

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Use and and Gratification

Di antara sekian banyak kerangka teori berpengaruh yang digunakan untuk menganalisis komunikasi massa adalah Teori Kegunaan dan Kepuasan. Berbagai elemen sosial dan psikologis memengaruhi khalayak dengan cara yang berbeda, yang pada gilirannya memengaruhi cara mereka mencari, memanfaatkan, dan bereaksi terhadap materi media, menurut hipotesis ini. Menurut Kasirye (2021), gagasan inti di balik Teori Kegunaan dan Kepuasan adalah bahwa orang memiliki alasan khusus mengapa mereka terlibat dengan media. Diyakini bahwa media berusaha untuk memenuhi tujuan-tujuan ini, dan jika berhasil, masyarakat juga akan merasa puas. Diyakini bahwa khalayak tahu apa yang mereka butuhkan dan bertanggung jawab untuk memilih media yang dapat menyediakannya. Meskipun tingkat keterlibatan setiap orang mungkin berbeda, perspektif ini melihat khalayak sebagai elemen integral dari proses komunikasi. Tuntutan dan aspirasi khalayak sendirilah yang benar-benar memotivasi konsumsi media. Pengguna media pada dasarnya terlibat sebagai agen dalam proses komunikasi, menurut paradigma kegunaan dan kepuasan. Asumsi bahwa konsumen memiliki alternatif untuk memenuhi keinginan mereka merupakan inti dari hipotesis kegunaan dan kepuasan, yang menjelaskan mengapa pengguna media berusaha keras untuk menemukan sumber media terbaik. Untuk memenuhi persyaratan tertentu, orang secara sadar memilih dan terlibat dengan bentuk media tertentu. Media, menurut gagasan ini, hanya dapat memberikan pengaruh yang terbatas selama pemirsa memiliki banyak wewenang dalam membuat keputusan mereka sendiri. Manusia memiliki kesadaran diri; mereka tahu dan dapat mengartikulasikan mengapa mereka terlibat dengan berbagai bentuk media (Camilleri & Falzon, 2021). Mereka mengandalkan media untuk memenuhi keinginan mereka. Orang bertindak sebagai respons terhadap kebutuhan tertentu, yang dikenal sebagai motivasi. Cara lain untuk melihat motivasi adalah sebagai energi batin yang mendorong seseorang untuk mengambil tindakan dalam mengejar suatu tujuan.

Orang menonton acara TV dan film karena mereka memiliki dorongan bawaan untuk memenuhi keinginan dasar manusia tertentu. Ada lebih dari satu metode untuk melakukan tugas-tugas ini. Semakin banyak orang beralih ke YouTube untuk berbagai tujuan informasi dan hiburan. Beberapa metode untuk mengkategorikan tuntutan dan kepuasan pemirsa diusulkan oleh McQuail dan lainnya. Pada tahun 1959, Elihu Katz menciptakan frasa "pendekatan penggunaan dan kepuasan" untuk menggambarkan ide inti di balik gagasan tersebut. Menurut Katz, penekanan dalam penelitian media telah bergeser dari dampak media terhadap khalayak ke interaksi khalayak dengan media (Tanrikulu & Erdur-Baker, 2021).

Di era media baru, metode penggunaan dan kepuasan semakin sering digunakan untuk menganalisis bagaimana khalayak terlibat dengan berbagai bentuk media. Penggunaan media massa modern, termasuk surat kabar, radio, televisi, dan sekarang internet, dicirikan oleh pendekatan penggunaan dan kepuasan (W. M. Lim & Ting, 2012). Pengguna internet dianggap lebih terlibat saat menggunakan media di internet dibandingkan dengan bentuk media yang lebih konvensional. Hal itu sesuai dengan teori penggunaan dan kepuasan, yang menyatakan bahwa khalayak mungkin mendapatkan kepuasan dari pilihan media yang memenuhi kebutuhan mereka dan bahwa ada banyak motivasi berbeda untuk mengonsumsi media.

## **2.2 Model Kepuasan Penonton**

Kepuasan seseorang terhadap suatu peristiwa atau keadaan dapat dipahami dan dijelaskan dengan lebih baik menggunakan prinsip-prinsip teori kepuasan. Dalam konteks penelitian atau analisis konsumen, teori kepuasan memberikan pandangan tentang bagaimana individu mengevaluasi dan merespons kualitas layanan, produk, atau pengalaman yang mereka alami (Ghufron, 2020). Salah satu teori kepuasan yang terkenal adalah Model Kepuasan Pelanggan Oliver, yang mengidentifikasi beberapa elemen kunci yang mempengaruhi kepuasan konsumen. Model ini mencakup persepsi kinerja produk atau layanan, harapan konsumen, dan dampak emosional dari pengalaman tersebut. Kepuasan konsumen terjadi ketika hasil pengalaman melebihi harapan, sementara ketidakpuasan terjadi sebaliknya (Sutanto *et al.*, 2021).

