

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital dan perkembangan teknologi membuat komunikasi massa mengalami banyak perubahan. Beragam media dan saluran komunikasi kini berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan, termasuk media massa. Media massa mencakup televisi, radio, majalah, dan film, yang digunakan untuk menyebarkan berbagai macam informasi. Menurut Marshall McLuhan¹, media massa merupakan perpanjangan dari manusia itu sendiri; media massa mampu mengubah cara berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan masyarakat. Fungsi media massa tidak hanya sebatas penyampaian informasi, tetapi juga memengaruhi kognitif individu dan membentuk pola pikir khalayak luas.

Film merupakan salah satu media massa yang populer karena memiliki dua fungsi utama: komunikasi dan hiburan. Dalam teori komunikasi massa², film dipandang sebagai pesan yang disampaikan pembuat film kepada penonton, yang memiliki makna tertentu, terutama ketika disajikan bersamaan dengan audio dan visual yang memukau.

Salah satu film yang memiliki makna mendalam dan disajikan dengan ambiguitas serta implisit, ditambah elemen misteri dan penggunaan berbagai POV, membuat film ini terkenal dan banyak dibicarakan. Film tersebut berjudul *Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda.

Film ini penting untuk diteliti, terutama dalam konteks respons penonton atau pengalaman audiens setelah menonton film ini apa yang mereka rasakan, khususnya bagi masyarakat Indonesia yang memiliki spiritualitas tinggi dan budaya yang berbeda, karena film ini mengangkat banyak isu sosial seperti bullying, queer kids, dan norma gender.

¹ LSPR. "Apa Itu Media Massa," LSPR, diakses 17 September 2025, <https://www.lspr.ac.id/apa-itu-media-massa>

² Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*, ed. 2 (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm. 13.

Film ini menceritakan seorang ibu yang melihat perubahan pada anaknya bernama Minato. Ia mencoba mencari tahu apa yang menyebabkan perubahan tersebut, berspekulasi, dan menyimpulkan secara sepihak bahwa gurunya bersikap abusif terhadap anaknya. Misteri pun berkembang, dan film ini menyajikan berbagai perspektif: perspektif ibu, guru, dan Minato itu sendiri.

Sepanjang film, penonton dibuat masuk ke dalam ceritanya dan penasaran dengan apa yang terjadi. Film *Monster* ini berani menyinggung banyak konflik sosial, mulai dari bullying dan efek domino hingga kesalahpahaman yang dapat memperbesar masalah kecil. Film ini juga menampilkan queer kids dengan porsi yang seimbang, tidak berlebihan.

Topik bullying, cowok yang berperilaku feminin, serta hubungan romansa laki-laki dengan laki-laki terutama di kalangan anak-anak merupakan isu sensitif, apalagi jika dikaitkan dengan masyarakat Indonesia yang memiliki nilai agama dan spiritualitas tinggi, serta menunjukkan pertentangan dengan nilai-nilai modern yang menjadi isu utama dalam film ini. Oleh karena itu, film ini menjadi media yang tepat untuk meneliti fenomena disonansi kognitif dalam konteks konsumsi media massa, khususnya film.

Sebagaimana dikemukakan Leon Festinger, disonansi kognitif adalah ketegangan psikologis yang muncul ketika perilaku, keyakinan, atau nilai individu bertentangan dengan informasi atau perspektif yang diterima.³ Ketika seseorang menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan nilai atau keyakinan yang selama ini dipegang, ia akan mengalami ketidaknyamanan; ketidaknyamanan inilah yang disebut disonansi kognitif.

Meski akar teori disonansi kognitif berasal dari psikologi sosial, banyak tokoh komunikasi telah menerapkan teori ini dalam ruang lingkup ilmu komunikasi, seperti Griffin dalam *A First Look at Communication Theory* dan West dan Turner dalam *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. Terdapat berbagai mekanisme reduksi disonansi⁴, namun yang

³ Leon Festinger, *A Theory of Cognitive Dissonance* (Stanford, CA: Stanford University Press, 1968), hlm. 1.

