

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Film adalah sketsa berbasis teknologi yang menghasilkan budaya dan berfungsi sebagai media untuk ekspresi artistik. film dibuat sebagai tanggapan terhadap realitas kehidupan sehari-hari bagi manusia.<sup>1</sup> Film sering kali hanya menyediakan sarana sinema pop, tetapi justru dibela oleh para penikmat film dan produk akademik sebagai produk budaya yang dianggap tinggi. Memasuki ranah budaya film, kita disuguhkan banyak film yang mengingatkan kita pada masa lalu. Para ahli teori menjelaskan bagaimana sebuah film dibuat, bagaimana film itu mengekspresikan makna, bagaimana hal itu memengaruhi kita, dan tujuan apa yang ingin dicapainya. Dua tujuan film adalah instruksional dan pendidikan, mereka pergi dari dasar ke ilmiah. Nilai ini didasarkan pada hasil atau tujuan yang telah diputuskan jauh sebelumnya.<sup>2</sup>

Film merupakan suatu konteks yang menjelaskan tentang film sebagai media komunikasi massa yang banyak diminati masyarakat. Film dapat menjadi media yang berperan penting dalam menanamkan pesan-pesan yang positif bagi penontonnya, baik dalam hal pendidikan, informasi, hiburan, atau pembelajaran masyarakat. Film dapat memberikan imbas secara emosional dan popularitas, serta mempengaruhi sikap dan pemikiran serta menambah

---

<sup>1</sup> M Sari et al, *Wacana Unsur Eksternal Pada Film Contagion* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2021), 15.

<sup>2</sup> J Simarmata T Limbong, *Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 241.

pengetahuan dan pemahaman penonton tentang suatu persoalan sesuai dengan konten, isi atau pesan dari suatu film. Film juga dapat menjadi alat ampuh dalam hal culture penetration ataupun sebaliknya. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, membuat film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak. Film dapat menjadi produk komunikasi yang menghibur dan menggabungkan antara dua genre bertolak belakang, seperti komedi dan tragedi.

Penayangan di setiap bioskop merupakan tujuan utama dalam menunjukkan bahwa film atau drama yang ditampilkan masih menyukai program acara yang ikut aktif dalam proses komunikasi. Keberagaman sebuah program perfilman paling gemar diminati oleh masyarakat serta menyajikan grafik yang lebih menarik agar bisa mengundang audience secara terkesan. Sudah menjadi standar menonton film di Indonesia, menghadirkan di setiap platform media bagi penikmatnya tersendiri. Setiap program film yang menyajikan sudah pasti ada batasan umur yang di buat oleh penciptanya tersendiri.

Ketika program pada tayangan sudah tercipta, biasanya pesan atau informasi tidaklah disampaikan secara langsung. Pesan disampaikan secara eksplisit melalui penggambaran setting, dengan tokoh, dialog antar tokoh, dan lain-lain. Untuk mengetahui pesan yang akan disampaikan salah satu acaranya adalah menganalisis narasi persaingan film. Naratif merupakan analisis agar bisa kerap menentukan sebagian narasi sebagai media hiburan, sinetron berupaya atau berpendapat bahwa menjabarkan sebuah sumber kenikmatan jiwa dari estetika yang diperoleh.

Sebelumnya, media film tidak hanya digunakan sebagai media penyaluran hobi para pembuat film, namun melalui film juga dapat disampaikan nilai-nilai budaya, sehingga memberikan gambaran identitas audiovisual. Film yang disajikan juga dapat menciptakan suasana yang membuat penonton lebih dekat dengan hubungan antar manusia. Salah satu kontribusi film terhadap perkembangan penyediaan hiburan bagi masyarakat umum seperti hiburan dan pengalih perhatian kepada pemirsanya. Hiburan ini berfungsi untuk menghasilkan kesenangan dan kepuasan yang sehat bagi penontonnya. Kesenangan dan kepuasan yang didapatkan kemudian menjadi factor film tersebut dalam memberikan dampak kepada penonton.

