

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Komunikasi Massa dan Media**

Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan yang dilakukan melalui media kepada audiens yang luas, heterogen, dan bersifat anonim. Komunikasi jenis ini memerlukan keberadaan media sebagai perantara utama dalam menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan. Menurut McQuail (2011), media massa memiliki karakteristik sebagai alat komunikasi satu arah, bersifat publik, diproduksi secara terorganisir, serta menjangkau khalayak luas dan tersebar. Dalam konteks ini, komunikasi massa bersifat impersonal dan tidak memungkinkan adanya umpan balik secara langsung dan simultan.

Namun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memunculkan media baru, seperti internet dan media sosial, yang secara signifikan mengubah sifat dan dinamika komunikasi massa. Media baru menawarkan sifat interaktif, partisipatif, dan memungkinkan khalayak untuk menjadi produsen sekaligus konsumen pesan (produser). Hal ini berimplikasi pada pergeseran peran audiens yang sebelumnya pasif menjadi aktif dan selektif dalam menerima informasi. Sebagaimana dinyatakan oleh Nasrullah (2019), media digital telah mendorong terjadinya konvergensi komunikasi yang menyatukan media cetak, elektronik, dan online dalam satu ekosistem komunikasi interaktif.

Perubahan karakteristik media ini berimplikasi pada cara individu berinteraksi dengan pesan-pesan media. Media tidak lagi hanya menjadi saluran penyampai informasi, tetapi juga sebagai ruang bagi pembentukan identitas, ekspresi budaya, dan pertarungan makna. Oleh karena itu, pemahaman tentang komunikasi massa dan media sangat relevan dalam

studi resepsi media, terutama dalam konteks konsumsi film oleh audiens generasi muda.

Media memiliki sejumlah fungsi dalam kehidupan sosial masyarakat. Secara umum, Lasswell (1948) mengemukakan tiga fungsi utama media massa, yaitu fungsi pengawasan lingkungan, korelasi bagian-bagian masyarakat dalam menanggapi lingkungan, dan transmisi warisan sosial. Sementara itu, Wright (1986) menambahkan satu fungsi penting lainnya, yakni fungsi hiburan. Dalam era kontemporer, fungsi media tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, melainkan juga memainkan peran sentral dalam membentuk realitas sosial melalui proses framing dan agenda setting.

Teori agenda setting menunjukkan bahwa media memiliki kekuatan untuk memengaruhi apa yang dianggap penting oleh publik dengan menentukan isu apa yang mendapat porsi pemberitaan lebih besar (McCombs & Shaw, 1972). Di sisi lain, framing menjelaskan bagaimana media membingkai suatu peristiwa atau isu melalui narasi tertentu, yang kemudian memengaruhi bagaimana audiens memahami realitas tersebut. Dalam hal ini, media bukan hanya cermin realitas, tetapi juga konstruksi dari realitas itu sendiri.

Sejalan dengan pandangan ini, media membentuk struktur makna dalam masyarakat yang kemudian diinterpretasi secara berbeda oleh audiens. Oleh karena itu, media turut bertanggung jawab atas terbentuknya persepsi publik terhadap isu-isu sosial, budaya, dan politik. Teori resepsi menjadi penting untuk memahami bagaimana pesan-pesan media tersebut dimaknai secara beragam oleh audiens yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang berbeda-beda.

### **2.1.2 Film sebagai Produk Media Populer**

Film merupakan produk media populer yang memiliki kemampuan kuat dalam menyampaikan pesan melalui gabungan elemen visual dan audio. Sebagai bentuk komunikasi massa, film berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan, refleksi sosial, hingga alat ideologis (Storey, 2009). Melalui jalan cerita, karakter, visual, dan dialog, film mampu membentuk opini publik, memperkuat nilai-nilai budaya, dan bahkan mempengaruhi gaya hidup penonton.

Menurut Ardianto & Kriyantono (2020), film dapat dikategorikan sebagai bentuk komunikasi simbolik yang kompleks karena menyampaikan pesan melalui berbagai kode dan tanda yang harus dimaknai oleh penonton. Penonton film tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses interpretasi terhadap makna dari narasi yang disajikan. Oleh karena itu, film memiliki potensi besar dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap berbagai isu sosial.

Dalam konteks budaya populer, film menjadi salah satu bentuk representasi sosial yang dominan. Film dapat merepresentasikan berbagai aspek kehidupan seperti cinta, konflik sosial, perjuangan kelas, gender, dan nilai-nilai moral. Representasi ini tidak pernah netral karena dipengaruhi oleh sudut pandang kreator dan ideologi yang mendasarinya.

Representasi dalam film adalah cara media membangun makna dan gambaran tentang dunia, kelompok sosial, atau isu tertentu. Melalui representasi, film dapat mereproduksi atau menantang stereotip sosial yang ada. Menurut Hall (1997), representasi adalah praktik makna di mana media menyusun dan menyampaikan citra dunia yang disepakati secara sosial.

Dalam kerangka ideologi, film sering kali menjadi alat hegemonik yang secara halus menyisipkan nilai-nilai dominan dalam masyarakat. Representasi tentang gender, ras, kelas sosial, agama, dan kekuasaan sering

kali dimunculkan secara implisit dalam alur cerita film. Sebagaimana dikemukakan oleh Barker (2018), ideologi dalam film bekerja melalui narasi dan simbol-simbol yang tampak natural, padahal merupakan konstruksi sosial yang memiliki kepentingan tertentu.

Dalam studi resepsi, fokus penelitian tidak hanya pada pesan yang disampaikan oleh film, tetapi juga bagaimana audiens memahami dan menafsirkan representasi tersebut berdasarkan pengalaman dan latar belakang mereka. Pemahaman terhadap makna film menjadi sangat beragam karena audiens membawa nilai-nilai sosial, budaya, dan ideologis masing-masing dalam proses pemaknaan.

### **2.1.3 Pembajakan Film dan Akses Audiens**

Pembajakan film telah menjadi fenomena yang lazim di Indonesia, khususnya di kalangan remaja dan mahasiswa. Akses terhadap film secara ilegal sering kali dipilih karena berbagai alasan seperti kemudahan akses, tidak adanya biaya, serta keinginan untuk menonton film terbaru yang belum tersedia di platform legal. Nuryuliansyah (2022) mengungkapkan bahwa alasan utama masyarakat menonton film bajakan adalah karena keterbatasan ekonomi, kemudahan akses, dan ketersediaan film yang lebih luas.

