

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Pada teori *Uses and Gratification* atau dalam bahasa Indonesianya disebut sebagai Teori Penggunaan dan Kepuasan. Teori yang sangat dikenal dalam studi komunikasi massa ini memusatkan perhatian pada perilaku dan motivasi pengguna terhadap sebuah atau suatu media, atau mengapa dan bagaimana pengguna menggunakan atau mengonsumsi media. Fokus perhatian pada teori ini adalah pada pengguna yang berperan sebagai pengguna media massa, akan tetapi teori ini tidak berfokus pada pesan yang ingin disampaikan. Pengguna mengetahui keinginan dan kebutuhan diri mereka sendiri dan juga konsekuensi terhadap media yang dipilih untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang terlibat. (Morissan 2021:265). Menurut gagasan ini, perhatian utama bukanlah bagaimana media dapat memengaruhi perilaku dan pandangan pengguna, tetapi bagaimana kebutuhan pribadi dan sosial pengguna dapat dipenuhi. (Effendy 2020:289). Pengonsumsi media akan berusaha mencari sumber media yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam garis besarnya teori ini mengasumsikan pengguna memiliki alternatif untuk memuaskan kebutuhannya. Alasan pengguna aktif memilih media adalah karena setiap pengguna memiliki tingkat penggunaan yang bervariasi. (Nurudin 2021:193).

Model *Expectancy-Values* (GS dan GO) digunakan dalam penelitian ini. *Gratification Sought* (GS) adalah Kepuasan yang diminati dan dicari orang dari

mengkonsumsi media seperti radio, televisi, surat kabar, dan film. *Gratification Obtained* (GO) adalah Kepuasan sejati yang didapatkan pengguna setelah mengonsumsi media yang telah dipilih. (Kriyantono 2020:371).

Film menjadi salah satu media komunikasi massa yang sangatlah ampuh, film bukan hanya sekedar sebuah hiburan, melainkan berperan sebagai pendidikan dan penerangan. Besarnya pengaruh sebuah film dikarenakan oleh dua hal, yang pertama dikarenakan suasana yang ada di dalam gedung bioskop dikarenakan saat berada dalam gedung bioskop sebuah layar besar ditampilkan, cahaya dari lampu-lampu perlahan dimatikan, pintu ditutup, sehingga dalam ruangan tersebut hanya film yang dapat dilihat sehingga seluruh mata hanya dapat terfokus ke layar lebar dan tidak ada hal atau pengaruh lain yang dapat mengganggu perhatian. Hal yang kedua adalah sifat yang berasal dari media massa yang saat ini dibahas adalah film, film memiliki cara tersendiri untuk dinikmati berbeda dengan buku. Dalam membaca buku diperlukannya daya pikir yang aktif untuk mencerna isi dalam buku, tetapi film tidak memerlukannya. Penonton yang menikmati film menggunakan daya pikir yang pasif dikarenakan film memberikan tampilan dengan jelas tingkah laku dan suara para tokoh yang berkaitan dengan cerita dalam film. (Effendy 2020:207)

Menurut laporan yang dibuat di website Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, dimana tahun 2020, total 3.423 film telah diproduksi. Industri film menjadi subsektor yang memberikan kontribusi signifikan bagi negara. Tahun 2019, kontribusi bioskop terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia mencapai

Rp 15 triliun (Annur 2021). Sejak saat itu beragam genre film telah dibuat mulai dari genre aksi, drama, horor, komedi, fantasi, *thriller*, animasi, religi dan lainnya. Data yang diberikan oleh Badan Pusat Statistik menunjukkan genre aksi mencapai 21,8%, Drama 19,8%, Horor 17,3%, Komedi 11,1%, Fantasi 8,2%, *thriller* 8%, Animasi 7,7%, Religi 4,2%, dan lainnya 2%.

Seiring dengan perkembangan yang dimiliki oleh perfilman, film mulai memiliki banyak peminat dan menjadi salah satu kebutuhan primer bagi golongan masyarakat tertentu. Kumpulan penggemar filmpun terbentuk, mereka sesama penggemar film membentuk sebuah komunitas, dimana mereka akan berkumpul untuk membahas suatu film atau menonton film bersama. Komunitas penggemar film juga terbagi dalam beberapa jenis, ada yang penggemar film tanpa memandang genre, ada komunitas berdasarkan genre film, seperti komunitas pecinta film horror. Ada juga berdasarkan franchise sebuah film, seperti penggemar film Marvel. Saat ini mengikuti dengan perkembangan teknologi, para penggemar film bisa berkumpul melalui internet. Mereka dapat berkumpul di suatu website atau di social media. Salah satunya adalah di twitter, di twitter terdapat akun tempat berkumpulnya para pecinta film yaitu @moviemenfess. Akun @moviemenfess merupakan akun twitter yang dikhususkan untuk para pecinta film, di akun tersebut para pecinta film dapat saling berbincang ataupun saling berbagi cerita tentang film yang sudah ditonton atau yang akan ditonton. Akun dengan 393 ribu pengikut ini juga kerap kali memberikan review hasil menonton film tertentu, apakah mereka puas setelah menonton film tersebut atau tidak. Akun