Pada era milenial saat ini, film yang diangkat dari peristiwa nyata maupun fiktif belaka menjadi rekaman penting sejarah yang akan divisualisasikan dokumentar. Bagi para pecinta film di Indonesia menunjukkan bahwa masyarakat multikural berkarya. Beragam karakteristik dan latar belakang dalam film memperlihatkan siapapun dapat membuatnya menjadi sesuatu yang bisa dinikmati masyarakat luas, seperti halnya di dalam sinetron. Berarti semakin kita menghargai karya produksi lokal berupa sinetron semakin banyak buah kreativitas yang dihasilkan. Timbulnya ekspresi dari setiap masyarakat yang menonton. memperkirakan ternyata pengguna memiliki pilihan alternatif guna untuk memuaskan kebutuhannya maka tidaklah heran jika film kerap merupakan acara yang sangat menghibur bagi para penikmatnya.

Penonton yang akan menonton acara jenis program berupa sinetron akan digiring menuju realitas yang dibuat oleh kanal penyiaran yang bersangkutan.

Sedemikian hasil dari survey dikenal sebagai sebutan “rating” hingga penonton menjadi realistis dalam menggambarkan program film tersebut. Penelitian penyiaran dari Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) agar bertujuan merangkai indeks melainkan mengevaluasi kualitas program siaran televisi atas dasar program siaran serangkaian berkala yaitu dua sampai tiga setiap tahunnya. Dalam penelitian ini dipilih rangkaian kategori program yaitu kategori program berita, talk show, sinetron, anak, religi, pariwisata dan budaya, infotainment dan variety show (Komisi Penyiaran Indonesia, 2019). Riset KPI dalam pertengahan bulan 2019 (periode II) menimbulkan dampak kualitas total program televisi keseluruhan angka sebesar 2,90 dari standar yang ditetapkan sebesar 3,00. Dari kategori yang dicantumkan sehingga program yang dinilai,

Undang-undang yang mengatur perfilman Indonesia saat ini masih menghendaki bahwa film sebagai media komunikasi massa, yaitu undang-undang RI No. 8 tahun 1992 tentang Perfilman (yang merupakan produk Orde Baru dan ‘masih menjadi pro kontra atas relevansinya untuk masa reformasi ini). Dalam pasal 5, dituliskan bahwa: “Film sebagai media komunikasi massa mempunyai fungsi penerangan, pendidikan, pengembangan budaya bangsa, hiburan dan ekonomi”. Dalam undang-undang ini jelas bahwa pemerintah menginginkan film yang tidak hanya komersil, tetapi juga media pendidikan dan media untuk mengembangkan kebudayaan bangsa Indonesia.<sup>3</sup>

Film *Agak Laen* merupakan salah satu film yang rilis pada tanggal 1 februari tahun 2024 yang disutradarai oleh Muhadkly Acho. Film ini memiliki

---

<sup>3</sup> “Tentang KPI,” 2023, 1, [www.kpi.go.id](http://www.kpi.go.id). diakses tanggal 7 mei 2024 pukul 23.00

genre komedi dengan pemeran utamanya anggota *stand up comedy* terkenal di Indonesia diantaranya Boris Bokir, Bene Dion, Oki Rengga, Indra Jegel. Film *Agak Laen* juga tidak lepas dari campur tangan Dipa Andika bersama Ernest Prakarsa sebagai produser. Ernest kerap menghasilkan karya film yang banyak diminati oleh masyarakat dengan ciri khas genre komedi disetiap film-filmnya.

Faktor lain yang membuat film *Agak Laen* menarik adalah mengangkat kearifan budaya lokal daerah dengan adanya unsur komedi horror, dari isi pesan yang disampaikan langsung kepada khlayak sehingga mengungkapkan rasa sosial antara kehidupan bermasyarakat. Film tersebut tidak hanya dinikmati orang-rang dengan latar belakang budaya yang sama namun dapat dinikmati semua kalangan. Film layar lebar yang beredar di Indonesia sangat banyak, terdapat lima puluh judul film yang telah tayang di bioskop sejak januari sampai mei tahun 2024 salah satunya film *Agak Laen*. Film *Agak Laen* menempati posisi pertama sebagai film terlaris tahun 2024 dengan jumlah penonton tertinggi sebanyak 9,1 juta penonton.<sup>4</sup>

Tingginya jumlah penonton menjadi bukti bahwa terdapat antusias yang besar dari penonton atas film yang ditayangkan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh bagaimana motif dan kepuasan penonton film *Agak Laen* terhadap anggota IMAMI UIN-SUKA Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang melakukan analisis dan interpretasi terhadap teks dan hasil interview dengan tujuan untuk menemukan makna dari

