 5 Februari 2016. Untuk berlangganan Netflix menetapkan harga mulai dari Rp. 109.000 untuk paket basic hingga Rp.169.000 untuk paket premium. Kelebihan yang dimiliki Netflix dari situs streaming biasa adalah kualitas konten tayangan yang disajikan oleh Netflix adalah tayangan-tayangan yang secara resmi dirilis dalam bentuk *web streaming* oleh pihak produsennya stasiun tv dan film production. Jadi bisa disimpulkan bahwa Netflix adalah suatu sarana baru untuk menikmati hiburan/entertainment dari tayangan tv luar negeri secara legal dan murah. Selain itu Netflix juga memiliki kelebihan dari sisi koneksi jumlah tayangan film ataupun tv series yang sangat banyak termasuk film-film terupdate dan populer.

Pada sejak kehadiran perdanannya di pasar internasional pada juni 2019Wetv mulai muncul diberbagai negara yaitu Indonesia, Malaysia, Thailand, Filipina, dan berbagai lainnya. WETV adalah salah satu Platform streaming video pertama yang fokus menghadirkan konten dari china bagi para pengguna lokal di luar negeri. Pada aplikasi rating 3+ pada urutan teratas, dengan memiliki ulasan 512 ulasan dari 50 juta orang yang mengakses. Kemudian terus diperluas untuk menghadirkan lebih banyak konten Asia Premium di berbagai genre. Termasuk drama Tv, Variety Show,

Animasi dan Dokumentasi yang muncul dengan menarik banyak pengguna lokal yang menggemari konten asia. Yang kehadiran medis sosial WeTV telah berkembang dengan lebih 42 juta pengikut YouTuber, Facebook, Twitter, dan Instagram secara kolektif. Pada aplikasi ini untuk basic harga 49.000 perbulan.

Tujuan dalam penelitian ini intinya adalah yang pertama ialah untuk mengetahui genre film, tayangan pada aplikasi film di play store dan app store dan yang kedua untuk mengenai waktu remaja menonton film di aplikasi Netflix, iflix, Disney dan lain-lainnya yang ada di gadget melalui film media onlinen. Dalam penelitian yang ditulis oleh peniliti didasarkan memakai teori KAP yaitu kognitif, afektif, praktis yang membahas tentang permasalahan yang ada di opini publik tentang survey opini remaja tentang film di media online Netflix, Disney, iflix dan aplikasi lainnya yang ada di Play Store dan app Store, teori ini diambil dari Rop yang mempunyai ke panjangan Riset Opini Publik. Masing-masing teori tersebut. Kognitif yaitu kemampuan atau potensi intelektual seseorang dalam berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.

Penelitian tertarik pada aplikasi play store dan app store di media online. Maka penelitian opnini ini menjelaskan tentang teori kognitif berkaitan dengan persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan otak. Afektif yaitu: persoalan yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan perasaan. Praktik atau Tindakan (*Practice*): menjelaskan bahwa suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan (*Overt Behaviour*).

Perkembangan film di Indonesia menurut remaja kecamatan Gresik, berkembang sangat pesat karena sekarang ini Indonesia juga banyak memproduksi film-film yang berkualitas dan banyak mendapatkan penghargaan. Dalam adanya film di media online remaja kecanduan menonton film melalui *gadget* yang mereka punya. Pada metode yang penulis tulis adalah metode kuantitatif yang menggunakan riset opini publik. Dengan teori KAP kognitif, Afektif, praktis yang tentang perilaku, sikap, tingkat pemahaman. Penelitian diatas tersebut membahas tentang opini remaja

tentang film di media online dimana penulis ingin tau seberapa seringnya remaja menonton film di media online dan ingin mengetahui genre apa saja yang di tonton remaja kecamatan Gresik.

Survey opini publik adalah kegiatan untuk mengetahui pendapat masyarakat. Atas isu-isu yang berhubungan dengan masalah publik, dan upaya itu dilakukan lewat suatu penelitian. Survey opini publik dikenal juga dengan *polling* atau jajak pendapat. Dari definisi ini terlihat, ada dua aspek penting dari survei opini publik. Dalam penelitian ini menargetkan memperoleh data survey opini berasal dari kalangan remaja di Kecamatan Gresik di usia 15-24 tahun diantara beberapa wilayahh kelurahan/desa diantaranya: Ngipik, Tlogopatut, Tlogopojok, Sidokupul, Kramatinggil, Pulopancikan, Sidorukun, Gapuro sukolilo, Tlogobendung, Pekauman, Karangturi, Sukorame, Trate, Karangpoh, Bedilan , Kebungson, Pekelingan, Kemuteran, Sukodono, Kroman, Lumpur. Perolehan data akan dilakukan dengan metode survey dengan cara mewawancarai remaja yang dibantu dengan pertanyaan kuisisioner yang akan menjadi data tersebut.

Survey opini yang mengukur pendapat remaja dan mengetahui masalah-masalah atau isu-isu tentang film di media online. Fungsi dari penelitian ini mengetahui perilaku, sikap, tingkat pemahaman remaja tentang film di media online yang sesuai dengan umur remaja tersebut dan untuk mengetahui Platform yang disukai oleh remaja Kecamatan Gresik. Kegunaan survey opini untuk penulis mengetahui alasan-alasan dan mengukur data tentang film dan Platform di gemari remaja saat ini.

Dalam hal ini penulis memetakan atau mengetahui perilaku yang ada pada remaja Kecamatan Gresik ini mengenai perilaku remaja menonton film di media online melalui platform. Berdasarkan dengan daya awal diatas penulis lebih mendeskripsikan tujuan awal dan rumusan masalah dapat digunakan digunakan oleh penulis untuk mengerjakan penelitian.

Letak penting dalam melakukan sebuah penelitian adalah untuk mengetahui Perilaku Remaja Menonton Film di Media Online di Kecamatan Gresik (Survey Opini Publik Remaja usia 15-24 tahun) dimana saat ini remaja berperilaku menonton film di media online.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Perilaku Remaja Dalam Menonton Film di Media Online diKecamatan Gresik (Survey Opini Publik)

Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah dalam penelitian ini, adapun tujuan peneliti nantinya yaitu mengetahui bagaimana Perilaku Remaja Dalam Menonton Film di Media Online (Survey Opini Publik).

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah manfaat secara teoritis dan secara praktis

Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan Perilaku Remaja dalam menonton Film di Media Online di kecamatan Gresik Berdasarkan survey Opini Publik.

Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi lembaga penyiaran agar lebih selektif dalam memberikan izin kepada media dalam memberikan izin tayang sebagai media hiburan di media online.

b. Bagi Peneliti yang akan datang

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi, menambah informasi serta sumbangsih pemikiran bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai Perilaku Remaja dalam Menonton Film.