Kepuasan Pelanggan juga mencakup konsep atribut-atribut yang mempengaruhi kepuasan, seperti kualitas produk, keandalan layanan, responsivitas, jaminan, dan empati (Sari, 2021). Pemahaman terhadap kebutuhan dan harapan konsumen menjadi kunci dalam merancang strategi untuk meningkatkan kepuasan pelanggan. Teori-teori kepuasan lainnya, seperti Teori Disconfirmatory atau Teori Kepuasan-Disonansi, menyelidiki konsep bahwa kepuasan konsumen dapat dipengaruhi oleh perbandingan antara ekspektasi awal dan persepsi akhir terhadap kinerja produk atau layanan (Busro, 2018). Dalam konteks organisasi atau lingkungan kerja, teori kepuasan juga dapat diterapkan untuk memahami kepuasan karyawan. Teori Kepuasan Kerja menyelidiki hubungan antara faktor-faktor seperti gaji, lingkungan kerja, peluang pengembangan karir, dan hubungan interpersonal dengan tingkat kepuasan karyawan.

Dengan memahami teori kepuasan, organisasi, pemasar, dan manajer dapat mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan untuk mencapai kepuasan pelanggan atau karyawan yang lebih tinggi. Penerapan teori-teori kepuasan ini juga memberikan landasan bagi pengembangan strategi dan tindakan konkret guna meningkatkan pengalaman dan kepuasan pihak-pihak yang terlibat dalam suatu interaksi atau transaksi (Fatmasari, 2015). Pengertian kepuasan menonton merujuk pada tingkat kesejahteraan, kegembiraan, atau kepuasan subjektif yang dirasakan oleh individu selama atau setelah menonton suatu acara sosial, film, atau konten visual lainnya. Kepuasan menonton bersifat sangat pribadi dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk preferensi individu, ekspektasi, dan pengalaman personal.

Dalam konteks hiburan, kepuasan menonton seringkali terkait dengan sejauh mana suatu karya berhasil memenuhi harapan dan keinginan penonton. Aspek-aspek seperti kualitas narasi, pengembangan karakter, kejutan plot, visual dan audio yang menarik, serta keterlibatan emosional dapat berperan dalam menciptakan kepuasan yang memuaskan (Yuwono, 2013). Penting untuk dicatat bahwa pengertian kepuasan menonton dapat bervariasi antar individu, karena setiap orang memiliki preferensi dan ekspektasi yang berbeda terkait dengan hiburan visual. Ada yang lebih menikmati cerita-cerita yang mengharukan, sementara yang lain mungkin lebih senang dengan unsur komedi atau aksi yang intens. Dalam era digital dan platform streaming, pengukuran kepuasan menonton juga dapat melibatkan respons positif terhadap

pengalaman menonton secara online, seperti antarmuka pengguna yang ramah, kecepatan pemutaran, dan ketersediaan konten yang relevan.

Penelitian dan evaluasi kepuasan menonton dapat memberikan wawasan berharga bagi pembuat konten, produser film, atau penyedia layanan streaming untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang berhasil menarik perhatian dan menghasilkan pengalaman menonton yang memuaskan (Gunawan, 2017). Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan menonton, pengembang konten dapat meningkatkan kualitas dan relevansi karyanya, menciptakan keterikatan positif dengan penonton, dan mendukung keberlanjutan sosial hiburan.

Indikator kepuasan menonton memainkan peran krusial dalam mengevaluasi sejauh mana pengalaman menonton suatu konten atau acara. Dalam dunia hiburan yang semakin beragam, pemahaman mendalam terkait kepuasan penonton dapat memberikan pandangan berharga untuk pengembangan dan penyempurnaan konten. Salah satu indikator yang signifikan adalah sebagai berikut (Setyawan & Putra, 2022):

- a. Rating dan ulasan
- b. Waktu menonton
- c. Reaksi emosional
- d. Engagement di media sosial
- e. Survey kepuasan
- f. Tingkat retensi
- g. Ketersediaan subtitle
- h. Kualitas visual dan audio
- i. Pilihan konten yang relevan
- j. Inovasi dan keunikan

### **2.3 Gratification Sought**

Gratification Sought (kepuasan yang dicari) adalah kepuasan yang diinginkan oleh khalayak ketika menggunakan atau menyaksikan suatu jenis media tertentu. Dengan kata

lain, khalayak akan memilih media tertentu dipengaruhi oleh sebab-sebab tertentu, yakni didasari oleh motif pemenuhan kebutuhan. Dengan kata lain gratification sought dibentuk dari kepercayaan seseorang mengenai isi media (Kriyantono, 2006).

Indikator yang digunakan berangkat dari Katz, Blumler dan Gurevitch berasumsi adanya lima kebutuhan yang dipuaskan oleh media antara lain:

- a. Kebutuhan kognitif untuk memperoleh informasi, pengetahuan, pemahaman.
- b. Kebutuhan afektif untuk memperoleh pengalaman emosional, menyenangkan, atau estetis.
- c. Kebutuhan personal untuk meningkatkan kredibilitas, percaya diri, dan status.
- d. Kebutuhan sosial untuk meningkatkan hubungan dengan keluarga, teman dan lainnya.
- e. Kebutuhan pelepasan ketegangan untuk pelarian dan pengalihan.