Di sisi lain, perkembangan teknologi dan internet semakin memudahkan akses terhadap film bajakan melalui situs streaming ilegal dan aplikasi berbagi file. Menurut laporan oleh Coalition Against Piracy (2021), Indonesia termasuk negara dengan tingkat konsumsi konten bajakan tertinggi di Asia Tenggara. Hal ini menunjukkan bahwa aksesibilitas dan ekonomi masih menjadi faktor penting dalam perilaku konsumsi media masyarakat Indonesia.

Fenomena ini juga mencerminkan ketimpangan dalam distribusi media legal yang belum merata, terutama di daerah-daerah yang tidak

terjangkau bioskop atau jaringan internet stabil untuk mengakses layanan streaming resmi. Oleh karena itu, pembajakan film tidak bisa semata-mata dilihat sebagai pelanggaran hukum, tetapi juga sebagai fenomena sosial yang berkaitan dengan struktur ekonomi, budaya konsumsi, dan kebutuhan hiburan masyarakat.

Dampak dari pembajakan film tidak hanya dirasakan oleh produsen film, tetapi juga merugikan seluruh ekosistem industri kreatif, mulai dari penulis skenario, aktor, kru produksi, hingga distributor. Pendapatan yang hilang akibat pembajakan berdampak pada menurunnya investasi dalam produksi konten berkualitas. Sebagaimana dinyatakan oleh Wibowo (2021), pembajakan merupakan ancaman serius terhadap keberlangsungan industri perfilman nasional.

Namun demikian, dari sudut pandang audiens, pembajakan film dianggap sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan hiburan di tengah keterbatasan akses legal. Ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara regulasi hukum dan kebutuhan nyata masyarakat. Dalam konteks ini, pendekatan represif semata tidak cukup efektif tanpa disertai dengan peningkatan literasi media dan penyediaan akses legal yang terjangkau dan merata.

Kondisi ini menimbulkan dilema moral di kalangan penonton, khususnya mahasiswa, yang menyadari bahwa tindakan tersebut melanggar hukum, namun tetap melakukannya karena alasan pragmatis. Hal ini menjadi alasan kuat untuk mengkaji lebih dalam motif dan proses pemaknaan mahasiswa dalam menonton film bajakan, sebagaimana dilakukan dalam penelitian ini.

#### **2.1.4 Perkembangan Perfilman di Indonesia**

Sejarah perkembangan produksi film di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari pertumbuhan gedung bioskop di tanah air. Garin Nugroho dan Dyna Herlina mengklasifikasikan perkembangan film di Indonesia menjadi enam periode yang berbeda. Periode pertama, dari tahun 1900 hingga 1930, dikenal sebagai tahapan seni kaum urban, di mana film mulai diperkenalkan dan dinikmati oleh masyarakat perkotaan. Periode kedua, dari tahun 1930 hingga 1950, merupakan tahapan di mana film berkembang sebagai sarana hiburan di tengah situasi depresi ekonomi global yang melanda dunia. Periode ketiga, dari tahun 1950 hingga 1970, ditandai dengan adanya ketegangan ideologi yang mempengaruhi industri film di Indonesia. Periode keempat, dari tahun 1970 hingga 1985, disebut sebagai era globalisme semu, di mana film Indonesia mulai terpengaruh oleh tren global namun belum sepenuhnya terintegrasi. Periode kelima, dari tahun 1985 hingga 1998, merupakan periode krisis yang terjadi di tengah arus globalisasi yang semakin kuat. Terakhir, periode keenam, dari tahun 1998 hingga 2013, ditandai dengan euforia demokrasi yang membawa angin segar bagi industri film Indonesia setelah mengalami masa-masa sulit sebelumnya. (Nugroho & Herlina, 2015) Berikut perkembangan perfilman Indonesia:

*Tabel 2. 1 Perkembangan Perfilman di Indonesia*

No.	Periode	Peristiwa
1	1900-1930	Pada tahun 1926, Loetoeng Kasaroeng, film pertama di Indonesia, dirilis. Nelson, Joshua, dan Othniel adalah anggota keluarga Wong dari Shanghai pada tahun 1928. Mereka memproduksi film Njai Siti atau De Stem Des Bloeds (Soera Darah) bersama Ph Carli, MH Shililing pada 22 Maret 1930. 1929, perusahaan film cerita Halimoen Film Didirikan di Jakarta, dengan film pertamanya Lily van Java.

2	1930-1950	<p>Pada awal tahun 1930-an, perkembangan perfilman di Indonesia mulai menunjukkan aktivitas yang cukup signifikan, ditandai dengan kolaborasi antara Albert Balink, seorang jurnalis asal Belanda, dan Wong Bersaudara dalam memproduksi film berjudul <i>Pareh</i>. Meski proyek ini tidak berhasil secara komersial, usaha tersebut mencerminkan upaya awal dalam membangun industri film lokal. Tahun 1931 menjadi tonggak penting ketika The Teng Chun berhasil menghadirkan film bersuara pertama di Indonesia berjudul <i>Boenga Roos dari Tjikembang</i>, yang membuka babak baru dalam teknologi sinema di tanah air. Di tahun yang sama, film <i>Indonesia Malaise</i> juga hadir sebagai film bersuara lainnya, hasil kolaborasi antara Ph Carli, M.H. Shililing, dan Wong Brothers di bawah produksi Halimoen Film. Ini menunjukkan bahwa inovasi dalam dunia film sudah mulai berkembang secara simultan dari berbagai pihak.</p> <p>Memasuki tahun 1937, ketika dunia tengah mengalami krisis ekonomi global, Albert Balink kembali berkontribusi dalam dunia perfilman Indonesia dengan menciptakan film berjudul <i>Terang Boelan</i>, juga dikenal dengan judul Belanda <i>Het Eiland der Droomen</i>. Film ini menampilkan Roekiah sebagai pemeran utama, yang kemudian dikenal sebagai salah satu bintang besar atau ikon populer dalam industri film masa itu. Keberhasilan <i>Terang Boelan</i> tidak hanya menandai pencapaian sinematik, tetapi juga menunjukkan bagaimana film lokal dapat</p>
---	-----------	---