---

<sup>4</sup> Film Indonesia, "Film Terlaris 2024," [instagram](https://www.instagram.com/p/C6qgAUMydnC/?igsh=MTkyMjNxeHpjbm9xeQ==), 2024, diakses tanggal 7 mei 2024 pukul 23.15

suatu fenomena yang sedang diteliti.<sup>5</sup> Teori uses and gratification model *palmgreen* atau teori nilai pengharapan mengemukakan motif dan kepuasan seseorang terhadap media sehingga teori tersebut dapat digunakan menjadi acuan didalam penelitian ini.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana motif dan kepuasan penonton film Agak Laen anggota IMAMI UIN-SUKA Yogyakarta?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Untuk mengetahui bagaimana motif dan kepuasan penonton film Agak Laen anggota IMAMI UIN-SUKA Yogyakarta

## **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

### a) Manfaat praktis:

Penelitian ini bertujuan mengarahkan suatu informasi yang mengulik berbagai pemahaman mengenai motif dan kepuasan penonton film “Agak Laen“ dalam memaksimalkan manfaat dari menonton film horor komedi.

### b) Manfaat akademis

Menambahkan pengetahuan pada penilaian masyarakat tentang motif dan kepuasan penonton film “Agak Laen“ penonton anggota IMAMI UIN-SUKA Yogyakarta.

### c) Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan mengevaluasi resiko dari kepuasan masyarakat atas dasar motif dalam film tersebut. Melakukan literasi dalam film tersebut

---

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RD* (Bandung: Alfabeta, 2022), 470.

untuk meningkatkan konsumsi penonton dan menimbulkan mutu tayangan relevan.

## 1.5 METODE PENELITIAN

### 1.5.1 Paradigma Penelitian

Istilah "paradigma penelitian" mengacu pada perspektif atau metodologi yang digunakan oleh peneliti untuk merencanakan dan melakukan penelitian. Paradigma peneliti berfungsi sebagai penjelasan mereka untuk peristiwa tertentu atau perilaku orang lain.<sup>6</sup> Pendekatan konstruktivisme, yang biasanya terkait dengan penelitian kualitatif yang deskriptif, analitis, komparatif, dan berfokus pada makna dan data yang dikumpulkan selama proses penelitian melalui observasi dan analisis, digunakan oleh penulis dalam karya ini. Gagasan positivis yang membedakan antara subjek dan objek dalam komunikasi ditolak oleh paradigma konstruktivis.

Menurut perspektif konstruktivis, bahasa bukan hanya alat untuk memahami realitas objektif; Ini juga merupakan bagian dari subjek yang mengkomunikasikan pesan. Sebaliknya, konstruktivisme memandang subjek penerima atau penafsir pesan sebagai komponen penting dari interaksi sosial dan komunikasi. Ini menyiratkan bahwa penerima pesan tidak hanya konsumen informasi pasif tetapi juga berpartisipasi aktif dalam membangun makna sesuai dengan lingkungan sosial dan pengalaman individu mereka. Interaksi sosial dan dinamika interpersonal dipandang signifikan dalam memahami transmisi, penerimaan, dan interpretasi sinyal dalam komunikasi.

---

<sup>6</sup> R Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif Disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, Dan Disertai Riset Media, , Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. (Rawamangun: Prenadamedia Group, 2020), 19.

### 1.5.2 Metode Penelitian

Penelitian kualitatif adalah studi di mana data dikumpulkan melalui analisis temuan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti. Memahami makna orang dan kelompok saat membahas masalah sosial atau masalah kemanusiaan yang melibatkan kegiatan sosial adalah proses penelitian kualitatif.<sup>7</sup> Penelitian kualitatif bertujuan untuk mempelajari struktur secara mendalam, penelitian kualitatif terutama terdiri dari data kualitatif yaitu kata, kalimat dan gambar.<sup>8</sup>

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan sifat deskriptif dalam meneliti motif dan kepuasan menonton film *Agak Laen*. Tujuan dari metode deskripsi kualitatif adalah untuk memberikan penjelasan data yang metodis, faktual, dan akurat dengan menggali lebih dalam makna dan kedalaman data (misalnya, motivasi di balik perilaku sosial, alasan di balik kenyataan, dan pengaruh latar belakang lainnya).<sup>9</sup>

### 1.5.3 Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merujuk kepada individu, kelompok, atau unit yang menjadi fokus utama dalam sebuah penelitian. Mereka adalah orang, entitas, atau objek yang diteliti untuk mendapatkan informasi dan data yang relevan terkait pertanyaan penelitian yang diajukan. Dalam penelitian ini penulis memilih anggota IMAMI UIN-SUKA Yogyakarta sebagai subjek penelitian, hal tersebut dikarenakan

---

<sup>7</sup> Sugiyono & Lestari, *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif Dan Cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional)* (Bandung: Alfabeta, 2021), 471.