#### **2.4 Gratification Obtained**

Menurut Palmgreen, Gratification Obtained mengacu pada banyaknya kepuasan sejati yang dialami orang ketika tuntutan atau reaksi tertentu terpenuhi melalui penggunaan atau konsumsi media. Mencapai tujuan seseorang, atau melampauinya, merupakan salah satu definisi kepuasan. Dengan merujuk pada peristiwa atau rubrik tertentu, GO mengajukan pertanyaan yang ditargetkan tentang hasil penggunaan media (Kriyantono, 2006). Menurut konsep yang disebutkan sebelumnya, ada beberapa alasan berbeda mengapa orang memilih dan menggunakan media. Alasan-alasan ini dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai jenis kepuasan penggunaan media, seperti kepuasan informasi atau pemenuhan wawasan, kepuasan afektif atau pemenuhan emosional, identitas pribadi atau pencarian jati diri, identitas sosial atau dimana kita bisa berinteraksi di ranah sosial, dan pelepasan ketegangan relaksasi. Berikut adalah beberapa tanda bahwa kesenjangan kepuasan dapat terjadi:

1. Kesenjangan kepuasan terjadi ketika skor GS rata-rata lebih tinggi daripada skor GO rata-rata ( $GS > GO$ ), yang menunjukkan bahwa kebutuhan yang terpenuhi tidak memenuhi persyaratan yang dimaksudkan. Terus terang, hasilnya jauh dari harapan.

2. Jika skor GS rata-rata sama dengan skor GO rata-rata, maka tidak ada kesenjangan kepuasan karena semua tuntutan yang diharapkan telah terpenuhi, yang menunjukkan bahwa media tersebut memuaskan.
3. Jika skor GS rata-rata lebih rendah dari skor GO rata-rata ( $GS < GO$ ), hal ini menunjukkan adanya kesenjangan kepuasan karena kebutuhan yang terpenuhi lebih tinggi dari persyaratan yang diharapkan. Jadi, dapat dikatakan bahwa media tersebut memenuhi tujuannya.

## 2.5 Film

Pengertian film melibatkan media sosial yang menggunakan kombinasi elemen visual, auditif, dan naratif untuk menyampaikan cerita atau pesan kepada penonton. Film tidak hanya menjadi bentuk hiburan sosial, tetapi juga merupakan bentuk seni yang kompleks dan sarana komunikasi yang kuat. Secara esensial, film merupakan karya audio visual yang terdiri dari urutan gambar bergerak yang direkam dan direproduksi untuk disajikan kepada penonton (Awalun *et al.*, 2023). Dalam pengertian yang lebih luas, film dapat mencakup berbagai genre, termasuk drama, komedi, sosial, animasi, dan lainnya. Selain itu, film bukan hanya sekadar kumpulan gambar bergerak, tetapi juga melibatkan elemen-elemen kreatif seperti sinematografi, penulisan naskah, penyuntingan, desain suara, dan sosial. Penggabungan semua unsur ini memberikan dimensi sosial dan emosional pada film, memungkinkan penonton terlibat secara mendalam dengan cerita yang disampaikan (Setyawan & Putra, 2022).

Film juga memiliki kemampuan untuk merekam dan menyimpan sejarah, budaya, dan pengalaman manusia. Melalui perpaduan visual dan auditif, film mampu menciptakan pengalaman yang mendalam dan mendalam bagi penonton, memperluas pemahaman mereka tentang kehidupan, kebudayaan, dan hubungan antarmanusia. Dengan perkembangan teknologi, film tidak lagi terbatas pada medium bioskop, tetapi dapat diakses melalui berbagai platform seperti sosial, streaming online, atau perangkat seluler (Rahmah, 2014). Pengertian film saat ini mencakup evolusi bentuk dan distribusi, tetapi intinya tetap terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan cerita, menyentuh perasaan, dan merangsang pikiran penonton melalui gabungan elemen audiovisual.

Konsep film melibatkan sejumlah elemen dan prinsip yang membentuk kerangka dasar dari setiap karya audiovisual. Inti dari konsep film melibatkan penggunaan teknik dan unsur kreatif untuk menyampaikan cerita atau pesan kepada penonton. Sebuah film yang berhasil umumnya menggabungkan beberapa elemen penting, seperti sinematografi, naskah, penyuntingan, desain suara, dan sosial, secara harmonis untuk menciptakan pengalaman audio visual yang mendalam (Ansori, 2015). Sinematografi, sebagai bagian terpenting dari konsep film, melibatkan pemilihan kamera, pencahayaan, dan framing untuk menciptakan komposisi visual yang memukau. Penggunaan warna, sosial, dan sudut pandang semuanya berkontribusi pada atmosfer dan mood yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada penonton. Naskah atau sosial adalah tulisan yang menjadi dasar dari konsep film. Ini adalah kerangka naratif yang menentukan alur cerita, karakter, dan dialog dalam film (Wibisono *et al.*, 2017). Skenario yang baik memastikan kelancaran cerita dan memberikan kejelasan kepada para pemeran untuk membawa karakter ke dalam kehidupan.

