

BAB I.

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan Komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya dalam menonton film *Captain America: Brave New World*. Film ini menjadi sorotan publik karena memicu kontroversi besar sejak perilisan perdananya, terutama akibat kehadiran karakter Sabra, seorang superhero asal Israel yang dianggap kontroversial karena muncul di tengah situasi konflik politik yang sensitif. Fenomena ini menimbulkan perbedaan pandangan antara penggemar yang tetap mendukung karya *Marvel Cinematic Universe* (MCU) dan mereka yang merasa film ini kurang sensitif terhadap isu global. Meskipun demikian, Komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya tetap menunjukkan antusiasme tinggi dalam menyambut film *Captain America: Brave New World*. Komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya berinteraksi melalui grup *WhatsApp*, namun juga aktif dalam kegiatan nyata seperti diskusi dan nonton bersama. Keaktifan mereka dalam membahas isu-isu seputar film menunjukkan bahwa kepuasan menonton tidak hanya terbentuk dari pengalaman individu, tetapi juga dari interaksi sosial di antara sesama anggota Komunitas. Fenomena ini menjadi relevan untuk dikaji melalui teori *Uses and Gratifications* (U&G), yang menyatakan bahwa audiens berperan aktif dalam memilih serta menggunakan media sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, audiens akan mencari sumber media yang dianggap paling optimal (Basuki & Ovalia, 2023, p. 211)

Pendekatan U&G dalam kajian media berperan penting dalam memberikan pemahaman yang sistematis mengenai perilaku penggunaan media oleh khalayak. Teori ini diposisikan sebagai pendekatan yang melengkapi pemahaman tentang keterkaitan antara motivasi khalayak dalam menggunakan media dengan hasil kepuasan yang dirasakan oleh khalayak pasca konsumsi (Septiana et al., 2024, p. 99).

Teori U&G awalnya digunakan untuk menganalisis perilaku audiens dalam mengonsumsi media tradisional seperti televisi. Namun saat ini teori tersebut tidak lagi terbatas pada media televisi saja, melainkan juga sudah diterapkan untuk memahami konsumsi berbagai jenis media kontemporer, termasuk film dan platform digital misalnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Azzahra & Esfandari, 2023) dalam penelitiannya terkait motif dan kepuasan dalam menonton series Thailand yang berjudul “Kinnporsche” serta dalam penelitian (Edwin & Irwansyah, 2021) yang membahas tentang motivasi milenial menonton layanan streaming. Terdapat Perbedaan motivasi khalayak pada saat mengonsumsi media Televisi dan Internet. Berdasarkan perkembangan media seperti radio, televisi, dan telepon, kehadiran teknologi berbasis internet telah membawa perubahan signifikan terhadap pola konsumsi dan penggunaan media oleh khalayak. Dalam kajian U&G berbasis internet, motivasi mencakup pencarian informasi, pengisian waktu, pengalaman yang disesuaikan (Edwin & Irwansyah, 2021, p. 79).

Dalam konteks film, penelitian (Huang et al., 2021) mengembangkan teori U&G dengan menambahkan dimensi kebutuhan yang lebih spesifik dan kontekstual. Huang menemukan bahwa motivasi menonton film tidak hanya sebatas pencarian informasi atau hiburan, tetapi juga mencakup enam kebutuhan utama yakni emosional, estetika, kognitif sosial, moral etika dan kompensasi psikologis..

Berdasarkan kerangka tersebut, penelitian mengenai kepuasan audiens dilakukan dengan membandingkan antara kepuasan yang diharapkan (*gratifications sought*) dan kepuasan yang sebenarnya diperoleh (*gratifications obtained*) (Setiyani et al., 2023, p. 169).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perkembangan berbagai jenis media, terutama yang berbasis elektronik dan akses internet, menjadi semakin maju dan beragam (Ramadhani et al., 2022, p. 110). Lebih dari sekadar konsumsi media secara pasif, U&G juga menekankan peran aktif khalayak dalam berpartisipasi terhadap konten, terutama pada platform berbasis *user-generated content*. Interaksi antar pengguna juga menjadi bagian penting, di mana komunikasi dapat terjadi melalui berbagai media digital seperti email, pesan instan, ruang obrolan (*chat room*), forum diskusi, maupun berbagai kanal daring lainnya (Lestari, 2022, p. 5).