<sup>8</sup> Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif Disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, Dan Disertai Riset Media, , Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran.*, 48.

<sup>9</sup> Kriyantono, 62.



penulis ingin melihat perbedaan budaya dapat mempengaruhi motif dan kepuasan dalam menonton film *Agak Laen*. Subjek yang dipilih akan berfokus pada anggota yang sudah menonton film *Agak Laen* sehingga dapat memberikan pendapat sesuai dengan apa yang telah disaksikan setelah menonton film tersebut.

Objek penelitian adalah fokus utama atau subjek yang menjadi pusat dari sebuah studi atau penelitian. Objek penelitian adalah apa yang ingin dipahami, dijelaskan, atau dijelajahi lebih lanjut oleh peneliti melalui metode penelitian yang tepat. Objek penelitian dapat bervariasi tergantung pada bidang ilmu dan pertanyaan penelitian yang diajukan. Pada penelitian ini penulis ingin mengetahui bagaimana motif dan kepuasan penonton film *Agak Laen* berdasarkan analisis teori *uses and gratification* dengan model yang dikemukakan oleh Palmgreen.

## **1.6 JENIS DATA**

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif maka data yang penulis dapatkan haruslah mendalam serta spesifik. Pengumpulan data jika dilihat dari sumber datanya maka terbagi atas dua sumber yaitu *sumber primer* dan *sumber sekunder*.

### **1.6.1 Data Primer**

Data primer adalah informasi yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber. Penulis dapat mengumpulkan data ini melalui diskusi kelompok, dokumentasi, pengamatan langsung, wawancara, dan metode lainnya. Sumber data primer adalah sumber yang memberi pengumpul data akses ke data secara

langsung.<sup>10</sup> Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan melakukan wawancara langsung dengan anggota IMAMI UIN-SUKA Yogyakarta. Wawancara dilakukan secara online dan offline dengan anggota yang sudah menonton film *Agak Laen*.

#### 1.6.2 Data sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah melalui proses pihak ketiga hal ini bisa berupa buku, literatur, laporan, statistic yang kemudian dijadikan acuan dalam sebuah penelitian. Penulis mengumpulkan langsung data sekunder dari buku dan penelitian terdahulu, literatur digital yang digunakan untuk menjadi gambaran dalam menyelesaikan penelitian.

### 1.7 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Berikut penjelasan dari teknik yang penulis gunakan :

#### a. Wawancara

Wawancara adalah metode di mana penulis mengumpulkan informasi dengan mengajukan pertanyaan kepada orang lain dan mendapatkan jawaban mereka tanpa perlu perantara. Wawancara adalah pertemuan dua orang di mana pertanyaan dan balasan digunakan untuk berbagi pemikiran dan informasi untuk menghasilkan data yang berkaitan dengan subjek tertentu.<sup>11</sup> Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan anggota IMAMI UIN-SUKA Yogyakarta dengan memilih beberapa narasumber yang dapat menjadi

---

<sup>10</sup> Sugiyono & Lestari, *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif Dan Cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional)*, 520.

<sup>11</sup> Sugiyono & Lestari, 529.

representasi keseluruhan anggota sehingga dapat menjawab pertanyaan yang diajukan terkait dengan motif dan kepuasan penonton film *Agak Laen*.

Adapun Teknik wawancara yaitu wawancara terstruktur (Structured interview) Wawancara terstruktur digunakan sebagai Teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dalam melakukan wawancara, pengumpulan data telah menyediakan instrument penelitian berupa pertanyaan- pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Wawancara juga menggunakan alat bantu seperti tape recorder, gambar, dan brosur. Wawancara Semi terstruktur (Semistructure Interview) Jenis wawancara ini dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana narasumber diminta pendapat dan ide-idenya.