		<p>diterima dengan baik oleh masyarakat luas, khususnya kalangan kelas bawah. Ini menjadi indikasi awal bahwa film bisa menjadi media hiburan yang inklusif dan memiliki daya tarik kuat terhadap penonton domestik.</p> <p>Perkembangan pesat terlihat pada tahun-tahun berikutnya. Tahun 1939 mencatatkan lima judul film yang diproduksi, yang kemudian meningkat menjadi 14 judul pada tahun 1940, dan mencapai puncaknya dengan 30 judul film pada tahun 1941. Lonjakan ini mencerminkan pertumbuhan pesat dalam industri film Indonesia, baik dari sisi produksi maupun permintaan pasar. Akan tetapi, fase ini mengalami perlambatan drastis ketika Indonesia berada di bawah pendudukan Jepang pada periode 1942 hingga 1944. Pada masa tersebut, hanya tiga film yang diproduksi oleh perusahaan film Jepang Nippon Eiga Sha, yaitu <i>Pulo Inten</i>, <i>Bunga Semboja</i>, dan <i>1001 Malam</i>. Produksi film yang sangat terbatas ini memperlihatkan bagaimana situasi politik dan penjajahan memengaruhi aktivitas budaya, termasuk perfilman, yang sebelumnya sempat berkembang pesat.</p>
--	--	--

3	1950-1970	<p>30 Maret 1950 adalah hari pertama pengambilan gambar film Darah &amp; Doa, atau Long March of Siliwangi, yang disutradarai oleh Usmar Ismail. Hari itu kemudian ditetapkan sebagai Hari Film Nasional. Selama tahun 1950-1960, terjadi sensor yang berlebihan, yang biasanya dikaitkan dengan isi yang radikal di kedua sisi sayap kiri dan kanan. Produksi film Indonesia hanya menghasilkan 20 judul film pada tahun 1957, dan hanya 19 judul film pada tahun 1958. Pada tahun 1959, produksi film nasional hanya menghasilkan 18 judul film.</p>
---	-----------	--

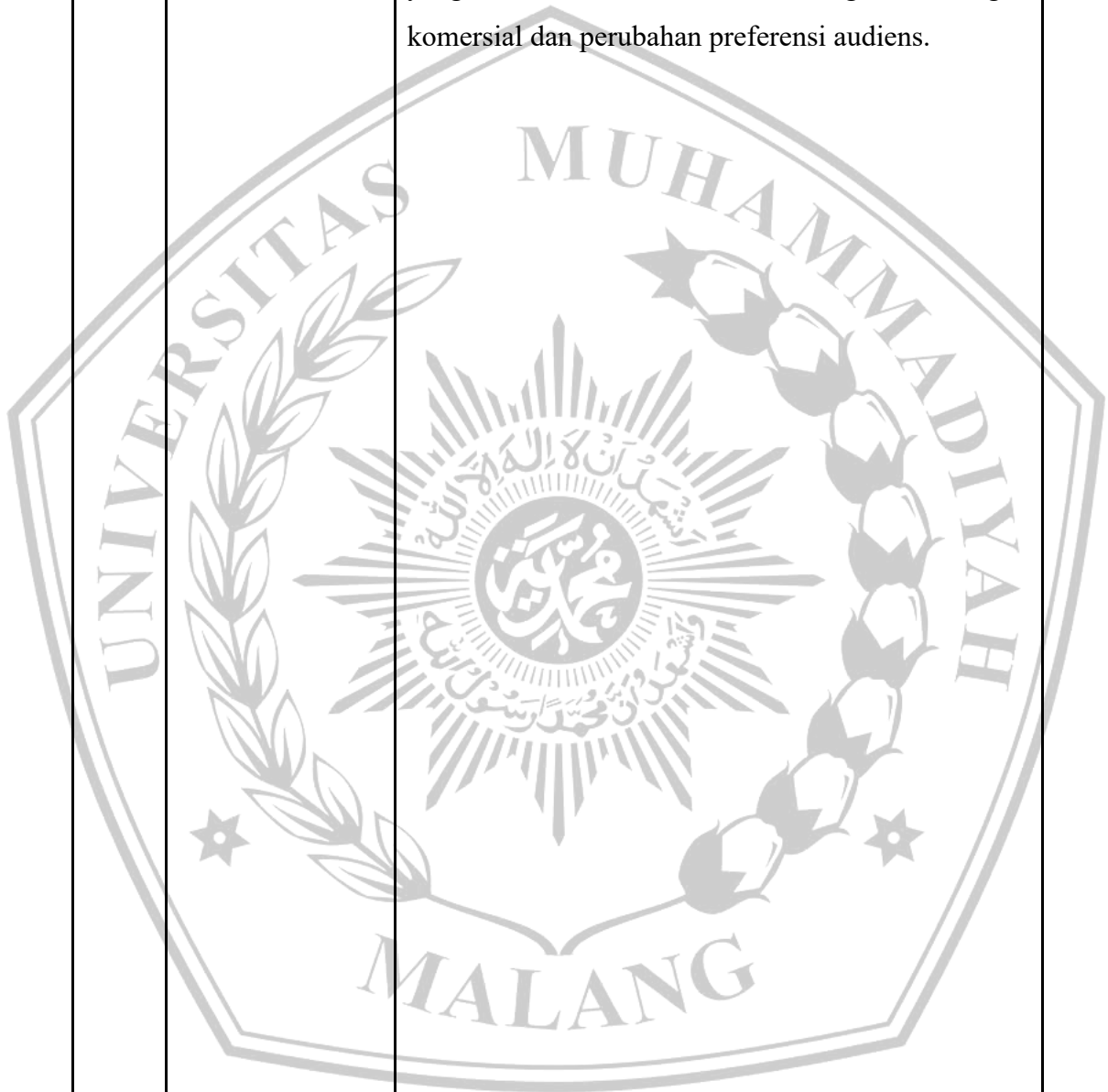


4	1970-1985	<p>Pada tahun 1977, industri film nasional mengalami puncak produksi dengan total 135 judul film yang dirilis dalam satu tahun. Dekade 1970-an pun dikenang sebagai masa keemasan perfilman Indonesia, di mana sebanyak 618 judul film diproduksi selama periode tersebut. Banyak di antara film-film tersebut menjadi karya yang tidak hanya populer secara komersial, tetapi juga memiliki nilai artistik dan budaya yang tinggi. Beberapa judul yang menonjol dari era ini antara lain <i>Pengantin Remadja</i>(1971), <i>Si Doel Anak Betawi</i> (1973), <i>Cinta Pertama</i>(1973), <i>Cintaku di Kampus Biru</i> (1976), <i>Badai Pasti Berlalu</i> (1977), <i>Inem Pelayan Sexy</i> (1977), dan <i>Gita Cinta dari SMA</i> (1979), yang masing-masing mewakili genre dan gaya penyutradaraan yang beragam serta menggambarkan dinamika sosial pada masanya.</p> <p>Salah satu fenomena menarik dari periode ini adalah munculnya trio komedi legendaris Warkop DKI dalam film <i>Mana Tahan</i> (1979), yang diperankan oleh Dono (Wahyu Sardono), Kasino (Kasino Hadiwibowo), dan Indro (Indrojoyo Kusumonegoro). Kehadiran Warkop DKI memberikan warna tersendiri dalam industri film Tanah Air karena mampu memadukan kritik sosial dengan humor segar yang dekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Film-film mereka tidak hanya menghibur, tetapi juga menyentil isu-isu sosial secara cerdas dan halus, menjadikan mereka sebagai ikon budaya pop Indonesia.</p>
---	-----------	---