Media baru telah merevolusi paradigma komunikasi tradisional yang dulunya bersifat satu arah dari satu pihak ke banyak orang (*one to many*), menjadi lebih fleksibel dan interaktif, termasuk memungkinkan terjadinya komunikasi antara banyak pihak secara simultan (*many to many*) (Suparno et al., 2016, pp. 13–14). Perkembangan industri perfilman global menunjukkan adanya keterkaitan tinggi terhadap film dengan genre superhero, termasuk di Indonesia. Bukti yang memperkuat keberadaan fenomena ini adalah keberhasilan film *Captain America: Brave New World*, yang pada Februari 2025 tercatat meraih jumlah penonton terbanyak di Indonesia dengan total 1.230.655 penonton. Film yang diproduksi oleh Marvel Studios ini meskipun menghadirkan Anthony Mackie sebagai pemeran baru *Captain America*, tetap mampu mempertahankan daya tariknya di tengah persaingan ketat film-film internasional lainnya (Maswar, 2025).

Beberapa film Marvel pasca Avengers: Endgame dinilai tidak mampu memenuhi ekspektasi penonton dan mengalami penurunan popularitas. Sejumlah kritikus berpendapat bahwa MCU mengalami penurunan kreativitas dalam menghadirkan ide dan konsep baru pada produksi filmnya. Fenomena ini menunjukkan adanya tantangan bagi Marvel Studios dalam mempertahankan loyalitas penonton dan citra positif mereka. Namun, Deadpool and Wolverine berhasil menjadi pengecualian yang signifikan dengan membantu memulihkan penurunan popularitas MCU (Qomariyah & Purbantina, 2025, p. 61).

Dikutip dari situs detikpop(Nugraha, 2025), Film Captain America: Brave New World yang dirilis pada 12 Februari 2025 berhasil menarik perhatian penggemar Marvel di Indonesia. Sebagai bagian dari film MCU, film ini menampilkan Sam Wilson sebagai Captain America baru setelah peninggalan Steve Rogers. Pergantian peran ini memicu beragam reaksi, mulai dari antusiasme hingga skeptisisme penonton.

Film Captain America: Brave New World memicu perdebatan tajam di kalangan publik dan kritikus sejak awal perilisannya. Alih-alih mendapat pujian penuh seperti film-film MCU sebelumnya, karya ini justru diujungi berbagai kritik atas aspek kreatif maupun naratifnya. Salah satu kritik utama datang dari pengembangan cerita dan karakter. Situs (KapanLagi.com, 2025) mencatat bahwa narasi film ini terasa datar dan minim kedalaman emosional. Dalam ulasannya disebutkan bahwa, pengembangan karakter terasa sangat dangkal, tidak ada progres emosi yang signifikan dari Sam Wilson sebagai Captain America. Bahkan aspek visual yang seharusnya menjadi kekuatan Marvel pun dianggap kurang maksimal,

terutama dalam adegan-adegan aksi menggunakan kostum bersayap milik Sam Wilson yang dinilai seperti belum selesai dirender secara sempurna.

Lebih lanjut, situs Forbes mencatat adanya jurang perbedaan yang cukup lebar antara pandangan kritikus dan respons audiens. (Paul Tassi, 2025) mengatakan bahwa terlihat perpecahan yang lebar antara kritikus yang melihat film ini tidak terinspirasi dan penggemar yang sudah bosan dengan arah MCU saat ini. Hal ini menandakan bahwa tidak hanya kualitas film yang dipermasalahkan, tetapi juga kejenuhan terhadap arah baru MCU yang dianggap kehilangan pijakan. Sementara para kritikus menyoroti kurangnya inovasi dan kedalaman naratif, banyak penggemar lama merasa film ini terlalu sarat dengan pesan politik yang mengganggu unsur hiburan. Ketegangan ini memperlihatkan krisis identitas dalam MCU, antara menyampaikan pesan sosial dan mempertahankan daya tarik komersial.