Dalam melakukan wawancara, memperhatikan dan mencatat setiap point yang dikemukakan oleh narasumber. Penulis menyiapkan pertanyaan-pertanyaan dengan beberapa alternatif jawaban namun tetap memberi kesempatan kepada narasumber untuk mengembangkan jawabannya atau memberikan penjelasan terkait pilihan jawabannya.

#### b. Observasi

Salah satu cara untuk mengumpulkan data untuk penelitian adalah dengan observasi, yang melibatkan melacak tindakan, peristiwa, dan perilaku yang terjadi dalam pengaturan aktual atau skenario yang diteliti. Tujuan pengamatan adalah untuk mengumpulkan informasi faktual tentang sifat atau perilaku yang diawasi tanpa mengubah atau mempengaruhi skenario yang sedang diawasi. Untuk melihat

fenomena yang diteliti dalam kelompok, penulis mengamati dengan cermat para peserta dalam penelitian ini di mana mereka berdua berpartisipasi aktif dan mengamati.

c. Dokumentasi

Proses menangkap dan melestarikan informasi, fakta, atau kejadian dalam teks, grafik, atau media digital dikenal sebagai dokumentasi. Dokumentasi memainkan peran penting dalam proses pengumpulan dan penyimpanan data ketika datang ke penelitian. Data dari berbagai teknik pengumpulan data, termasuk observasi, wawancara, kuesioner, dan tinjauan literatur, dicatat melalui dokumentasi. Dokumentasi melayani fungsi utama menyimpan data secara metodis sehingga dapat diambil kemudian untuk analisis penelitian, interpretasi, dan pelaporan. Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan oleh penulis melalui dokumentasi observasi dan wawancara, yang dapat berfungsi sebagai bukti untuk penelitian.

d. Studi kepustakaan

Langkah penting dalam proses penelitian adalah studi literatur, yang memerlukan pengumpulan, pemeriksaan, dan penilaian literatur yang relevan untuk topik penelitian. Melalui penyelidikan ini, para sarjana dapat memahami kondisi pemahaman saat ini tentang subjek tertentu, mendeteksi kekosongan atau pola dalam literatur, dan mendukung kemajuan hipotesis atau argumen penelitian. Prosedur terdiri dari memilih topik, mencari literatur, memilih sumber, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menyusun laporan. Sebelum melanjutkan ke fase studi berikutnya, tinjauan literatur membantu peneliti dalam mengembangkan topik penelitian dan kerangka teoritis yang

relevan. Untuk membantu penulis dalam menciptakan hasil akhir dan kesimpulan penelitian, penelitian sebelumnya tentang masalah dan metodologi yang sama dikumpulkan dalam karya ini.

## **1.8 TEKNIK ANALISIS DATA**

Proses pengolahan data yang dikumpulkan dari sumber dan sampai pada kesimpulan penelitian dikenal sebagai teknik analisis data. Praktek metodis mencari dan mengumpulkan data dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi dikenal sebagai analisis data. Hubberman menyatakan bahwa penulis melewati berbagai langkah dalam analisis data sebelum menarik kesimpulan, termasuk pengumpulan data, reduksi data, tampilan data, dan kesimpulan.<sup>12</sup>

Berikut penjelasan tiga alur dalam teknik analisis penelitian ini :

### **a. Data Collection/pengumpulan data**

Praktek menurunkan volume dan kompleksitas data yang dikumpulkan untuk studi tanpa kehilangan informasi penting dikenal sebagai reduksi data. Reduksi data terutama digunakan untuk mendeteksi pola atau temuan penting dalam data yang diperoleh dan untuk menyederhanakan data agar pemrosesan, analisis, dan interpretasi lebih mudah. Proses pemilihan dan klasifikasi data kasar yang dikumpulkan di lapangan dikenal sebagai reduksi data. Setelah pengumpulan data, pengurangan tambahan akan dilakukan, termasuk memo, ringkasan, dan penyelidikan lebih lanjut terhadap teh yang diangkat. Reduksi data dimulai dengan observasi pertama dan berlanjut hingga penelitian selesai. Reduksi data adalah proses analitik yang mengelompokkan dan memfokuskan data yang relevan sambil

---

<sup>12</sup> Sugiyono & Lestari, 546–55.

menghilangkan data yang tidak relevan untuk penelitian. Ini dikontrol dengan hati-hati sehingga kesimpulan dan bukti dapat dibuat.