Penyuntingan adalah tahap penting dalam konsep film, di mana potongan-potongan adegan diregangkan atau dipangkas untuk mencapai ritme yang sesuai. Pilihan penyuntingan dapat memengaruhi tempo dan dramatisasi cerita, memastikan bahwa film mengalir dengan baik. Desain suara dan sosial memainkan peran besar dalam menciptakan atmosfer dan emosi dalam film (Bruno, 2019). Dengan memilih suara latar, efek suara, dan skor sosial yang tepat, konsep film dapat meningkatkan pengalaman penonton, membangkitkan perasaan, dan menguatkan pesan yang ingin disampaikan. Secara keseluruhan, konsep film mencakup pemilihan dan integrasi harmonis dari berbagai elemen tersebut untuk menciptakan karya seni yang menyatu, memberikan kesan mendalam, dan menghadirkan cerita yang kuat dan berkesan kepada penonton.

Fungsi film melibatkan peran pentingnya sebagai medium komunikasi, hiburan, dan seni yang mempengaruhi, menghibur, serta merangsang pemikiran penonton. Salah satu fungsi utama film adalah sebagai sarana untuk menyampaikan cerita dan pesan kepada penonton dengan cara yang unik dan memukau. Film memiliki kemampuan untuk merekam, mereproduksi, dan menggambarkan realitas atau imajinasi dengan penggunaan elemen audio visual (Mushlihin, 2020). Dengan

demikian, film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang kuat untuk menyampaikan ide, nilai, dan pandangan dunia. Selain itu, fungsi film sebagai sarana hiburan telah melampaui batasan geografis dan budaya. Film memiliki daya tarik universal yang dapat merentangkan batas-batas bahasa dan budaya, memberikan penonton pengalaman yang mendalam dan mendunia. Film juga memungkinkan penonton untuk memahami dan merasakan realitas kehidupan yang mungkin berbeda dari pengalaman pribadi mereka sendiri.

Fungsi film dalam seni juga tidak dapat diabaikan. Film merupakan bentuk seni yang memadukan berbagai elemen kreatif, seperti sinematografi, penyutradaraan, sosial, dan seni rupa visual, untuk menciptakan karya seni yang kompleks. Film memungkinkan ekspresi sosial dan imajinatif yang mendalam, memperkaya budaya dan warisan seni. Selain itu, film memiliki fungsi edukatif, membantu penonton memahami sejarah, budaya, dan kompleksitas masyarakat (Novi Hardita Larasati, 2020). Film *socialism*, sebagai contohnya, dapat menyajikan realitas dan informasi yang mendalam mengenai isu-isu global atau sosial. Oleh karena itu, film tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat menjadi *socialism* untuk merangsang pemikiran kritis dan membangun pemahaman yang lebih luas terhadap dunia di sekitar kita. Dengan berbagai fungsi tersebut, film menjadi medium yang dinamis dan berdaya untuk mempengaruhi, menginspirasi, dan menghibur penontonnya, membentuk ikatan budaya dan menyumbangkan berbagai kontribusi penting bagi perkembangan masyarakat.

Jenis-jenis film mencakup berbagai kategori yang mencerminkan variasi tema, gaya, dan tujuan dalam sosial perfilman. Salah satu jenis film yang umum dikenal adalah film drama, yang menghadirkan cerita dengan fokus pada konflik dan perkembangan karakter. Film ini seringkali bertujuan untuk menyampaikan pesan emosional dan filosofis kepada penonton. Selain itu, film komedi mengejar efek lucu dan tawa melalui dialog, situasi kocak, atau karakter-karakter yang eksentrik. Tujuannya adalah memberikan hiburan dan kegembiraan kepada penonton (Ansori, 2015).

Di sisi lain, film sosial bertujuan untuk menimbulkan ketegangan dan rasa takut melalui penggunaan unsur-unsur seperti suspense, ketidakpastian, dan elemen

supernatural. Film aksi, dengan fokus pada kecepatan, ketegangan, dan pertarungan fisik, sering kali menampilkan adegan-adegan aksi yang spektakuler. Film fantasi, di sisi lain, membawa penonton ke dunia imajinatif dan non-realistis, menghadirkan elemen-elemen seperti makhluk-makhluk fiksi, sihir, atau lanskap fantastis.

Film socialism berusaha menyajikan fakta dan kejadian nyata, menggambarkan kehidupan sehari-hari atau isu-isu tertentu dengan pendekatan naratif yang mendokumentasikan kebenaran. Selanjutnya, film animasi menggunakan teknik animasi untuk menciptakan karakter dan cerita, seringkali menargetkan penonton anak-anak tetapi juga dapat dinikmati oleh semua kalangan. Selain jenis-jenis film tersebut, terdapat juga subgenre seperti film fiksi ilmiah, sosial, misteri, dan banyak lagi (Bruno, 2019).

