

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangannya teknologi yang kian cepat dan canggih, hal tersebut memberi dampak pada perkembangan media massa. Hadirnya teknologi digital dalam media baru memberikan kemudahan dalam mengakses suatu informasi melalui internet. Internet merupakan alat atau media yang paling dominan dalam era new media, saat ini koneksi internet menjadi penghubung yang mempermudah manusia menemukan berbagai hal, salah satunya yaitu menonton film. Dalam konteks media massa, film menjadi salah satu media atau saluran penyampaian pesan baik verbal atau nonverbal (Novia *et al.*, 2021). Hal ini disebabkan karena film dibuat dengan tujuan tertentu kemudian hasilnya diproyeksikan ke layar lebar atau ditayangkan melalui sosial sehingga dapat ditonton oleh banyak khalayak. Kini menonton sebuah film atau series tidak lagi hanya bisa kita saksikan di Televisi. Sekarang kita bisa menikmati menonton film dengan streaming online. Streaming online memudahkan kita untuk menonton dimana saja dan kapan saja menggunakan telepon genggam serta aplikasi yang terpasang. Saat ini dalam kegiatan menonton film secara online dapat digunakan melalui situs secara legal dan sosial. Kedua situs tersebut memiliki pengaruh dan dampak tersendiri terhadap penonton dan sosial film di Tanah Air.

Pemahaman perilaku penonton terkait menonton film melalui situs Idlix menjadi krusial karena fenomena pergeseran pola konsumsi media yang semakin mengarah ke platform digital. Dalam era digital ini, situs streaming seperti Idlix menyediakan alternatif baru dalam mengakses dan menikmati konten audiovisual. Kebutuhan untuk memahami perilaku penonton menjadi penting karena fenomena ini membawa dampak signifikan pada industri hiburan dan media. Melalui pemahaman ini, penelitian dapat menggali alasan di balik preferensi pengguna terhadap platform ini, menyoroti aspek-aspek yang menjadi daya tarik, serta menganalisis bagaimana

perilaku penonton berubah dalam konteks digital (Gunawan, 2017). Pemahaman yang mendalam terhadap perilaku penonton dapat membantu pihak industri, penyedia konten, dan peneliti untuk mengidentifikasi tren konsumsi, meningkatkan kualitas layanan, dan mengoptimalkan strategi pemasaran. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan pandangan terinci terhadap kepuasan penonton, tetapi juga melibatkan analisis mendalam terkait preferensi, motivasi, dan dampak penggunaan situs Idlix terhadap perilaku penonton, memberikan kontribusi berharga untuk memahami dinamika media kontemporer.

Situs Idlix memegang peran kunci sebagai platform penyedia konten film dan acara TV yang merintis era baru dalam konsumsi hiburan digital. Dengan menyajikan berbagai pilihan film dan serial televisi secara daring, Idlix tidak hanya menjadi jembatan penghubung antara pembuat konten dan penonton, tetapi juga menciptakan pengalaman menonton yang berbeda dan fleksibel. Peran utama Idlix adalah memberikan akses mudah dan cepat kepada penonton untuk menikmati beragam konten audio visual tanpa batasan geografis atau waktu (Awalun *et al.*, 2023). Dengan pola penyediaan konten yang bersifat on-demand, situs ini memberikan kebebasan kepada penonton untuk menentukan kapan dan di mana mereka ingin menonton, sesuai dengan preferensi dan jadwal pribadi masing-masing.

Namun, perlu dicatat bahwa meskipun IDLIX populer, ada kontroversi seputar legalitasnya, karena banyak yang mempertanyakan apakah platform ini memiliki hak distribusi resmi untuk konten yang mereka tawarkan. Hal ini dapat menjadi perhatian dalam pembahasan mengenai etika penggunaan platform streaming dan dampaknya terhadap industri hiburan. Pada prakteknya, situs Idlix berperan sebagai platform streaming ilegal yang sudah beroperasi sekitar 6 tahun. Idlix memiliki komunitas penonton yang cukup besar dengan anggota grup telegram sebanyak 97.000+ anggota. Tentunya hal ini akan merugikan untuk industri film, series, dan industri kreatif lainnya untuk berkembang. Banyaknya pengunjung membuat situs ini bertahan hingga 6 tahun hingga memiliki komunitas yang besar. Idlix dipilih dikarenakan platform ini menyediakan banyak konten, kemudahan akses, dan biaya yang murah bahkan gratis.

