

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Apa pun profesi atau pekerjaan seseorang, setidaknya ia pernah mendengarkan radio siaran, menonton televisi atau film, membaca koran atau majalah. Ketika seseorang mendengarkan radio siaran, membaca koran, atau menonton film, sebenarnya ia sedang berhadapan dengan atau terterpa media massa, dimana pesan media itu secara langsung atau tidak langsung tengah mempengaruhinya. Gambaran ini mencerminkan bahwa komunikasi massa, dengan berbagai bentuknya, senantiasa menerpa manusia, dan manusia senantiasa menerpakan dirinya kepada media massa itu sendiri.

Aneka pesan melalui sejumlah media massa (koran, majalah, radio siaran, televisi, film, dan media *on line*/internet), dengan sajian berbagai peristiwa yang memiliki nilai berita tinggi, mencerminkan proses komunikasi massa yang selalu menerpa kehidupan manusia. Bagi yang tidak suka membaca koran, setidaknya ia akan mendengarkan radio siaran atau menonton televisi. Artinya, tidak ada orang yang terlepas dari terpaan media massa. Seseorang anak sudah diterpa film anak-anak di televisi, kendati anak itu masih balita, belum bisa membaca dan menulis. Berangkat remaja dan dewasa, ia sudah mulai menerpakan dirinya dengan media massa cetak seperti majalah anak-anak, majalah remaja, majalah berita mingguan, majalah hiburan, serta surat kabar.

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya (Elvinaro, *et. al.*, 2014).

Film merupakan media massa yang lebih dulu menjadi media hiburan bagi masyarakat sebelum radio dan televisi. Di Amerika Serikat, orang sudah pergi untuk menonton bioskop pada tahun 1920-an sampai 1950-an, dan film bukan hanya menjadi media hiburan semata tetapi sudah menjadi media bisnis, menurut (Elvinaro, *et. al.*, 2014) meskipun pada kenyataannya film adalah bentuk karya seni, tetapi industri film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali keluar dari kaidah artistik film itu sendiri.

Film atau *motion picture* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada publik Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang di buat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903 (Souter, Gerry 2012). Tetapi film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya hanya 11

menit dianggap sebagai film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, dan menjadi peletak dasar teknik editing yang baik.

Bukan hanya di Amerika, Indonesia pun memiliki banyak industri-industri film dan industri film di tanah air semakin tahun semakin menunjukkan perkembangannya, walaupun sempat mati suri pada awal tahun 2000-an tidak membuat para kreatif di industri film menjadi menghilang. Dari catatan sejarah perfilman di Indonesia, film pertama yang di putar berjudul *Lady Van Jave* yang di produksi di Bandung pada tahun 1926 oleh David. Sejak tanggal 6 Oktober 1945 lahirlah Berita Film Indonesia atau BFI. Bersamaan dengan pindahnya pemerintahan RI dari Yogyakarta, BFI pun pindah dan bergabung dengan Perusahaan Film Negara, yang pada akhirnya berganti nama menjadi perusahaan Film Nasional (Effendy, 2011).

Setahun terakhir, kualitas-kualitas film di tanah air mulai menunjukkan tarungnya dan dapat memiliki tempat tersendiri di hati masyarakat. Saat ini para pekerja di industri film sudah mempunyai semangat untuk bersaing dengan film-film impor. Kemajuan teknologi yang ada pun menjadi salah satu kunci kesuksesan film di tanah air. Bukan hanya itu saja, kualitas aktris dan aktor serta kemampuan sutradara dalam mengarahkan film pun sudah dapat diperhitungkan. Semua elemen yang terdapat pada film dapat menentukan sukses atau tidaknya sebuah film.

Persaingan dari setiap *Production House* pun selalu terjadi, setiap mereka berusaha memberikan yang terbaik untuk mendapatkan perhatian sebanyak-banyaknya dari masyarakat, terlebih kompetitor-kompetitor yang dihadapi bukan hanya berasal dari dalam negeri tetapi juga dari luar negeri, hal tersebut menjadi pertimbangan mereka untuk selalu memberikan karya yang terbaik. Bersaing dengan film-film luar negeri bukan hal yang mudah, terlebih orang-orang Indonesia telah mengenal film luar khususnya Hollywood selalu memberikan hasil film terbaik dengan semua totalitas yang mereka miliki, dimulai dari alur cerita yang tidak mudah ditebak, akting para aktris dan aktornya, hingga efek CGI di dalam film yang memberikan kesan bahwa adegan tersebut adalah nyata. Tetapi saat ini, film-film dalam negeri sudah mampu bersaing dan memiliki tempat di hati masyarakatnya, setahun terakhir pula film-film tanah air memberikan kemajuan yang sangat dirasakan. Salah satunya adalah film terlaris pada tahun 2018 yaitu *Asih*.