Kombinasi elemen-elemen ini menciptakan keragaman yang memperkaya dunia perfilman, memenuhi selera dan preferensi berbagai kelompok penonton. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi dan perubahan dalam budaya juga turut menghasilkan genre-genre baru yang terus memperkaya dan meramaikan dunia perfilman.

## **2.6 Online Video Streaming**

Salah satu cara umum untuk menonton video daring tanpa mengunduhnya adalah melalui streaming video, yang dapat diakses melalui sebagian besar peramban web. Cara lain untuk melihat streaming video adalah sebagai cara untuk mengirimkan video digital melalui jaringan langsung dari server streaming, sehingga tidak perlu mengunduh atau menyimpan video terlebih dahulu. Menurut (Bunlue, 2022) Pengertian Online Video Streaming merujuk pada metode penyampaian konten video secara langsung melalui jaringan internet tanpa memerlukan pengunduhan penuh sebelum konten dapat ditonton. Dalam konsep ini, penonton dapat menikmati konten video secara instan dengan menjalankan pemutaran langsung tanpa perlu menyimpan file secara permanen di perangkat mereka. Hal ini memungkinkan aksesibilitas yang lebih cepat dan fleksibilitas yang tinggi dalam menonton video kapanpun dan dimanapun selama terhubung dengan internet.

Online Video Streaming menawarkan pengalaman menonton yang dinamis dengan memungkinkan konten video untuk diputar seiring dengan proses pengunduhan. Proses ini memungkinkan penonton untuk menonton video tanpa harus menunggu seluruh file terunduh terlebih dahulu. Platform streaming seperti YouTube, Netflix, Hulu, dan lainnya menjadi sarana utama untuk menyajikan berbagai jenis konten, termasuk film, acara TV, video sosial, dan konten asli yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Soni & Puthawala, 2020). Kelebihan utama dari Online Video Streaming adalah kenyamanan dan aksesibilitasnya yang tinggi, di mana penonton dapat menikmati hiburan tanpa batasan ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi dan peningkatan kecepatan internet, platform streaming semakin menjadi pilihan utama bagi banyak orang dalam mengonsumsi konten video. Ini juga memberikan peluang baru bagi pembuat konten untuk menjangkau audiens global tanpa bergantung pada distribusi fisik (Bulkan *et al.*, 2023). Dengan demikian, Online Video Streaming menjadi bagian integral dari transformasi konsumsi media modern yang terus berkembang seiring berjalannya waktu.

Kelebihan Online Video Streaming terletak pada kenyamanan, fleksibilitas, dan aksesibilitas yang ditawarkannya kepada pengguna. Salah satu keunggulan utama adalah kemampuannya menyediakan akses instan terhadap berbagai jenis konten video tanpa perlu menunggu proses pengunduhan penuh. Penonton dapat menikmati film, acara TV, video sosial, dan berbagai konten lainnya secara langsung tanpa harus menyimpan file secara permanen di perangkat mereka (Saxena & Menon, 2021). Selain itu, Online Video Streaming memungkinkan fleksibilitas dalam menonton, di mana penonton dapat memilih waktu yang sesuai dengan jadwal mereka untuk menikmati konten favorit. Tidak ada keterbatasan waktu atau tempat, sehingga pengguna dapat menonton video di rumah, di tempat kerja, atau saat bepergian selama terhubung dengan internet. Menurut (Andriani *et al.*, 2021) Kelebihan lainnya adalah variasi konten yang luas yang dapat diakses. Platform streaming menyediakan berbagai pilihan dari berbagai genre, memungkinkan pengguna untuk menemukan konten sesuai dengan preferensi mereka. Ini mencakup konten eksklusif, serial orisinal, dan berbagai produksi independen yang dapat dijelajahi tanpa harus bergantung pada saluran sosial atau bioskop.

Selanjutnya, Online Video Streaming juga memberikan sosial yang lebih besar kepada pengguna atas pengalaman menonton mereka. Fitur seperti pemutaran mundur, pemutaran ulang, dan saran konten berbasis preferensi membantu menciptakan pengalaman yang disesuaikan dengan selera setiap individu. Terakhir, kelebihan ekonomis juga menjadi faktor penting (Hasan *et al.*, 2018). Dengan model langganan bulanan atau freemium, pengguna dapat memilih paket yang sesuai dengan kebutuhan dan anggaran mereka. Ini memberikan fleksibilitas lebih besar dibandingkan dengan model pembelian atau penyewaan tradisional. Dengan berbagai kelebihan ini, Online Video Streaming terus menjadi pilihan utama bagi konsumen modern dalam mengakses dan menikmati konten video, memainkan peran integral dalam transformasi konsumsi media.