(Miranti, 2025) meninjau kontroversi terbesar terkait film Captain America: Brave New World justru muncul dari aspek politik dan geopolitik, terutama karena kehadiran karakter Sabra, superhero asal Israel yang dalam komik dikenal sebagai agen Mossad. Meski Marvel mengubah latar pemutaran perdana film ini di Hollywood diwarnai aksi dari kelompok pro- Palestina yang menyerukan boikot, mendesak agar karakter Sabra dicabut karena dianggap mengglorifikasi kekerasan rezim Israel terhadap warga Palestina. Isu ini semakin memanas setelah menyoroti bahwa pemilihan karakter Sabra dinilai tidak peka terhadap konflik geopolitik yang sedang berlangsung (Hernawati, 2025).

Sumber: IMDB



Gambar 1.1 Karakter Sabra pada film Captain America Brave New World

Film ini mendapat respons beragam di berbagai platform. Di Rotten Tomatoes, skor dari kritikus hanya 48% karena alur cerita yang dinilai terlalu padat dan efek visual yang kurang maksimal, sedangkan penonton memberikan skor 79%, mengapresiasi perkembangan karakter dan aksi. Perbedaan ini menunjukkan kontras persepsi antara kritikus dan penonton umum. Di IMDb, film ini meraih skor 5,7 dari 10 berdasarkan lebih dari 104.000 penilaian, dengan mayoritas memberikan nilai 5–7 dan skor 6 paling dominan (23,8%). Namun, rating bintang 1 cukup tinggi (9,7%), mencerminkan kekecewaan sebagian penonton, terutama terkait alur cerita dan pengembangan karakter, meskipun beberapa aspek seperti pemeran utama dan aksi tetap mendapat pujian.

Dengan demikian, *Captain America: Brave New World* tidak hanya menghadapi tantangan dari sisi sinematik tapi juga dari segi kontroversialnya. Film ini menjadi pelajaran penting bahwa dalam era digital dengan kesadaran sosial yang semakin tinggi, narasi fiksi pun dituntut untuk memikul tanggung jawab moral. Teori U&G dalam hal ini dapat digunakan untuk melihat mengapa film ini gagal

memuaskan sebagian besar penonton, tidak hanya dari sisi hiburan, tetapi juga dalam menyampaikan narasi yang dapat diterima secara luas oleh masyarakat global yang beragam. MCU sebagai waralaba global tidak hanya dituntut untuk menghadirkan karakter beragam, tetapi juga untuk menyampaikan cerita dengan konteks yang sensitif dan inklusif terhadap audiens internasional. Hal ini memperkuat relevansi teori U&G versi (Huang et al., 2021) di mana kepuasan penonton film modern tidak hanya berasal dari aspek hiburan, tetapi juga dari pemenuhan kebutuhan moral, estetika, dan kompensasi psikologis yang ditawarkan oleh narasi dan karakter di dalamnya.

Komunitas online terus berkembang, mulai dari yang berfokus pada politik, hobi, gaya hidup, hingga akademis. Menariknya, komunitas yang terbentuk berdasarkan minat yang sama dengan dukungan teknologi internet mampu menciptakan identitas kolektif yang kuat di antara para anggotanya. Komunitas film online mampu membentuk identitas kolektif melalui aktivitas berbagi ulasan dan diskusi seputar film tanpa mengharapkan keuntungan finansial (Chrisdina et al., 2024, p. 38)