#### b. Data Reduction

Data reduction adalah Tindakan memadatkan, memilih, dan mengatur informasi yang paling signifikan, berkonsentrasi pada apa yang penting, dan mencari tema dan pola dikenal sebagai reduksi data. Akibatnya, data dapat memberikan penulis ringkasan dan memfasilitasi pengumpulan data tambahan. Teori yang digunakan dan tujuan penelitian membantu penulis membatasi data sehingga terkonsentrasi sesuai dengan isu saat ini.

#### c. Data Display

Penyajian data adalah proses mengurangi kompleksitas dan jumlah data yang dikumpulkan dalam penelitian tanpa mengorbankan informasi yang penting atau cara untuk menyajikan informasi atau hasil dari penelitian atau analisis data secara visual atau dalam bentuk naratif yang mudah dipahami dan menarik bagi pembaca atau audiens. Tujuan utama dari penyajian data adalah untuk menyampaikan temuan penelitian atau hasil analisis dengan jelas, ringkas, dan tepat sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami pesan yang ingin disampaikan. beberapa teknik penyajian data yang umum digunakan: table, grafik, infografi, teks dan narasi. Memberikan hasil data dan temuan dilapangan sebagai bukti valid dari penelitian yang telah dilakukan. Data yang disajikan sudah dalam bentuk sederhana sehingga dapat dimengerti oleh pembaca.

#### d. Conclusion

Penarikan kesimpulan adalah proses menganalisis data dan hasil penelitian untuk mengambil kesimpulan atau jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang

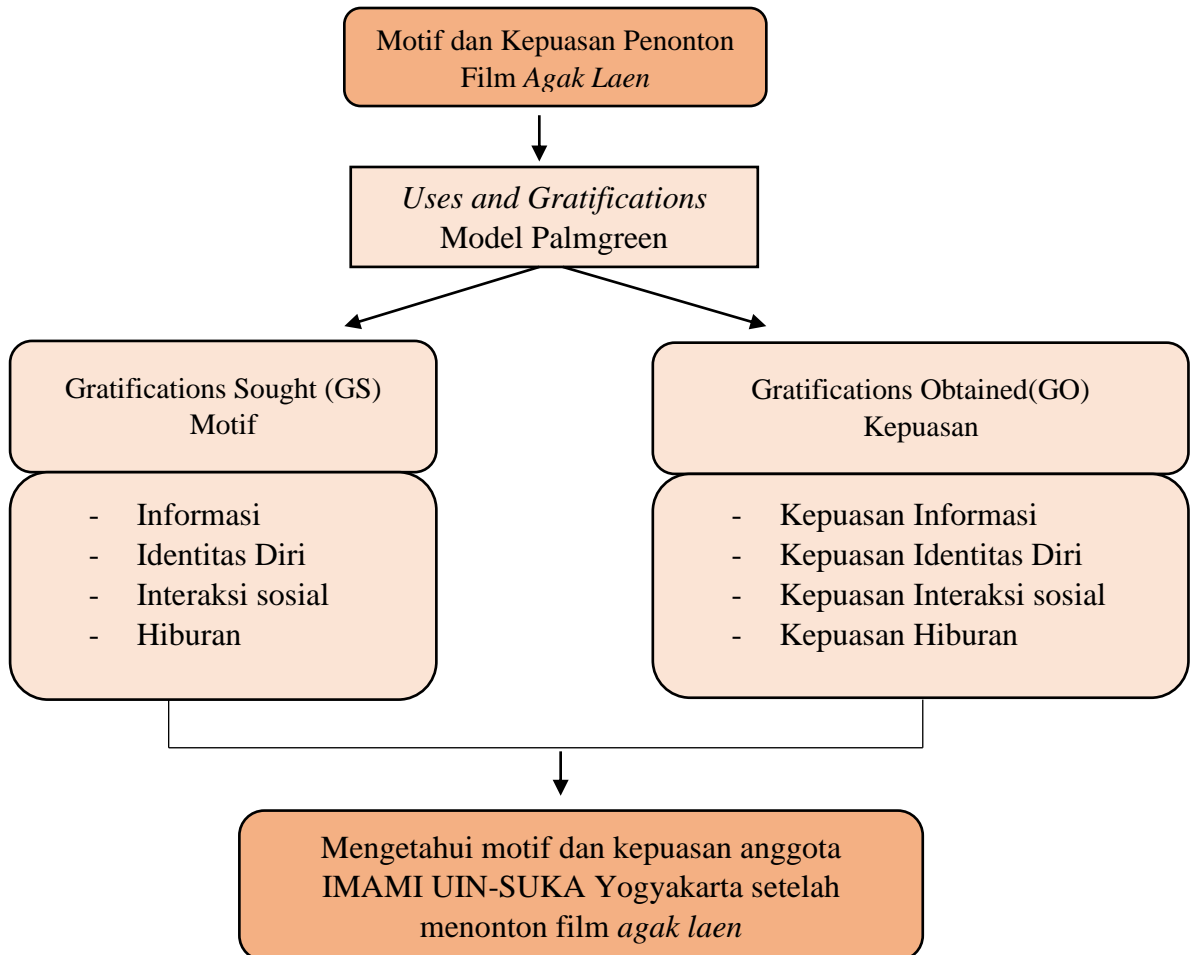
diajukan. Ini adalah langkah penting dalam penelitian karena merupakan tahap akhir dari analisis data dan menentukan apakah hipotesis atau tujuan penelitian telah terpenuhi atau tidak. Penarikan kesimpulan juga berfungsi untuk menyimpulkan temuan dan implikasi dari penelitian yang dapat digunakan sebagai dasar untuk memberikan rekomendasi atau kontribusi terhadap pengetahuan ilmiah.