## **2.7 Streaming Ilegal**

Pengertian streaming sosial merujuk pada praktik menyediakan atau mengakses konten video secara online tanpa izin atau tanpa membayar sosial kepada pemegang hak cipta. Dalam konteks ini, illegalitas terkait dengan pelanggaran hak kekayaan intelektual dan aturan distribusi konten. Streaming sosial melibatkan penyebaran konten seperti film, acara TV, atau video sosial tanpa izin resmi dari pemilik hak cipta, yang dapat merugikan sosial hiburan secara keseluruhan. Para pelaku streaming sosial sering kali mendistribusikan konten dengan menggunakan situs web, platform, atau layanan yang tidak sah (K. B. Lim *et al.*, 2021). Mereka dapat memanfaatkan teknologi *peer-to-peer* (P2P) atau server-situs tertentu yang menawarkan akses gratis atau dengan biaya murah kepada pengguna tanpa memperhatikan hak-hak cipta yang terkait dengan konten tersebut. Selain itu, aplikasi atau perangkat lunak tertentu juga dapat digunakan untuk mengakses konten sosial melalui saluran-saluran yang tidak sah.

Streaming sosial memberikan dampak sosial pada sosial kreatif dan hiburan, karena merugikan pemegang hak cipta, pembuat konten, dan pemangku kepentingan lainnya. Praktik ini dapat menghambat pendapatan yang seharusnya diterima oleh pencipta konten dan perusahaan produksi, mengancam keberlanjutan sosial, serta mengurangi insentif untuk menciptakan konten baru (Chithra *et al.*, 2022). Penindakan sosial terhadap streaming sosial menjadi penting untuk melindungi hak cipta dan

mendukung keberlanjutan sosial hiburan. Banyak sosial telah mengadopsi undang-undang dan peraturan yang ditujukan untuk menghentikan praktik streaming sosial, sambil memberikan *socialism* legal yang memadai kepada konsumen untuk mengakses konten dengan cara yang sah dan beretika.

Faktor penyebab streaming sosial melibatkan sejumlah kondisi dan motivasi yang mendorong individu untuk menyebarkan atau mengakses konten secara sosial. Salah satu faktor utama adalah ketersediaan teknologi yang memudahkan distribusi dan akses konten tanpa izin. Teknologi peer-to-peer (P2P), server sosial, dan aplikasi penyedia konten tanpa izin memberikan sarana mudah bagi pelaku untuk menyalahi hak cipta (Saxena, 2023). Selain itu, motivasi ekonomi juga menjadi faktor penting. Streaming sosial dapat muncul sebagai *socialism* murah atau bahkan gratis untuk mengakses konten hiburan. Beberapa individu mungkin mencari cara menghemat biaya berlangganan resmi atau memperoleh akses ke konten yang tidak tersedia di wilayah geografis mereka. Faktor ekonomi ini seringkali menjadi dorongan kuat di balik perilaku streaming sosial.

Ketidakpatuhan terhadap sosial dan kurangnya pemahaman tentang konsekuensi sosial juga dapat menjadi faktor penyebab. Beberapa orang mungkin tidak menyadari bahwa streaming atau mendistribusikan konten tanpa izin melanggar hak cipta, terutama ketika mereka dihadapkan pada kemudahan akses yang diberikan oleh platform sosial. Selain itu, ketersediaan konten eksklusif dan keinginan untuk mengaksesnya tanpa batasan geografis seringkali menjadi faktor penyebab. Jika konten tertentu hanya tersedia di beberapa wilayah atau memerlukan biaya berlangganan tambahan, beberapa individu mungkin cenderung mencari akses *socialism* melalui sumber ilegal (Chithra *et al.*, 2022). Perkembangan dunia digital dan globalisasi juga berkontribusi pada faktor penyebab streaming sosial. Internet yang merata di seluruh dunia memungkinkan penyebaran konten sosial secara cepat dan luas. Seiring meningkatnya konektivitas, tantangan dalam mengendalikan dan mencegah streaming sosial menjadi semakin kompleks.

Untuk mengatasi streaming sosial, perlu dilakukan upaya pendidikan, penegakan sosial yang lebih ketat, dan penyediaan *socialism* legal yang memenuhi kebutuhan konsumen. Untuk melindungi hak kekayaan intelektual dan melarang distribusi atau