Fenomena kontroversial seputar Captain America: Brave New World tidak hanya memicu perdebatan di kalangan kritikus dan publik umum, tetapi juga menghidupkan dinamika dalam komunitas penggemar, termasuk yang berada di Indonesia. Komunitas online memiliki peran penting dalam membentuk identitas bersama yang kuat di antara penggemar melalui interaksi aktif dan berbagi informasi. Hal ini sejalan dengan dimensi kebutuhan sosial dalam teori Uses and Gratifications adaptasi (Huang et al., 2021) yang menekankan pentingnya hubungan sosial sebagai sumber kepuasan menonton Komunitas Marvel Indonesia, khususnya regional Surabaya, ditetapkan sebagai subjek kajian mengingat posisinya sebagai

salah satu komunitas penggemar Marvel yang paling konsisten dan berkembang di Indonesia. Komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya tercatat memiliki sebanyak 101 anggota yang tergabung dalam grup *WhatsApp*. Dari jumlah tersebut, tingkat partisipasi aktif dapat dilihat melalui kegiatan nonton bareng film-film Marvel yang rata-rata dihadiri oleh sekitar 72 peserta, dan angka ini dapat meningkat ketika sebagian anggota turut membawa anggota keluarga atau teman bahkan pasangan mereka dalam kegiatan tersebut. Selain itu, karakteristik anggota komunitas ini secara umum berada pada usia produktif dan memiliki rutinitas yang padat, baik dalam pekerjaan maupun perkuliahan. Kondisi tersebut menjadikan kegiatan nonton bersama tidak hanya sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga sebagai wadah relaksasi, interaksi sosial, dan pelepasan penat setelah menjalani aktivitas harian.

Meski belum ada informasi pasti mengenai tanggal resmi pendiriannya, jejak digital mereka menunjukkan eksistensi yang telah berlangsung selama lebih dari satu dekade. Hal ini bisa ditelusuri dari akun Facebook mereka yang dibuat pada Agustus 2013, kemudian diikuti dengan peluncuran akun Instagram pada Mei 2015 dan kanal YouTube pada April 2015. Selanjutnya, mereka juga membentuk akun X pada Februari 2020, serta memperluas jangkauan interaksi melalui WhatsApp Channel yang aktif sejak Februari 2024 dan komunitas resmi WhatsApp yang dibuat pada November 2023.

Komunitas online memiliki peran penting dalam membentuk identitas bersama yang kuat di antara penggemar melalui interaksi aktif dan berbagi informasi. Hal ini sejalan dengan indikator kepuasan integrasi sosial dalam teori U&G, yang menegaskan bahwa kebutuhan akan pengakuan dan interaksi sosial menjadi motivasi utama bagi pengikut untuk tetap terhubung dengan komunitas.

(Chrisdina et al., 2024, p. 37).

Penelitian oleh Chintia Putri Amelia, Zainal Abidin, dan Ana Fitriana Poerana (2024) menunjukkan bahwa motif informasi, identitas pribadi, integrasi sosial, dan hiburan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan penggemar Enhypen (Engene) dalam menonton konser virtual melalui aplikasi Weverse. Dari keempat motif tersebut, hiburan memiliki pengaruh terbesar, diikuti oleh interaksi sosial, yang menunjukkan bahwa penonton merasa puas karena dapat terhibur sekaligus menjalin kedekatan dengan komunitas penggemar lainnya. Penelitian oleh Annisa Nursabrina Azzahra dan Diah Agung Esfandari (2023) menemukan bahwa motif hiburan, informasi, identitas pribadi, dan integrasi sosial memengaruhi kepuasan penonton perempuan Indonesia dalam menonton KinnPorsche The Series. Hasilnya, penonton merasa puas, meski motif hiburan menjadi yang tertinggi namun belum sepenuhnya terpenuhi. Penelitian oleh Neni Kusumawati dan Dilla Pramesthi (2023) menunjukkan bahwa motif hiburan, relaksasi, dan pencarian informasi menjadi faktor utama yang mendorong generasi milenial menonton layanan streaming. Hasil penelitian juga mengungkap bahwa motivasi hiburan merupakan yang paling dominan, karena penonton menggunakan platform streaming untuk melepas penat dan mencari kesenangan, sementara aspek informasi dan relaksasi berperan sebagai pendukung kepuasan menonton. Penelitian oleh Hamzah Luthfi, Kristina Andryani, dan Dhea Octavia Saputri (2025) menunjukkan bahwa motif informasi, identitas pribadi, interaksi sosial, dan hiburan memengaruhi kepuasan penonton film Agak Laen. Hasilnya, aspek hiburan dan interaksi sosial menjadi yang paling dominan karena penonton merasa terhibur sekaligus dapat mempererat hubungan sosial setelah menonton. Penelitian oleh Xing Huang, Jong-Yoon Lee, dan Shanshan Liu (2022) menemukan bahwa kebutuhan estetika, moral