Teori *Use and Gratification* menjadi landasan konseptual yang relevan dalam memahami motivasi individu di era digital, khususnya dalam penggunaan situs Idlix untuk menonton film. Teori ini fokus pada peran aktif individu dalam pemilihan dan penggunaan media sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka. Dalam konteks penelitian ini, teori *Use and Gratification* memungkinkan kita untuk memahami bagaimana penonton membuat keputusan menggunakan situs Idlix sebagai sarana utama untuk mengakses konten audio visual (Kasirye, 2021). Teori ini menyoroti empat dimensi utama, yaitu pemenuhan kebutuhan, pemahaman media, integrasi sosial, dan penghindaran realitas. Pertama, pengguna Idlix mungkin mencari pemenuhan kebutuhan hiburan, relaksasi, atau bahkan edukasi melalui berbagai jenis film yang ditawarkan. Kedua, teori ini membantu kita memahami bagaimana penonton menggunakan media untuk memahami dan memproses informasi yang mereka terima, seperti plot cerita, karakter, dan tema dalam film. Ketiga, Idlix dapat berperan dalam integrasi sosial, di mana penonton dapat berbagi dan mendiskusikan pengalaman menonton bersama teman-teman atau keluarga. Terakhir, teori ini mengungkapkan bahwa penggunaan situs Idlix juga bisa menjadi bentuk penghindaran realitas, di mana penonton mencari pelarian dari rutinitas sehari-hari atau stres.

Penonton dianggap sebagai agen yang aktif dalam memilih media sesuai dengan kebutuhan dan kepuasan pribadi mereka. Dalam konteks penelitian mengenai kepuasan penonton dalam menonton film melalui situs Idlix, pemahaman ini menjadi landasan penting untuk menjelaskan interaksi dinamis antara penonton dan media digital. Teori ini menekankan bahwa individu memiliki kontrol penuh atas pilihan media yang mereka konsumsi. Dalam hal ini, penonton dapat dengan cermat memilih konten yang sesuai dengan preferensi dan keinginan mereka, termasuk genre film, tema, atau bahkan kebutuhan emosional tertentu (Camilleri & Falzon, 2021). Penggunaan aktif ini tidak hanya berkaitan dengan aspek hiburan semata, tetapi juga mencakup upaya untuk memenuhi kebutuhan informasi, interaksi sosial, atau bahkan penghindaran dari realitas sehari-hari. Melalui keaktifan ini, penonton dapat merancang pengalaman menonton mereka sendiri, menciptakan makna yang unik dan

bermakna bagi mereka. Dalam konteks Idlix, platform ini memberikan kemampuan bagi penonton untuk menjelajahi berbagai pilihan film dan acara TV, memberikan kebebasan untuk merinci preferensi dan menciptakan narasi hiburan yang sesuai dengan ekspektasi pribadi mereka.

Mahasiswa Ilmu Komunikasi dianggap sebagai kelompok yang memiliki pemahaman yang lebih mendalam terkait aspek-aspek komunikasi, termasuk pengaruh media dalam membentuk persepsi dan kepuasan. Pentingnya memahami tingkat kepuasan penonton di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi dapat dijelaskan dari beberapa perspektif. Pertama, mahasiswa Ilmu Komunikasi memiliki pemahaman yang lebih terlatih dalam menganalisis konten media, termasuk film dan acara TV, dari segi teknis, naratif, dan artistic (Anshari, 2019). Oleh karena itu, pandangan dan penilaian mereka terhadap kualitas suatu konten dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam. Mahasiswa Ilmu Komunikasi seringkali terlibat dalam proses komunikasi yang lebih kompleks, baik dalam bentuk produksi maupun konsumsi media. Mereka mungkin lebih peka terhadap tren media, preferensi audiens, dan perubahan perilaku konsumen. Oleh karena itu, hasil penelitian terkait tingkat kepuasan penonton di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana perkembangan teknologi dan platform media digital seperti Idlix mempengaruhi preferensi dan kepuasan penonton di kalangan generasi yang terbiasa dengan lingkungan digital.