tersebut memiliki efek yang cukup besar dalam perfilman. Efek yang didapatkan dari akun ini adalah, setiap ada review yang muncul dari akun @moviemenfess akan mempengaruhi minat dari *followers* @moviemenfess dalam menonton film yang telah direview. Contohnya adalah jika film A mendapatkan review jelek dari salah satu *followers*, maka *followers* lain akan dapat terpengaruh untuk tidak menonton film A. Ditambah dengan algoritma twitter dimana dalam halaman “For You” sebuah tweet dapat muncul tanpa perlu mem-*follow* akun yang bersangkutan. Dengan begitu akun @moiemenfess menjadi salah satu akun besar yang memiliki efek yang besar terhadap perfilman di Indonesia.

Film Mencuri Raden Saleh menurut IMDb mengisahkan tentang sebuah komplotan yang terdiri dari 6 remaja yaitu Piko, Ucup, Fella, Gofar, Sarah dan Tuktuk yang memiliki rencana untuk mencuri lukisan bersejarah yang tak ternilai harganya karya Raden Saleh yang bernama “Penangkapan Pangeran Diponegoro” berlokasi di Istana Kepresidenan. Alasan komplotan ini mencuri lukisan tersebut dikarenakan keadaan mereka yang mendesak membutuhkan uang. Selain tentang perampokan, terdapat unsur perlawanan yang terinspirasi dari lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro tersebut.

Perlawanan ini digambarkan dari lukisan karya Raden Saleh yang merupakan sebuah lukisan *re-painting* dari lukisan yang asli karya Nicolaas Pieneman dengan judul lukisan *Gevangename van Prins Diponegoro* yang artinya Penyerahan Diri Diponegoro. Sedangkan lukisan yang dibuat oleh Raden Saleh memiliki judul

Penangkapan Pangeran Diponegoro. Judul lukisan Pieneman seolah menggambarkan keputusasaan sedangkan judul lukisan milik Raden Saleh menggambarkan pemberontakan (Zain 2022). Selain itu adegan Perlawanan juga diperlihatkan di saat komplotan Piko dan kawan-kawannya melakukan pemberontakan terhadap tokoh yang bernama Permadi yaitu mantan presiden Indonesia yang menugaskan komplotan Piko untuk mencuri lukisan itu dengan imbalan uang sebesar 12 miliar akan tetapi kemudian mengkhianati mereka. Tidak terima karena sudah dijebak dan diremehkan oleh Permadi, Piko dan kawan-kawan rencana, rencana ini merupakan bentuk perlawanan sebagai masyarakat sosial kelas bawah yang sering kali dijebak dan diremehkan oleh penguasa yang berasal dari kalangan kelas atas (Gracia 2022).

Penelitian ini berjudul Kepuasan *Followers* @moviemenfess Dalam Menonton Film Mencuri Raden Saleh. Alasan Peneliti memilih film ini dikarenakan berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan oleh Peneliti tentang film Mencuri Raden Saleh. Film ini mempunyai tema film yaitu *heist*, di mana film ini merupakan film bertema *heist* pertama yang disutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko, seorang sutradara terkenal yang telah menyutradarai banyak film terkenal seperti Filosofi Kopi 1 dan 2, Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini, Wiro Sableng, dan banyak lainnya. (Penthatesia 2022). Film Mencuri Raden Saleh menjadi terobosan baru bagi dunia perfilman di Indonesia yang saat ini lebih didominasi oleh film dengan genre horor dan drama. Film bertema *heist* sendiri sudah sering muncul di perfilman Hollywood seperti *Ocean's Eleven*, *Inception*, *Fast Five*, *Now You Can See Me*, *Army of Thieves*, dan serial Netflix dari

Spain Money Heist yang baru saja mendapatkan adaptasi versi Korea yaitu Money Heist: Korea.

Tema Film *Heist* sudah menjadi hal yang biasa di Hollywood, akan tetapi di Indonesia film yang bertemakan *Heist* sangat jarang diproduksi, salah satu alasannya adalah dikarenakan proses pembuatannya yang rumit. Dalam film heist harus dimunculkannya rencana pencurian atau *Master Plan*, banyaknya adegan aksi dan sinematografi yang bagus serta bonus plot twist yang biasanya adalah dalam film heist. Bisa disimpulkan film heist memiliki tahapan yang rumit dalam pembuatannya ditambah dengan minat masyarakat Indonesia terhadap film bertemakan heist yang rendah membuat film bertemakan heist jarang di produksi di Indonesia.