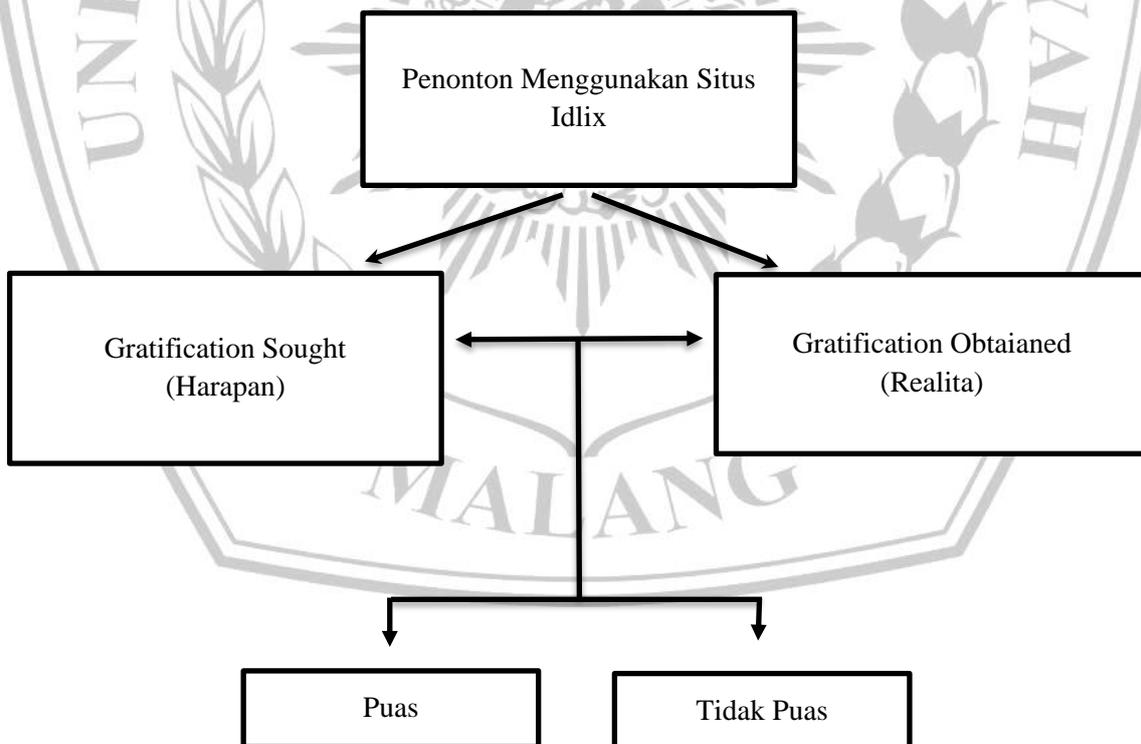
akses tidak resmi ke materi, undang-undang streaming sosial menggabungkan kerangka regulasi. Menurut Febriani dan Tantimin (2022), streaming sosial ilegal di beberapa negara karena pelanggaran hak cipta. Berdasarkan undang-undang ini, penulis dan penerbit memiliki kewenangan eksklusif untuk memutuskan bagaimana karya mereka direproduksi, didistribusikan, dan digunakan. Dalam konteks sosial hak cipta, streaming sosial dapat mencakup aktivitas seperti menyebarkan atau menyiarkan konten tanpa izin langsung dari pemilik hak cipta. Penyalahgunaan hak cipta ini dapat mengakibatkan tindakan sosial, termasuk sanksi pidana dan gugatan perdata terhadap pelaku streaming sosial.

Selain undang-undang hak cipta, sosial privasi dan keamanan juga dapat terlibat dalam kasus streaming sosial. Pembajakan dan penggunaan sosial sering kali melibatkan risiko terhadap data pribadi pengguna, penyebaran malware, atau aktivitas sosial lainnya. Oleh karena itu, upaya sosial untuk menanggulangi streaming sosial juga dapat mencakup pelanggaran terhadap sosial privasi dan keamanan informasi. Menurut (Juliandhono & Berlianto, 2022) Upaya sosial untuk mengatasi streaming sosial melibatkan kerjasama antara pihak berwenang, pemegang hak cipta, dan penyedia layanan internet. Undang-undang dapat memberikan dasar sosial bagi tindakan pencegahan, penutupan situs sosial, dan penegakan sosial terhadap pelaku streaming sosial. Selain itu, perjanjian internasional seperti TRIPS (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*) juga memberikan panduan untuk perlindungan hak cipta di tingkat global. Pentingnya penegakan sosial terhadap streaming sosial tidak hanya untuk melindungi hak cipta, tetapi juga untuk menjaga integritas sosial kreatif, mendukung para pencipta, dan memberikan penghargaan atas karya-karya orisinal (Fernandes Neto & Silva, 2019). Meskipun tantangan teknologi dan globalisasi membuat upaya sosial menjadi kompleks, peningkatan kesadaran, kerjasama internasional, dan penegakan sosial yang efektif dapat membantu meminimalkan dampak streaming sosial terhadap sosial hiburan dan hak kekayaan intelektual secara umum.

## 2.8 Definisi Konseptual

1. Gratification Sought
  - Kepuasan yang diharapkan (Harapan) oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi saat menonton film di situs Idlix
2. Gratification Obtained
  - Kepuasan yang diterima (Realita) oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi setelah menonton film di situs Idlix
3. Indikator (Katz, Blumler, dan Gurevitch)
  - Kebutuhan Kognitif
  - Kebutuhan Afektif
  - Kebutuhan Personal
  - Kebutuhan Sosial
  - Kebutuhan Pelepasan

### 2.8.1 Kerangka Konseptual



**Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual**

Sumber: Penulis, 2023

Penelitian ini mengeksplorasi tingkat kepuasan penonton dalam menonton film di Situs IDLIX, khususnya pada mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Malang. Situs IDLIX dipilih sebagai objek penelitian karena perannya yang semakin dominan sebagai platform penyedia konten visual. Kepuasan penonton menjadi fokus utama, mencakup aspek-aspek seperti kebutuhan kognitif, afektif, personal, sosial, dan relaksasi. Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Malang dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka adalah kelompok yang terlibat dalam konsumsi media secara aktif.