dan etika, serta kompensasi psikologis berpengaruh positif terhadap kepuasan menonton film kung fu, sedangkan kebutuhan sosial berpengaruh negatif terhadap niat menonton. Studi ini menunjukkan bahwa penonton menonton film kung fu untuk memenuhi kebutuhan moral, kebanggaan nasional, dan kompensasi psikologis, bukan semata untuk hiburan.

Penelitian ini penting dilakukan karena tingginya antusiasme masyarakat terhadap film-film MCU, khususnya *Captain America: Brave New World* yang memicu kontroversi sejak awal perilisannya. Film ini menjadi perbincangan hangat karena kehadiran karakter Sabra yang dianggap sensitif di tengah isu politik global. Di sisi lain, Komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya tetap menunjukkan semangat tinggi dalam menyambut film ini melalui berbagai kegiatan seperti diskusi dan nonton bersama. Fenomena ini menarik untuk dikaji karena menunjukkan bahwa kepuasan menonton tidak hanya dipengaruhi oleh pengalaman individu, tetapi juga oleh interaksi sosial dalam komunitas penggemar. Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas hubungan antara motif menonton dan kepuasan audiens, namun masih sedikit yang secara spesifik meneliti bagaimana kepuasan terbentuk dalam konteks komunitas penggemar film superhero di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan tersebut dengan menggunakan teori U&G versi adaptasi (Huang et al., 2021) sebagai landasan analisis untuk menelusuri tingkat kepuasan komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya dalam menonton *Captain America: Brave New World* di era digital. Teori ini menyoroti enam dimensi kebutuhan menonton yang meliputi kebutuhan emosional, kebutuhan estetika, kebutuhan kognitif, kebutuhan sosial, kebutuhan moral atau etika, serta kebutuhan kompensasi psikologis yang dinilai lebih relevan dalam memahami perilaku penonton film modern. Pendekatan ini

sekaligus menjadi kebaruan dalam penelitian karena mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor emosional, moral, dan estetika yang memengaruhi kepuasan penonton Komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya di era digital.

I.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana kepuasan Komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya dalam menonton film Captain America: Brave New World?

I.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, penelitian ini dilakukan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut: Untuk mengetahui kepuasan Komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya dalam menonton film Captain America: Brave New World.

I.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, objek yang dikaji adalah kepuasan dalam menonton film Captain America: Brave New World. Subjek penelitian terdiri atas Komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya yang telah menonton film ini bersama dengan Komunitas Marvel Indonesia regional Surabaya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei.

I.5. Manfaat Penelitian

I.5.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini bertujuan memperkaya kajian Ilmu Komunikasi, khususnya dalam bidang studi media dan perilaku audiens, dengan menelusuri kepuasan komunitas penggemar terhadap film Captain America: Brave New World. Hasil penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori U&G, khususnya dalam konteks konsumsi film dan budaya populer. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya yang meneliti keterlibatan komunitas penggemar dan pembentukan makna kolektif dalam era digital, dengan menekankan enam dimensi kebutuhan menonton yang mencakup aspek emosional, estetika, kognitif, sosial, moral, dan kompensasi psikologis..

I.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi industri film dalam memahami kepuasan audiens, khususnya komunitas penggemar yang membentuk opini publik terhadap karya sinematik. Bagi Komunitas Marvel Indonesia, temuan ini dapat dijadikan dasar dalam merancang strategi komunikasi, memperkuat interaksi antaranggota, serta menghasilkan diskusi yang sesuai dengan kebutuhan emosional, moral, dan estetika para penggemar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pembuat film dalam menghadirkan narasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga bermakna secara sosial dan psikologis bagi audiens.