Angga Dwimas Sasongko mengaku bahwa pembuatan naskah memakan waktu 4 tahun, proses produksi film 2 tahun dan menghabiskan 20 miliar. Produksi film ini tidak menggunakan stuntman walaupun memiliki adegan perkelahian dan ngebut-ngebutan menggunakan mobil. Tidak hanya dari sisi produksi, Angga juga membuat film ini relateable dengan kondisi social masyarakat Indonesia agar film dengan anggaran termahalnya ini dapat diterima oleh masyarakat Indonesia, penggunaan budaya Indonesia juga terlihat dari judul film yang menggunakan tokoh bersejarah Indonesia yaitu Raden Saleh dan penggunaan Pencak Silat dalam adegan bertarung. Gen Z menjadi target market utama dalam film ini, sehingga Angga menggunakan cast yang berasal dari Gen Z yaitu Iqbaal Ramadhan, Angga Yunanda, Rachel Amanda, Aghniny Haque, Ari Irham dan Umay Shahab. Film Mencuri Raden Saleh tidak hanya memiliki

tema film yang unik akan tetapi kualitas dalam produksi film membuatnya peneliti memilih film ini sebagai objek penelitian. Peneliti ingin mengetahui kepuasan dari masyarakat Indonesia setelah menonton film Mencuri Raden Saleh, dimana dalam penelitian peneliti memilih *followers* @moviemenfess sebagai subjek penelitian.

Penelitian sebelumnya mengenai kepuasan adalah Kepuasan Remaja Terhadap Penggunaan Media Sosial Instagram dan Path karya Gusmia Arianti. Perbedaan pada penelitian ini adalah pada hal yang dikaji, di mana dalam penelitian hal yang dikaji adalah media sosial Instagram dan Path, sedangkan penelitian milik peneliti mengkaji film Mencuri Raden Saleh. Perbedaan juga terdapat pada teori yang digunakan, di mana dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah sosial media sedangkan peneliti menggunakan teori film.

Penelitian lainnya yang membahas kepuasan adalah penelitian karya Putra, Teguh Husada Putra, Noveina S. Dugis, dan Maria Yuliastuti. Perbedaan penelitian ini ada pada subjek penelitiannya, di mana subjek penelitiannya adalah *followers* akun Instagram Instanusatara Surabaya, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah *followers* @moviemenfess. Perbedaan lainnya adalah hal yang dikaji, di mana pada penelitian ini hal yang dikaji adalah media *social* Instagram, sedangkan peneliti mengkaji film Mencuri Raden Saleh. Perbedaan terakhir adalah pada teori yang digunakan, di mana penelitian ini menggunakan teori sosial media, sedangkan peneliti menggunakan teori film.

Penelitian milik Eny Susilowati dan Rhesa Zuhriya Briyan Pratiwi. Perbedaan penelitian ini adalah hal yang dikaji dalam penelitian ini tentang pemilihan konsentrasi program studi, sedangkan hal yang dikaji oleh peneliti adalah film Mencuri Raden Saleh. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa KPI IAN Surakarta, sedangkan subjek penelitian yang peneliti pilih adalah *followers @moviemenfess*. Perbedaan terakhir terdapat pada teori yang digunakan, penelitian ini menggunakan teori Penjurusan KPI sedangkan teori yang digunakan peneliti adalah teori tentang perfilman.

Penelitian kepuasan terdahulu milik Arista Kuniatti, Drs. Judhi Hari Wibowo M.Si., Dewi Sri Andhika Rusmana, S.i.Kom., M.Med. Perbedaannya terdapat pada film yang dikaji, pada penelitian ini film yang dikaji adalah film Dilan 1990 sedangkan film yang peneliti kaji adalah film Mencuri Raden Saleh. Perbedaan terakhir terdapat pada subjek penelitiannya, di mana pada penelitian subjek penelitiannya adalah mahasiswa ilmu komunikasi UNTAG Surabaya Angkatan 2013 hingga 2017, sedangkan peneliti memilih *followers @moviemenfess* sebagai subjeknya.

I.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana kepuasan *followers @moviemenfess* dalam menonton film Mencuri Raden Saleh?

I.3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui kepuasan *followers* @moviemenfess dalam menonton film Mencuri Raden Saleh.

I.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah kepuasan dengan subjeknya *followers* @moviemenfess dan dalam kajian film Mencuri Raden Saleh.

I.5 Manfaat Penelitian

- 1.1. Manfaat akademik: Studi ini akan menjadi salah satu media belajar bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi selama studi mereka yang berkaitan dengan film dan penerapan teori *Gratification Sought and Gratification Obtained*.
- 1.2. Manfaat Praktis: Penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi referensi bagi produsen untuk mengetahui mengapa *followers* @moviemenfess memilih untuk menonton film agar ke depannya dapat meningkatkan kualitas film dan membuat lebih banyak penggemar yang menonton.