		<p>Memasuki tahun 1984, perfilman Indonesia diwarnai oleh hadirnya film <i>Penumpasan Pengkhianatan G 30 S PKI</i> yang disutradarai oleh Arifin C. Noer. Film ini diproduksi dalam konteks politik Orde Baru dan berfungsi sebagai alat propaganda resmi pemerintah saat itu. Narasi dalam film tersebut disusun untuk memperkuat legitimasi kekuasaan dengan menggambarkan peristiwa Gerakan 30 September 1965 versi negara. Kehadiran film ini menunjukkan bagaimana sinema dapat dimanfaatkan sebagai media pembentukan opini publik dan penyebaran ideologi politik yang sistematis, sekaligus memperlihatkan keterlibatan negara dalam pengaturan wacana sejarah melalui medium audiovisual.</p>
--	--	--

5	1985-1998	<p>Pada era 1990-an, industri perfilman Indonesia mengalami perubahan signifikan dalam hal tema dan gaya penyajian. Warkop DKI, yang aktif membintangi film dari tahun 1979 hingga 1994, memainkan peran besar dalam membentuk selera humor masyarakat Indonesia. Total 34 film yang mereka bintangi mencerminkan popularitas mereka yang tinggi dan permintaan pasar terhadap hiburan ringan dan lucu di tengah kondisi sosial yang kompleks pada masa itu. Film-film Warkop DKI umumnya mengangkat cerita keseharian dengan sentuhan satir sosial dan komedi slapstick yang mudah diterima berbagai lapisan masyarakat.</p> <p>Sementara itu, munculnya film-film seperti <i>Susuk Nyi Loro Kidul</i>, <i>Nafsu Dalam Cinta</i>, dan <i>Kenikmatan Tabu</i> pada dekade yang sama menunjukkan adanya pergeseran minat penonton terhadap genre yang lebih eksploratif, seperti horor, erotisme, dan drama yang penuh sensasi. Fenomena ini tidak lepas dari kebutuhan industri untuk tetap menarik penonton di tengah makin ketatnya persaingan dengan media lain seperti televisi dan maraknya sinetron. Film-film bertema sensual dan mistis menawarkan daya tarik visual dan cerita yang berbeda dari format hiburan komedi yang lebih aman seperti yang dibawakan Warkop DKI.</p> <p>Kondisi ini juga mencerminkan respons sineas terhadap kebijakan sensor yang lebih longgar dibandingkan dekade sebelumnya, serta kecenderungan pasar yang menuntut tontonan yang</p>
---	-----------	---

lebih berani dan menghibur. Maka, perpaduan antara keberhasilan komedi klasik seperti Warkop DKI dan munculnya genre-genre baru pada 1990-an merupakan cerminan dinamika industri film nasional yang mencoba bertahan di tengah tantangan komersial dan perubahan preferensi audiens.



6	1998-2013	<p>Pada era 1990-an, industri perfilman Indonesia mengalami masa suram. Produksi film menurun drastis hingga hanya menghasilkan sekitar 10 judul selama tiga tahun. Penyebab utama dari kemunduran ini adalah dominasi televisi swasta yang mulai berkembang pesat, ditambah dengan maraknya peredaran film impor dan pembajakan VCD, yang membuat bioskop kehilangan daya tariknya. Situasi ini menyebabkan banyak rumah produksi gulung tikar dan sineas kehilangan ruang untuk berkarya.</p> <p>Namun, titik balik mulai terlihat pada tahun 1998, yang kemudian dianggap sebagai awal dari kebangkitan kembali perfilman nasional. Salah satu penanda penting dari masa kebangkitan ini adalah kemunculan film <i>Petualangan Sherina</i>, yang dirilis pada tahun 2000 dan berhasil menyedot perhatian publik luas, terutama generasi muda. Film ini membawa angin segar karena memiliki kualitas produksi yang baik, cerita yang segar, dan musik yang menarik, sehingga mampu menghidupkan kembali minat masyarakat terhadap film Indonesia.</p> <p>Selain itu, film <i>Kuldesak</i>, yang sebenarnya telah diproduksi pada 1996 namun baru dirilis beberapa tahun kemudian, juga berkontribusi dalam membangkitkan semangat sineas muda. <i>Kuldesak</i> dianggap sebagai film yang eksperimental dan penuh semangat kebebasan berekspresi, serta menandai lahirnya generasi baru pembuat film yang</p>
---	-----------	---

		<p>tidak lagi bergantung pada pola konvensional perfilman sebelumnya.</p> <p>Dengan momentum kebangkitan ini, industri film Indonesia mulai kembali aktif dan produktif. Pada tahun 2013, jumlah film yang diproduksi meningkat signifikan hingga mencapai 96 judul, dan terus bertambah menjadi 126 judul pada tahun 2014. Peningkatan ini menandakan adanya optimisme baru dan tumbuhnya pasar film nasional yang mulai didukung oleh sistem distribusi yang lebih baik, kebijakan pemerintah yang lebih terbuka, serta meningkatnya apresiasi penonton terhadap karya lokal.</p>
--	--	---

Data dalam tabel perkembangan perfilman di Indonesia menunjukkan adanya tekanan yang dipengaruhi oleh berbagai kebijakan yang diterapkan pada setiap periode. Misalnya, pada masa pendudukan Jepang, industri film berada di bawah kendali Ganseikanbu Sendenbu (Jawatan Propaganda) yang mendirikan Nippon Eigasha. Hal ini menyebabkan peningkatan jumlah produksi film karena Nippon Eigasha bertugas membuat propaganda film, sementara Nichei bertanggung jawab dalam memproduksi film berita. Menurut catatan, Nippon Eigasha berhasil memproduksi delapan judul film dalam setahun (Nugroho & Herlina, 2015)

Pada periode 1950-an hingga 1956, industri film nasional Indonesia mengalami kemunduran yang cukup signifikan. Hal ini terjadi karena derasnya arus masuk film-film impor yang membanjiri pasar perfilman dalam negeri. Tahun 1953 menjadi titik kritis di mana dominasi film asing, terutama dari Amerika, Malaysia, dan India, semakin terasa di berbagai jaringan bioskop di Indonesia. Film Amerika menduduki pangsa pasar bioskop kelas satu yang menyasar penonton dari kalangan menengah ke atas, sementara film Malaysia dan India bersaing ketat dengan film lokal di bioskop kelas dua yang lebih terjangkau.