⁴ Richard West and Lynn H. Turner, *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*, 6th ed. (New York, NY: McGraw-Hill Education, 2018), hlm. 111

relevan untuk penelitian ini hanya tiga, yaitu: Selective Interpretation, Selective Retention, Justification/rationalization.

Teori disonansi kognitif sangat tepat dijadikan teori utama untuk memahami dan memperdalam mekanisme reduksi disonansi penonton generasi Z terhadap *Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda. Film ini memiliki ambiguitas tinggi dan mengangkat isu sosial yang kerap ditentang masyarakat Indonesia karena perbedaan nilai, di mana mayoritas masyarakat cenderung konservatif dan memiliki tingkat spiritualitas tinggi. Pergolakan batin, aksi atau reaksi, hingga mekanisme reduksi disonansi di kalangan Gen Z menjadi fokus utama penelitian ini. Penelitian ini berangkat dari komentar-komentar masyarakat Indonesia mengenai film ini yang dipaparkan melalui media sosial seperti TikTok, Instagram, Facebook, hingga kolom komentar YouTube.

Banyak masyarakat yang mengaitkan film ini dengan genre boys love (BL). Boys love (BL) sendiri merupakan genre dari homoerotic manga yang kini berkembang menjadi tayangan televisi di Thailand, yang aslinya berasal dari Jepang, ditujukan untuk pembaca manga perempuan⁵. Genre ini bersifat fantasi dan seringkali mengheteronormativkan hubungan homoseksual. BL berbeda dengan representasi queer karena BL adalah fiksi. Namun, dalam konteks masyarakat Indonesia, boys love juga dapat digunakan sebagai terminologi untuk menyebutkan hubungan sesama jenis. Oleh karena itu, beberapa masyarakat Indonesia yang menonton *Monster* (2023) dan memiliki nilai atau keyakinan berbeda berpotensi mengalami disonansi kognitif.



1%

aku gak pernah menganggap ini bl, tapi lebih kyak ke sahabat yang ingin bebas atau bahkan terlahir kembali dengan kehidupan yang lebih baik.

2024-01-25 Reply



⁵ Fujimoto Yukari. "The Evolution of 'Boys' Love' Culture: Can BL Spark Social Change?" Nippon.com, 24 September 2020. Diakses 23 September 2025. <https://www.nippon.com/en/in-depth/d00607/>

Gambar 1.1 Cuplikan opini masyarakat TikTok mengenai film *Monster* (2023) yang menunjukkan argumentasi bias. Sumber: Dokumentasi Pribadi (diambil dari komentar TikTok).

Opini yang muncul pada gambar tersebut menjadi bukti empiris bahwa setelah menonton *Monster* (2023), terdapat penonton yang mengalami disonansi kognitif. Mekanisme yang digunakan untuk mereduksi disonansi adalah selective interpretation, karena ia menyatakan bahwa ia tidak menganggap film ini sebagai BL dan menafsirkan apa yang dilihatnya hanya sebagai persahabatan. Interpretasi ini lebih masuk akal dan sesuai dengan kepercayaan atau nilai yang dimilikinya dibandingkan menerima informasi yang kontradiktif atau tidak sejalan dengan keyakinannya.