Film horror merupakan salah satu genre film yang muncul di negara penghasil film termasuk Indonesia. Sejak pertama kali diproduksi, film horror selalu mendapat tempat tersendiri di masyarakat. Film bertema horror dipilih sebagai objek dalam penelitian ini karena banyak orang dari berbagai belahan dunia menggemari cerita-cerita horror. Bahkan sebagian beranggapan, bahwa semakin menyeramkan sebuah film, semakin bertambah pula daya tariknya. Para penonton mungkin harus berteriak-teriak atau bahkan mungkin bersembunyi di balik punggung rekannya sepanjang film diputar, namun para penonton pun

tetap bertahan di kursi masing-masing karena rasa penasaran tumbuh seiring dengan rasa takut mereka. Hal menarik yang berkaitan dengan film horror adalah adanya kecenderungan eksploitasi rasa ketakutan dan kengerian dalam film horror dari waktu ke waktu semakin beragam, kuat kecenderungannya film horror mengeksploitasi hal-hal berkaitan dengan kepercayaan dan kemustahilan mengenai sesuatu. Eksploitasi itu bermuara pada upaya menghibur sekaligus menyerap keingintahuan masyarakat.

Asih adalah Film bergenre horror yang dinaungi oleh MD Pictures ini memberikan prestasi baru bagi perfilman Indonesia khususnya untuk genre horror. Cerita yang diadaptasi dari novel horror Risa Saraswati ini mampu menciptakan kengeriannya sendiri. Film pertamanya film *Danur: I Can See a Ghost*. Di film pertamanya, Asih digambarkan tidak menyukai kehadiran Risa Saraswati (Prilly Latuconsina). Namun, kali ini film akan lebih fokus kepada asal-usul Asih, sebagai sosok hantu yang mengerikan. Seperti apa jalan cerita atau sinopsis film Asih. Film ini menjadi objek penelitian.

Alasan terpilihnya Film Asih sebagai penelitian dengan pertimbangan bahwa film yang diadaptasi dari film sebelumnya ini, membuat prestasi baru bagi perfilman Indonesia terutama untuk kategori horror, Karena ini merupakan film horror Indonesia yang dapat meraih lebih dari 1 juta penonton selama 5 Hari penayangannya di seluruh bioskop Indonesia.

Gambar 1.1

Jumlah Penonton Film Asih Selama 5 Hari Tayang



Sumber: <https://www.tabloidbintang.com/film-tv-musik/kabar/read/114125/5-hari-tayang-film-asih-raih-1-juta-penonton-lebih>

Karena merupakan salah satu film horror terbaik yang dimiliki oleh Indonesia yang sukses meraih berjuta-juta penonton, tentunya terdapat rangsangan dan stimulus yang membuat masyarakat Indonesia menjadi termotivasi dan terpenuhi kepuasan menontonnya setelah sekian lama perfilman Indonesia tidak hadir dengan film bergenre horror. Maka dari itu, peneliti ingin melihat seperti apa motif serta kepuasan siswa siswi kelas XII SMA Muhammadiyah 13 Jakarta dalam menonton film Asih. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui wawancara dengan Jerry Aditya sebagai *Line Producer film Asih* bahwa segmentasi penonton mayoritas laki-laki dan perempuan yang berusia 14 tahun sampai dengan 40 tahun. Peneliti memilih remaja sebagai objek

penelitian karena kebiasaan dari para remaja yang menonton film bersama teman, rasa ingin tahu remaja mengenai hal-hal baru dan juga remaja belum bisa berpikir secara kritis dalam menentukan pilihan apalagi perihal menonton film dan masuk dalam segmentasi penonton film Asih.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dirumuskan rumusan masalah penelitian yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana motif siswa-siswi kelas XII SMA Muhammadiyah 13 Jakarta dalam menonton film Asih?
2. Bagaimana kepuasan siswa-siswi kelas XII Muhammadiyah 13 Jakarta dalam menonton film Asih?
3. Bagaimana hubungan motif dan kepuasan siswa-siswikelas XII SMA Muhammadiyah 13 Jakarta dalam menonton film Asih?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam pembuatan penelitian ini, memiliki maksud dan tujuan yang ingin peneliti sampaikan. Adapun tujuan yang ingin disampaikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motif siswa-siswi kelas XII SMA Muhammadiyah 13 Jakarta dalam menonton film Asih.
2. Untuk mengetahui kepuasan siswa-siswi kelas XII SMA Muhammadiyah 13 Jakarta dalam menonton film Asih.
3. Untuk mengetahui bagaimana hubungan motif dan kepuasan siswa-siswikelas XII SMA Muhammadiyah 13 Jakarta dalam menonton film Asih.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, baik secara teoritis ataupun secara praktisnya. Dan manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan informasi yang terkait dengan motif dan kepuasan siswa siswi kelas XII SMA Muhammadiyah 13 Jakarta dalam menonton film Asih.

1.4.2 Secara Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengetahui secara langsung tentang bagaimana motif dan kepuasan menonton siswa siswi kelas XII SMA Muhammadiyah 13 Jakarta. Dan juga sebagai bahan masukan bagi calon-calon praktisi yang ingin meneliti terkait dengan motif dan kepuasan menonton program acara tv ataupun film.