Kondisi tersebut menyebabkan film Indonesia kesulitan bersaing secara komersial maupun artistik. Keterbatasan dalam pendanaan, teknologi, dan distribusi membuat produksi film lokal tidak mampu menyaingi kualitas teknis serta daya tarik naratif film-film impor yang telah lebih maju dan berpengalaman. Akibatnya, jumlah produksi film Indonesia terus menurun, bahkan pada tahun 1956 hanya tercatat 36 judul film yang berhasil diproduksi.

Sebagai bentuk protes terhadap situasi tersebut, para pekerja seni dan insan perfilman melakukan aksi pawai ke Istana Merdeka. Mereka menyampaikan resolusi yang mendesak pemerintah untuk meninjau ulang regulasi terkait perdagangan film impor dan mendorong kebijakan yang berpihak pada pertumbuhan film nasional. Resolusi ini mencerminkan keresahan kolektif pelaku industri film terhadap ketimpangan perlakuan dan lemahnya proteksi terhadap karya dalam negeri. Tekanan tersebut juga merupakan upaya untuk menjaga kedaulatan budaya Indonesia agar tidak sepenuhnya tergerus oleh pengaruh luar melalui media film. Dengan demikian, masa ini mencerminkan betapa besarnya

tantangan yang dihadapi oleh perfilman nasional dalam mempertahankan eksistensinya di tengah dominasi budaya asing yang massif (Ardiyanti, 2017)

Perkembangan industri film Indonesia jika dilihat dari sisi kuantitas produksi memang menunjukkan pola naik turun yang cukup tajam. Pada tahun 1992–1993, produksi film nasional masih tergolong cukup aktif dengan 42 judul yang dirilis. Namun, hanya kurang dari satu dekade kemudian, tepatnya pada tahun 2001–2002, jumlah produksi merosot drastis hingga hanya menghasilkan empat film. Penurunan ini menunjukkan betapa rapuhnya ekosistem perfilman nasional ketika tidak didukung oleh kebijakan pemerintah yang kuat dan berkesinambungan. Ketiadaan sistem distribusi yang adil, minimnya insentif bagi sineas, dan dominasi film impor menyebabkan iklim industri menjadi tidak kondusif bagi para pelaku lokal.

Meskipun begitu, setelah era reformasi, geliat perfilman Indonesia kembali menunjukkan tanda-tanda kebangkitan. Namun, kebangkitan ini lebih disebabkan oleh semangat juang dan kreativitas para sineas muda Indonesia yang tetap berkarya meskipun dengan keterbatasan. Mereka membangun film-film independen, menggunakan teknologi digital, serta memanfaatkan berbagai platform alternatif untuk distribusi dan promosi. Dorongan kuat dari komunitas film dan festival-festival lokal maupun internasional juga turut berperan dalam menghidupkan kembali minat terhadap film Indonesia.

Sayangnya, semangat dari pelaku industri ini tidak selalu diiringi oleh dukungan regulatif yang memadai dari pemerintah. Kebijakan perfilman masih belum mampu menyediakan perlindungan yang kuat terhadap film lokal, baik dalam hal pembiayaan, distribusi, promosi, maupun regulasi terhadap film impor. Kurangnya insentif fiskal, tidak adanya kuota penayangan film nasional di bioskop, serta lemahnya infrastruktur perfilman daerah juga menjadi hambatan yang signifikan. Oleh karena itu, meskipun secara kreatif industri ini terus berkembang, keberlanjutan dan pertumbuhan jangka panjang perfilman nasional masih sangat bergantung pada kemauan politik dan keberpihakan pemerintah terhadap potensi budaya dan ekonomi yang dimiliki oleh sektor ini (Ardiyanti, 2017).

## 1. Film Bajakan

Pembajakan film merupakan tindakan yang melanggar hak kekayaan intelektual, karena melibatkan penyalinan, penyebaran, dan penayangan ulang karya sinematik tanpa izin resmi dari pihak yang berhak, seperti produser atau distributor film. Praktik ini marak terjadi di berbagai negara, termasuk Indonesia, yang menjadi salah satu pasar besar bagi konsumsi film ilegal. Baik film produksi lokal maupun internasional banyak ditemukan beredar di internet melalui situs atau aplikasi ilegal, yang menyediakan akses mudah dan gratis bagi masyarakat luas. Hal ini mencerminkan lemahnya penegakan hukum serta rendahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menghargai hak cipta.

Survei yang dilakukan oleh YouGov atas permintaan Coalition Against Piracy (CAP) dari Asia Video Industry Association (AVIA) menunjukkan bahwa sekitar 63% konsumen digital di Indonesia masih mengakses film melalui situs ilegal. Fakta ini mengindikasikan bahwa pembajakan masih dianggap hal yang lumrah dan diterima secara sosial oleh sebagian besar pengguna internet di Indonesia. Di sisi lain, data juga menunjukkan bahwa 35% dari pengguna perangkat streaming ilegal (Illicit Streaming Devices/ISD) mengunduh dan menggunakan aplikasi seperti IndoXXI Lite, yang populer karena menyediakan film-film terbaru secara gratis. Tingginya angka ini menunjukkan betapa besar permintaan terhadap tontonan murah atau tanpa biaya, terutama di kalangan pengguna yang tidak ingin atau tidak mampu mengakses layanan streaming legal yang berbayar.

Faktor-faktor seperti kemudahan akses, minimnya edukasi mengenai pelanggaran hak cipta, serta belum optimalnya upaya penindakan terhadap situs dan aplikasi ilegal, turut memperburuk keadaan. Situasi ini menciptakan lingkungan yang mendukung terus berlangsungnya konsumsi film bajakan sebagai pilihan utama bagi sebagian masyarakat, padahal dampaknya dapat merugikan industri kreatif secara keseluruhan dan melemahkan keberlanjutan produksi film yang berkualitas (Ardan, 2020).