Kepuasan penonton merupakan salah satu aspek penting dalam mengevaluasi keberhasilan suatu platform media. Teori *Uses and Gratifications* menyatakan bahwa pengguna memilih media tertentu berdasarkan harapan atau kebutuhan yang ingin mereka penuhi (*gratification sought*) dan sejauh mana kebutuhan tersebut terpenuhi (*gratification obtained*). Dalam konteks ini, penting untuk mengetahui apakah mahasiswa Ilmu Komunikasi merasa puas dengan pengalaman mereka saat menonton film di IDLIX, baik dari segi kebutuhan kognitif (belajar dan informasi), afektif (emosi dan hiburan), sosial (interaksi dengan teman), hingga pelepasan ketegangan (relaksasi).

Mahasiswa, khususnya mereka yang berada dalam Program Studi Ilmu Komunikasi, memiliki kebutuhan spesifik dalam mengakses media hiburan. Berdasarkan teori *Uses and Gratifications*, konsumsi media dipengaruhi oleh motif kebutuhan tertentu yang ingin dipenuhi oleh individu. Mahasiswa menggunakan platform seperti IDLIX tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan hiburan, tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan informasi, personal, sosial, dan relaksasi. Ini juga memperkuat pemahaman tentang hubungan sebab-akibat antara penggunaan situs Idlix dan tingkat kepuasan penonton (Pratama & Sari, 2020). Namun, meskipun IDLIX memiliki kelebihan dalam menyediakan akses mudah ke berbagai konten, terdapat berbagai faktor yang dapat memengaruhi tingkat kepuasan penggunaannya, seperti kualitas layanan, antarmuka pengguna, stabilitas platform, hingga legalitas konten. Tingkat kepuasan pengguna menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana IDLIX dapat memenuhi kebutuhan dan harapan penggunaannya.

Konsep ini juga mencerminkan realitas bahwa situs streaming, seperti Idlix, memiliki potensi untuk menjadi bagian integral dari gaya hidup pengguna, memenuhi kebutuhan hiburan mereka secara terus-menerus. Sebagai platform penyedia konten yang bersifat on-demand, semakin intensif penggunaan situs Idlix dapat mencerminkan tingginya tingkat kepuasan penonton dalam mengakses beragam konten berkualitas sesuai dengan preferensi individu mereka (Triwibowo *et al.*, 2022). Oleh karena itu, pemahaman terhadap hubungan antara kebutuhan pengguna dan tingkat kepuasan penonton dapat memberikan wawasan yang bernilai dalam konteks dinamika penggunaan platform streaming di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi.

Peneliti hanya akan meneliti tentang fenomena yang terjadi dan menghimbau kepada siapapun untuk menghindari penyebaran konten ilegal. Ini dikarenakan adanya hukum tentang pelanggaran hak cipta yaitu Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang pelanggaran hak cipta yaitu perlindungan atas kekayaan intelektual suatu individu atau kelompok seperti karya seni, film, musik, dan segala jenis hal kreatifitas lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2018 yang pernah mengakses situs IDLIX untuk mengetahui tingkat kepuasan dengan memahami motif kebutuhan dan kepuasan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa besar tingkat kepuasan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang dalam menonton di situs IDLIX?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang dalam menonton di situs IDLIX.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori kepuasan pengguna dalam konteks layanan streaming film online. Penelitian ini dapat memperkaya kerangka konseptual yang ada dan membantu memahami dinamika yang lebih kompleks.
- b. Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang perilaku konsumen di era digital, khususnya dalam konteks nonton film online. Temuan-temuan penelitian dapat membantu memahami preferensi dan kebutuhan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Malang terkait penggunaan situs streaming, sehingga dapat memberikan kontribusi pada pemahaman lebih mendalam mengenai platform media kedepannya mengenai kualitas dan layanan di bidang Ilmu Komunikasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian dapat membantu praktisi pemasaran merancang strategi pemasaran yang lebih efektif untuk menarik mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi sebagai pengguna situs streaming. Dengan memahami preferensi dan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan, strategi pemasaran dapat lebih disesuaikan dan relevan untuk mendapatkan perhatian dan loyalitas pelanggan.
- b. Pemerintah dan lembaga pendidikan dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk merancang kebijakan atau program penyuluhan yang bertujuan meningkatkan literasi media dan pemahaman mahasiswa terhadap cara menggunakan situs streaming dengan bijak. Hal ini dapat membantu mengoptimalkan manfaat positif dan mengurangi risiko penggunaan yang tidak tepat.