Fase ini, yang melibatkan verifikasi dan menarik kesimpulan, adalah yang terakhir dari analisis. Setelah mengumpulkan semua informasi dan data, kesimpulan dibuat untuk mengidentifikasi bidang studi yang menjanjikan untuk subjek atau masalah yang dipilih. Ringkasan temuan yang telah dijelaskan dan kemudian dikonfirmasi berdasarkan bukti yang dapat diandalkan dapat ditemukan dalam kesimpulan. Untuk mendapatkan pemahaman yang sesuai dan menyeluruh tentang masalah ini, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan metode deskriptif, yang memerlukan penjelasan dan menggambarkan data dengan tujuan utama mengidentifikasi materi pelajaran dan hubungannya antara bagian-bagian. Pada fase ini dapat membantu penulis dalam menarik kesimpulan dalam pembahasan sehingga menemukan jawaban dari masalah didalam penelitian ini. Penarikan kesimpulan berdasarkan poin penting dari setiap data yang penulis dapatkan selama melakukan pengumpulan data bersama narasumber.

## 1.9 KERANGKA KONSEP, DEFENISI KONSEP DAN DEFENISI OPERASIONAL

### OPERASIONAL

#### 1.9.1 Kerangka Konsep



Gambar 1.1 Kerangka Konsep

Sumber : Diolah Peneliti

#### 1.9.2 Definisi Konsep

Tabel 1.1 Defenisi Konsep

Konsep Motif dan Kepuasan	Defenisi Konsep
Film	Film adalah media visual yang menceritakan kisah dan membangkitkan perasaan pemirsa melalui penggunaan gambar bergerak. Film adalah media artistik dan rekreasi yang kuat yang



	memiliki kekuatan untuk membangkitkan perasaan, memancing pemikiran, dan mengubah pandangan dan budaya orang.
Gratification Sought (GS) / Motif	Motif merupakan alasan(sebab) seseorang melakukan sesuatu. Dalam subjek komunikasi, frasa "kepuasan yang dicari" sering digunakan untuk menggambarkan kebutuhan atau keinginan yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam kegiatan komunikasi tertentu atau konsumsi media.
<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Motif Informasi</li> <li>2) Motif Identitas diri</li> <li>3) Motif Interaksi sosial</li> <li>4) Motif hiburan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) Motif Informasi adalah keinginan seseorang dalam memenuhi rasa ingin tahu dengan mencari hal-hal yang berkaitan dengan sesuatu yang sedang diperbincangkan di lingkungan masyarakat.</li> <li>2) Motif identitas adalah keinginan seseorang untuk mengenali diri dengan nilai-nilai didalam sebuah media.</li> <li>3) Motif interaksi social adalah keinginan seseorang dalam mengakses media dengan tujuan mengenali dan meningkatkan aktifitas komunikasi terhadap lingkungan sekitar.</li> <li>4) Motif hiburan adalah keinginan seseorang untuk memenuhi kesenangan diri, menikmati karya yang dihasilkan oleh media.</li> </ul>
Gratification Obtained (GO) / Kepuasan	Kata "gratifikasi " menggambarkan bagaimana seseorang merasa puas atau mendapat manfaat dari konsumsi media atau aktivitas komunikasi tertentu. Hipotesis penggunaan dan kepuasan dalam studi komunikasi, yang menekankan bahwa orang memilih dan