Akses terhadap film bajakan di internet menjadi sangat mudah karena perkembangan teknologi digital yang pesat tidak diimbangi dengan pengawasan

dan regulasi yang ketat. Pengguna hanya perlu mengetik judul film di mesin pencarian seperti Google, dan dalam hitungan detik akan muncul deretan situs yang menawarkan film tersebut secara gratis. Situasi ini diperparah oleh algoritma mesin pencarian yang belum sepenuhnya mampu membedakan antara situs resmi dengan situs ilegal, sehingga situs bajakan justru sering muncul di peringkat atas hasil pencarian.

Selain itu, media sosial turut memperkuat persebaran konten ilegal ini. Platform seperti Twitter memungkinkan penggunanya berbagi informasi secara luas dan cepat, termasuk membagikan tautan menuju situs penyedia film bajakan. Interaksi yang terjadi di ruang digital ini mempermudah masyarakat untuk saling merekomendasikan situs-situs yang menyediakan film tanpa izin, yang kemudian menyebar secara viral dan sulit dibendung.

Fenomena ini juga didorong oleh rendahnya kesadaran hukum dan etika digital di kalangan masyarakat. Banyak orang yang lebih mementingkan kemudahan dan akses gratis dibandingkan menghargai hak cipta dan kerja keras para pembuat film. Situasi ini dimanfaatkan oleh oknum tertentu yang mendirikan situs-situs bajakan populer seperti IndoXXI, Rebahin, LK21, dan IDLIX, yang tidak hanya menyediakan film-film terbaru, tetapi juga memiliki antarmuka yang nyaman digunakan serta koleksi konten yang lengkap.

Minimnya tindakan hukum yang tegas dan konsisten terhadap pelaku pembajakan juga membuat praktik ini terus berkembang. Penutupan satu situs bajakan biasanya hanya bersifat sementara karena pelakunya dapat dengan mudah membuat domain baru atau menggunakan proxy server untuk menghindari pelacakan. Kombinasi antara kemudahan teknologi, lemahnya regulasi, dan rendahnya kesadaran publik menyebabkan praktik pembajakan film tetap marak terjadi dan sulit diberantas secara menyeluruh (Mamentu, 2021).

Tindakan menyebarluaskan, menonton, atau mengunduh film tanpa izin dari pemilik hak cipta merupakan pelanggaran serius terhadap peraturan hukum yang berlaku di Indonesia. Berdasarkan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, film termasuk dalam kategori karya sinematografi

yang secara eksplisit dilindungi sebagai hasil ciptaan intelektual. Perlindungan ini mencakup hak moral dan hak ekonomi bagi pencipta maupun pemegang hak cipta.

Secara khusus, Pasal 25 Ayat (2) memberikan hak eksklusif kepada lembaga penyiaran untuk mengelola siarannya, baik dalam bentuk penyiaran ulang, komunikasi siaran, perekaman siaran, hingga penggandaan hasil siaran tersebut. Artinya, hanya pemilik hak sah yang memiliki kewenangan penuh untuk menentukan siapa yang boleh atau tidak boleh menggunakan konten tersebut dalam bentuk apa pun. Ketika seseorang menggunakan atau menyebarkan konten siaran tanpa izin, maka secara langsung ia telah melanggar hak ekonomi pemilik konten yang sah.

Lebih lanjut, Pasal 25 Ayat (3) secara tegas melarang siapa pun menyebarkan isi siaran tanpa izin, terutama bila dilakukan untuk tujuan komersial. Praktik ini bukan hanya mencederai industri film, tetapi juga mengakibatkan kerugian ekonomi bagi pihak-pihak yang terlibat dalam proses produksi, distribusi, hingga promosi film. Karena itulah, negara melalui perundang-undangan mencoba memberikan perlindungan hukum yang ketat terhadap karya film sebagai bentuk penghargaan terhadap kreativitas dan hasil kerja para insan perfilman.

Dengan adanya regulasi tersebut, masyarakat seharusnya lebih menyadari pentingnya menghormati hak cipta dan tidak sembarangan mengakses atau menyebarluaskan film tanpa izin. Penegakan hukum dalam bidang ini juga menjadi instrumen penting untuk menciptakan ekosistem perfilman yang sehat, adil, dan mendukung pertumbuhan industri kreatif di dalam negeri.

Pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat dikenakan sanksi pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 118 Ayat (1) dan Ayat (2) UU Hak Cipta. Pasal 118 Ayat (1) menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 Ayat (2) huruf a, b, c, dan/atau d untuk penggunaan secara komersial, dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. Sementara itu, Pasal 118 Ayat (2) mengatur bahwa setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 Ayat (2) huruf d yang

dilakukan dengan tujuan pembajakan, dapat dikenakan pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp4 miliar. (Ardan, 2020).

Adapun beberapa dampak ataupun bahayanya mengakses dan menonton film bajakan di situs ilegal

1. Indikasi pencurian identitas

Mengakses konten film ilegal dapat menimbulkan risiko signifikan, termasuk potensi mencakup data pribadi. Tindak kriminal ini melibatkan pengambilan informasi sensitif seseorang tanpa persetujuan, seperti data diri, tempat tinggal, atau rincian finansial, untuk kemudian dimanfaatkan demi kepentingan pribadi atau aksi melalui hukum. Ketika menikmati tayangan film dari sumber tidak resmi, khususnya melalui platform digital yang mencurigakan, pengguna secara tidak langsung membuka celah akses ke perangkat mereka dan berpotensi membocorkan informasi penting saat melakukan registrasi atau transaksi tidak sah. Para pelaku kejahatan dunia maya yang mengelola layanan ilegal tersebut mungkin memanfaatkan data pribadi yang dikumpulkan untuk melancarkan aksi identitas.

2. Rentan terkena *malware*

Konsumsi konten film ilegal merupakan aktivitas yang berisiko tinggi terhadap infiltrasi perangkat lunak berbahaya. Program jahat ini, yang dikenal sebagai *malware* (*malicious software*), dirancang untuk merusak atau mengambil alih sistem yang terkena dampaknya. Saat seseorang mengakses tayangan film dari platform tidak resmi atau situs web ilegal, mereka secara tidak sadar membuka pintu bagi ancaman digital tersebut.

Metode umum penyebaran malware melalui konten film ilegal adalah dengan menyamakannya dalam berkas film. Pengguna yang kurang waspada mungkin mengunduh file tersebut tanpa menyadari adanya ancaman tersembunyi di dalamnya. Begitu berkas dijalankan, malware dapat menyusup ke dalam perangkat dengan berbagai cara, mulai dari pencurian data pribadi, pengacakan informasi penting, hingga pengambilalihan kendali perangkat dari jarak jauh.