Selama beberapa tahun terakhir, platform streaming telah menjadi bagian penting dari kehidupan mahasiswa, memainkan peran signifikan dalam memenuhi kebutuhan hiburan mereka (Luthfi, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi dalam konteks bagaimana platform streaming film online dapat memenuhi atau mungkin tidak memenuhi ekspektasi dan kepuasan penonton di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi penyelenggara pendidikan dan pihak terkait untuk memahami preferensi dan tingkat kepuasan penonton mahasiswa Ilmu Komunikasi terhadap Situs IDLIX. Temuan ini dapat digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan platform streaming film online dalam mendukung kegiatan akademis dan hiburan mahasiswa.

## 2.9 Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sirkulasi Film dan Program Televisi di Era Digital: Studi Kasus Praktik Download dan Streaming melalui Situs Bajakan	Penelitian ini memaparkan bagaimana sirkulasi film dan program TV melalui situs bajakan, khususnya dari perspektif partisipan	Penelitian ini menggunakan metode studi kasus, dengan berfokus pada praktik partisipan di wilayah Yogyakarta.	keintiman pelaku dengan teknologi digital baik yang legal maupun ilegal, semangat mengakses tontonan dengan efisien dan semurah mungkin, serta pertimbangan-pertimbangan teknis

	(Anshari, 2019)			seperti perihal subtitle dan kualitas video.
2	Tanggung Jawab Perdata Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Film Melalui Situs Ilegal (Sekar, 2023)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa seriusnya pelanggaran hak cipta sinematografi yang umum dilakukan di masyarakat, dan bagaimana dampak dari banyaknya platform yang justru mempermudah tindakan pelanggaran hak cipta ini terjadi, juga mengetahui sejauh mana peranan pemerintah dalam mengatasi permasalahan pemilik hak cipta ini.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif dengan menerapkan teknik mengumpulkan data dengan peraturan perundang-undangan.	Hak cipta merupakan hak spesial yang diberikan kepada seseorang ketika menciptakan suatu karya, maupun barang yang secara otomatis timbul setelah suatu ciptaannya terwujud dalam bentuk nyata sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

3	<p>Kepuasan Khalayak Menonton Tayangan On The Spot di Stasiun Televisi Trans 7</p> <p>(Ritonga <i>et al.</i>, 2022)</p>	<p>Penelitian ini bertujuan meneliti “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kepuasan Penonton On The Spot Trans 7”.</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif, yaitu data yang terkumpul dalam bentuk angka-angka yang akan diuji dengan metode riset media effect dan datanya diolah menggunakan program SPSS.</p>	<p>Hasil akhir dalam penelitian ini adalah hal-hal demografis tidak memengaruhi gratifikasi yang dicari audience. Sedangkan faktor-faktor dari media dan lingkungan sosial berpengaruh pada pemuasan gratifikasi audience. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah agar penelitian selanjutnya mampu mengkaji, meneliti, dan memperdalam kembali motivasi serta faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi tingkat kepuasan audience pada media, serta dapat mengembangkan ruang lingkup penelitian.</p>
4	<p>Fenomena Website Streaming Film di Era Media Baru: Godaan, Perselisihan, dan Kritik</p> <p>(Wibowo, 2018)</p>	<p>Studi ini mengeksplorasi praktik menonton film melalui website streaming film yang ada di Indonesia dan pola komunikasinya dengan pemerintah dan korporasi.</p>	<p>Studi ini menggunakan paradigma sebuah prisma dari Saukko (2003) yang merujuk pada penggunaan ‘kristalisasi’.</p>	<p>Secara metaforis, kristal tidak hanya merefleksikan cahaya ke luar, yaitu dengan menghadirkan kompleksitas yang menyelimuti website streaming film, tetapi juga melihat perspektif dari dalam. Untuk pengumpulan data, studi ini telah menyortir sebagian besar website streaming film yang ada di Indonesia (melalui mesin pencari Google Indonesia).</p>

5	<p>Perlindungan Hak Cipta Film Terhadap Kegiatan Streaming Pada Situs Web Indoxx1</p> <p>(Yudianto, 2021)</p>	<p>Untuk mengetahui Perlindungan Hak Cipta Film Terhadap Kegiatan Streaming</p>	<p>Penelitian dilakukan secara normatif bersifat deskriptif, menggunakan data sekunder dianalisis secara kualitatif, serta penarikan kesimpulan menggunakan logika deduktif.</p>	<p>Hasil penelitian menggambarkan bahwa (1) Pengaturan Hak Cipta film terhadap kegiatan streaming film gratis pada situs web IndoXX1 terdapat dalam Pasal 55 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta yaitu penutupan situs serta dalam Pasal 99 ayat (3) huruf b Undang-Undang Hak Cipta selanjutnya ketentuan pidana juga diatur dalam Pasal 113 ayat (2) dan ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta</p>
---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber: diolah oleh penulis, 2023