	menggunakan media sesuai dengan keinginan, tujuan, dan sasaran mereka sendiri, sangat terkait dengan gagasan ini.
1) Kepuasan Informasi 2) Kepuasan Identitas diri 3) Kepuasan Interaksi sosial 4) Kepuasan Hiburan	1) Kepuasan informasi adalah kepuasan yang berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan informasi yang diinginkan oleh masyarakat. 2) Kepuasan identitas diri adalah kepuasan yang berkaitan dengan memperkuat nilai dan mengutamakan motif dalam kehidupan. 3) Kepuasan interaksi sosial adalah kepuasan yang berkaitan dengan terpenuhinya aspek interaksi seseorang dengan lingkungan sekitar. 4) Kepuasan hiburan merupakan kepuasan yang berkaitan dengan kebutuhan melepaskan Lelah, emosi dan mencari ketenangan dan kesenangan.

Sumber : Diolah penulis

### 1.9.3 Operasionalisasi Konsep

Tabel 1.2 **Operasionalisasi Konsep**

Indikator	Defenisi Konsep	Operasionalisasi Konsep
Film	Film adalah media visual yang menceritakan kisah dan membangkitkan perasaan pemirsa melalui penggunaan gambar bergerak.	1) Apakah anda mengetahui dan sudah menonton film agak laen ? 2) Bagaimana tanggapan anda terhadap film agak laen?
<b><i>Gratification Sought (GS/Motif)</i></b>	1. Motif Informasi adalah keinginan seseorang dalam memenuhi rasa ingin tahu.	1. Apakah ada motif ingin memperoleh informasi sebelum

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Motif informasi</li> <li>2. Motif Identitas Diri</li> <li>3. Motif Interaksi Sosial</li> <li>4. Motif Hiburan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Motif identitas adalah keinginan seseorang untuk mengenali diri dengan nilai-nilai didalam sebuah media.</li> <li>3. Motif interaksi social adalah keinginan seseorang dalam mengakses media dengan tujuan mengenali dan meningkatkan aktifitas komunikasi terhadap lingkungan sekitar.</li> <li>4. Motif hiburan adalah keinginan seseorang untuk memenuhi kesenangan diri, menikmati karya yang dihasilkan oleh media.</li> </ol>	<p>memutuskan ingin menonton film agak laen ?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Apakah ada keinginan mengetahui lebih jauh tentang identitas diri sebelum menonton film agak laien?</li> <li>3. Apakah melibatkan interaksi sosial dengan lingkungan sblm menonton film agak laen ?</li> <li>4. Apakah menonton film agak laen bertujuan untuk menghibur diri?</li> </ol>
<p><b>Gratification Obtained (GO/Kepuasan)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kepuasan informasi</li> <li>2. Kepuasan Identitas Diri</li> <li>3. Kepuasan Interaksi Sosial</li> <li>4. Kepuasan Hiburan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kepuasan informasi adalah kepuasan yang berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan informasi yang diinginkan oleh masyarakat.</li> <li>2. Kepuasan identitas diri adalah kepuasan yang berkaitan dengan memperkuat nilai dan mengutamakan motif dalam kehidupan.</li> <li>3. Kepuasan interaksi sosial adalah kepuasan yang berkaitan dengan terpenuhinya aspek interaksi seseorang dengan lingkungan sekitar.</li> <li>4. Kepuasan hiburan merupakan kepuasan yang berkaitan dengan kebutuhan melepaskan Lelah, emosi dan mencari ketenangan dan kesenangan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah anda memperoleh kepuasan informasi setelah menonton film agak laen ?</li> <li>2. Apakah anda menemukan hal yang dapat menunjang nilai pribadi setelah menonton film agak lain?</li> <li>3. Apakah setelah menonton film agak laen menimbulkan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar?</li> <li>4. Apakah anda merasa mendapatkan kepuasan hiburan setelah menonton film agak laen ?</li> </ol>

Sumber : Diolah penulis