3. *Bloatware* bikin perangkat lambat

*Blotware* adalah program atau aplikasi yang diinstal tanpa persetujuan pengguna atau tersembunyi dalam perangkat lunak lainnya, yang dapat menyebabkan perangkat menjadi lambat dan merupakan ancaman serius untuk menonton film bajakan. Saat seseorang menonton film bajakan, mereka mungkin mengunduhnya dari situs web yang tidak aman atau dari sumber yang tidak dapat diandalkan. Beberapa film ini sering mengandung bahan tambahan yang tidak diinginkan. kemungkinan menyetujui pemasangan blotware tambahan saat menginstal perangkat lunak bajakan.

#### 4. Tidak mendukung industri perfilman

Menonton film bajakan tidak dapat dibenarkan secara hukum. Namun, menonton film bajakan sama sekali tidak mendukung film atau serial yang kita sukai. Memberikan penghargaan kepada para sineas dan industri film secara keseluruhan berarti mendukung film yang kita sukai. Kita juga mendukung industri film untuk terus menghasilkan karya-karya baru yang menarik dengan membeli tiket bioskop, DVD, atau menggunakan platform streaming legal.

#### 5. Invasi iklan

Iklan sering mengganggu saat mengunduh atau streaming film bajakan dari sumber yang tidak resmi. Iklan ini muncul di berbagai titik selama film, mulai dari *pop-up* yang menghentikan tampilan hingga jeda tiba-tiba yang menghentikan adegan penting. Iklan tidak hanya mengganggu, tetapi dapat membahayakan privasi dan keamanan Anda. Iklan ini sering mengarahkan orang ke situs web yang berbahaya atau berisi malware. Ketika seseorang mengklik iklan, mereka dapat terkena virus atau malware yang dapat merusak perangkat atau mencuri data pribadi.

#### 6. Pelanggaran hukum

Menonton film bajakan melalui situs web atau aplikasi streaming ilegal melanggar hak cipta. Aktivitas ini dapat melanggar undang-undang hak cipta dan dapat menyebabkan tuntutan hukum dan denda yang besar. Selain itu, dukungan terhadap pembajakan film dapat membahayakan industri hiburan dan menyebabkan lingkungan yang tidak aman bagi para pembuat film dan kru produksi.

## 7. Merugikan banyak orang

Menonton film bajakan melalui situs web dan aplikasi yang dilarang sama dengan mendukung pembajakan dan berdampak negatif terhadap industri hiburan secara keseluruhan. Karena hal itu dapat menyebabkan produksi film baru yang bagus dan berkualitas rendah, serta penurunan pendapatan pembuat film, sutradara, pemain, dan seluruh tim produksi film. Untuk mendukung industri hiburan, orang harus menghindari menonton film bajakan melalui situs web dan aplikasi streaming ilegal yang mencurigakan.

## 2.2 Teori Resepsi (Reception Theory)

Teori resepsi merupakan bagian dari tradisi Cultural Studies yang menempatkan audiens sebagai subjek aktif dalam proses komunikasi. Pendekatan ini menekankan bahwa makna tidak hanya diciptakan oleh produsen media, tetapi juga dikonstruksi oleh audiens berdasarkan latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman pribadi mereka.

Hans Robert Jauss merupakan tokoh awal yang memperkenalkan konsep *horizon of expectations*, yaitu kerangka acuan yang dimiliki pembaca atau penonton dalam memahami sebuah teks. Horizon ini terbentuk dari pengalaman, pengetahuan, dan nilai-nilai sosial yang memengaruhi bagaimana seseorang menginterpretasikan makna dari suatu karya media.

Sementara itu, Stuart Hall (1980) mengembangkan model encoding/decoding yang menjelaskan bahwa pesan media dikodekan (encoded) oleh pembuat media dan kemudian diinterpretasikan (decoded) oleh audiens. Dalam model ini, terdapat tiga posisi decoding audiens:

1. **Dominant/hegemonic position:** audiens menerima dan menyetujui pesan seperti yang dimaksudkan oleh pembuatnya.

2. **Negotiated position:** audiens menerima sebagian pesan, namun menginterpretasikan sebagian lainnya sesuai perspektif pribadi.
3. **Oppositional position:** audiens menolak atau menentang pesan yang disampaikan.

Model ini memperkuat pemahaman bahwa audiens bukanlah objek pasif, melainkan agen aktif yang dapat menginterpretasikan pesan secara beragam.

Dalam konteks film bajakan, teori resepsi menjadi relevan untuk memahami bagaimana audiens memaknai pengalaman menonton film yang didapat melalui jalur ilegal. Penonton tetap dapat mengapresiasi alur cerita, sinematografi, dan pesan film meskipun melanggar norma hukum dan etika akses media. Mereka melakukan decoding terhadap konten film dengan latar belakang ekonomi, budaya digital, dan nilai pragmatisme yang mereka anut.

Penelitian ini menggunakan kerangka teori resepsi untuk mengkaji bagaimana mahasiswa memaknai tindakan menonton film bajakan, termasuk posisi decoding mereka terhadap pesan film dan legalitas aksesnya.

### **2.3 Audiens Aktif dan Pemaknaan Media**

Audiens dalam studi komunikasi kontemporer tidak lagi dianggap sebagai penerima pasif pesan-pesan media, melainkan sebagai pihak yang aktif dalam proses pemaknaan. Menurut Livingstone (2018), audiens bersifat reflektif dan kritis dalam menginterpretasikan pesan media berdasarkan pengalaman hidup, nilai budaya, dan latar sosial-ekonomi yang mereka miliki. Ini menjadikan proses komunikasi sebagai proses dua arah yang dipengaruhi oleh banyak faktor.

Konsep audiens aktif semakin relevan dalam konteks era digital, di mana individu memiliki akses terhadap beragam sumber informasi dan memiliki kemampuan untuk memilih, mengkritik, bahkan memproduksi ulang konten media. Audiens kini tidak hanya mengkonsumsi, tetapi juga menjadi bagian dari produksi makna.

Dalam studi komunikasi, pendekatan studi audiens digunakan untuk mengeksplorasi makna subjektif yang dibentuk oleh penonton terhadap media yang mereka konsumsi. Pendekatan ini lebih banyak menggunakan metode kualitatif seperti wawancara mendalam, diskusi kelompok terarah (FGD), dan observasi partisipatif.

Penelitian oleh Sarah & Kurniasari (2022) menunjukkan bahwa siswa SMK memiliki cara pandang yang berbeda terhadap film tergantung pada nilai budaya, agama, dan pengalaman pribadi mereka. Hal ini membuktikan bahwa proses pemaknaan sangat kontekstual dan dipengaruhi oleh banyak faktor.

Dalam penelitian ini, pendekatan studi audiens digunakan untuk mengkaji bagaimana mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2018 memaknai tindakan menonton film bajakan dan bagaimana mereka mengaitkannya dengan kebutuhan hiburan, nilai ekonomi, serta pemahaman terhadap legalitas media.

#### 2.4 Penelitian Terdahulu

*Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu*

<b>Nama Peneliti, Tahun</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
F.H. Nuryuliansyah, 2022	Konsumsi Audiens pada Layanan Video Streaming Film Ilegal	Penelitian menemukan bahwa alasan utama audiens mengonsumsi film bajakan adalah karena keterbatasan	Sama-sama membahas konsumsi film bajakan dan perilaku audiens dalam mengakses	Penelitian Nuryuliansyah berfokus pada masyarakat umum secara luas, sedangkan

		ekonomi, kemudahan akses, dan minimnya kesadaran hukum. Platform digital seperti LK21 menjadi saluran utama konsumsi ilegal.	film dari jalur ilegal.	penelitian ini fokus pada mahasiswa Ilmu Komunikasi dan aspek pemaknaan pesan film superhero.
Sarah & Kurniasari, 2022	Analisis Resepsi Siswa SMK terhadap Serial Extracurricular	Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan posisi resepsi (dominant, negotiated, oppositional) terhadap kenakalan remaja dalam serial tersebut. Pengalaman pribadi dan lingkungan sosial sangat memengaruhi makna yang dibentuk siswa.	Sama-sama menggunakan teori resepsi Stuart Hall dan metode kualitatif dalam menganalisis posisi audiens.	Penelitian Sarah & Kurniasari membahas media legal (Netflix) dan audiens remaja, sedangkan penelitian ini membahas media bajakan dan audiens mahasiswa.

<p>N. Syahrofi, 2024</p>	<p>Resepsi Komunitas Montase terhadap Serial Ms. Marvel</p>	<p>Penelitian menemukan bahwa audiens komunitas film menafsirkan representasi Muslim dalam serial superhero berdasarkan identitas dan afiliasi nilai. Resepsi mereka lebih kritis dan dipengaruhi oleh pengalaman komunitas.</p>	<p>Sama-sama membahas film/serial bergenre superhero dan menggunakan pendekatan studi resepsi.</p>	<p>Penelitian Syahrofi meneliti komunitas film dengan kesadaran tinggi, sedangkan penelitian ini fokus pada mahasiswa biasa yang menonton lewat platform ilegal.</p>
<p>Y.D. Cahyani &amp; T.O. Wibowo, 2023</p>	<p>Konstruksi Kohabitasi dalam Film Kisah Tiga Tahun</p>	<p>Hasil menunjukkan bahwa penonton memaknai isu kohabitasi berdasarkan nilai pribadi dan latar budaya masing- masing. Interpretasi berbeda ditemukan pada audiens dari latar agama dan</p>	<p>Sama-sama membahas pemaknaan subjektif berdasarkan latar sosial budaya audiens.</p>	<p>Penelitian ini tidak membahas isu bajakan, dan menggunakan film lokal bertema sosial, berbeda dengan tema superhero global dalam penelitian ini.</p>

		pendidikan berbeda.		
--	--	------------------------	--	--

## 2.5 Asumsi Dasar

Penelitian ini dilandasi oleh sejumlah asumsi dasar yang selaras dengan pendekatan kualitatif serta fokus utama pada studi resepsi audiens. Pertama, diasumsikan bahwa realitas sosial bersifat subjektif dan majemuk. Artinya, kenyataan mengenai makna suatu media—dalam hal ini film bajakan *Avengers: Endgame*—tidak bersifat tunggal atau objektif, melainkan dibentuk melalui pengalaman, pemahaman, dan latar belakang masing-masing individu. Mahasiswa sebagai subjek penelitian diasumsikan memiliki kerangka referensi tersendiri dalam menanggapi konten media, sehingga menghasilkan beragam makna yang unik dan kontekstual.

Kedua, penelitian ini berasumsi bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk secara aktif memberi makna terhadap pesan media yang mereka konsumsi. Hal ini merujuk pada pandangan Stuart Hall melalui model encoding/decoding yang menyatakan bahwa audiens tidak serta-merta menerima pesan media sebagaimana dikonstruksi oleh produsen media, tetapi melakukan proses decoding sesuai dengan latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman mereka. Oleh karena itu, audiens (dalam hal ini mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2018 UMM) dapat melakukan pembacaan dominan, negosiasi, atau bahkan oposisi terhadap pesan dalam film bajakan yang ditonton.

Ketiga, teks media diyakini bersifat terbuka untuk berbagai interpretasi. Film bajakan, meskipun didistribusikan secara ilegal, tetap memuat narasi dan simbol yang dapat dipahami, dimaknai, dan ditafsirkan dengan beragam cara oleh audiens. Oleh karena itu, perilaku menonton film bajakan tidak hanya dipahami sebagai pelanggaran hukum atau tindakan ekonomis, tetapi juga sebagai praktik kultural dan sosial yang kompleks. Dalam konteks ini, penonton memaknai tindakan tersebut berdasarkan kondisi aksesibilitas, solidaritas sosial, serta

perkembangan budaya digital yang makin memungkinkan penyebaran konten secara bebas.

Keempat, asumsi lainnya adalah bahwa pendekatan kualitatif dipandang tepat untuk menggali kedalaman makna yang dikonstruksi oleh audiens. Melalui teknik Focus Group Discussion (FGD), peneliti dapat menangkap pengalaman subjektif, pola interaksi, serta refleksi kritis mahasiswa terhadap fenomena menonton film bajakan. Dengan demikian, pendekatan ini mampu mengungkap realitas sosial secara holistik, tidak sekadar pada permukaan perilaku, tetapi juga pada dimensi makna dan motivasi yang melatarbelakanginya.

Secara keseluruhan, asumsi-asumsi dasar tersebut memberikan kerangka ontologis dan epistemologis yang relevan untuk memahami secara mendalam bagaimana resepsi mahasiswa terhadap film bajakan dikonstruksi, dipengaruhi, dan dimaknai dalam konteks kehidupan digital saat ini.