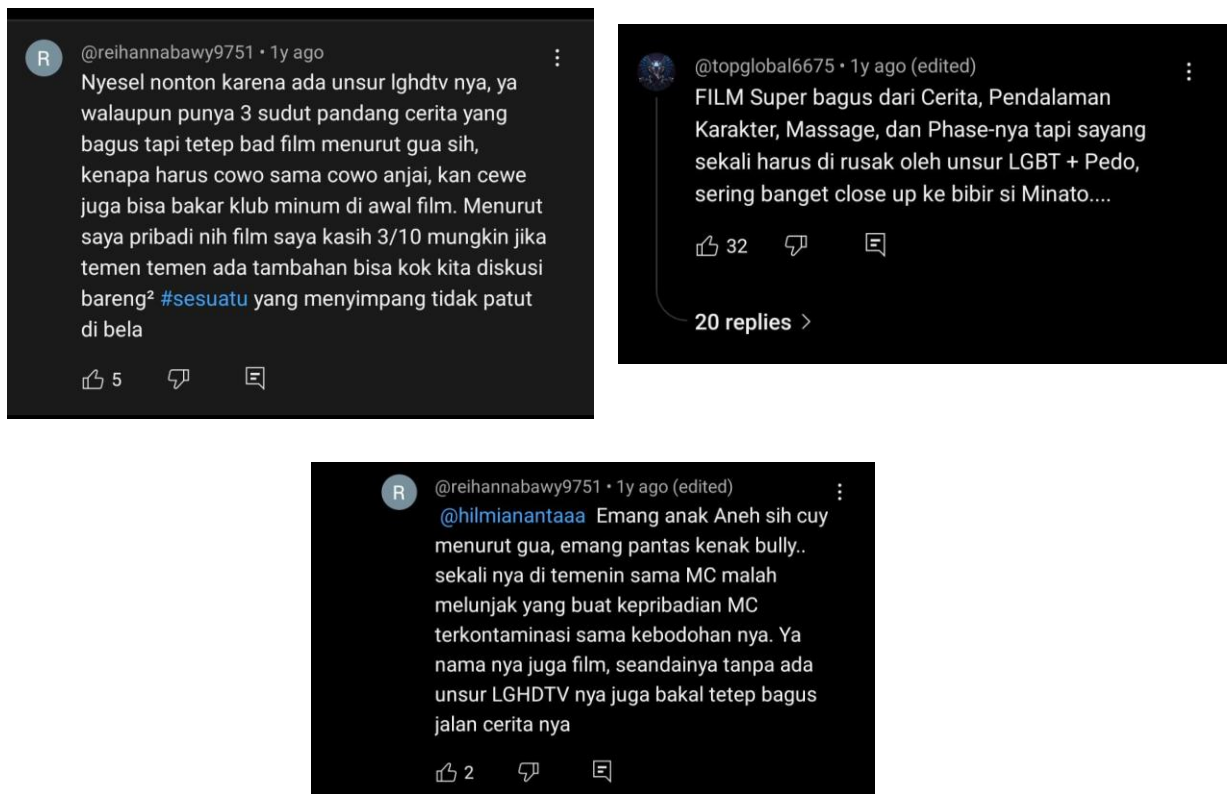
Tema queer dalam film *Monster* bukan sekadar interpretasi, melainkan makna utama yang ingin disampaikan oleh sutradara, Hirokazu Koreeda. Dalam wawancaranya⁶, Koreeda menjelaskan bahwa saat membaca naskah film ini, ia merasa perlu menampilkan hubungan queer antar karakter secara langsung dan terasa nyata. Ia meminta stafnya untuk mempelajari topik ini dan bekerja keras memperhatikan detail agar representasi queer tidak salah. Koreeda juga memberikan instruksi kepada para aktor utama untuk membaca naskah dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan identitas LGBTQ.

Koreeda juga mengemukakan bahwa naskah film ini memakan waktu lama dan sempat tertunda. Namun, penundaan tersebut justru memberikan kesempatan bagi Koreeda untuk memperdalam pemahaman mengenai queer love dari perspektif anak-anak. Ia bahkan berkonsultasi dengan komunitas LGBTQ agar representasi queer kids dalam film ini akurat dan relevan dengan dunia nyata⁷. Dengan demikian, film ini jelas membahas queer kids atau hubungan sesama jenis dari

⁶ Lim Jeong-won. "‘I needed to depict a queer relationship head-on’: Hirokazu Kore-eda on directing ‘Monster’." *Korea JoongAng Daily*, 5 February 2024. Diakses pada 23 September 2025. <https://koreajoongangdaily.joins.com/news/2024-02-05/entertainment/movies/I-needed-to-depict-a-queer-relationship-headon-Hirokazu-Koreeda-on-directing-Monster/1974706>.

⁷ Dani Di Placido. "Director Hirokazu Kore-eda Talks the Meaning of *Monster*." *Forbes*, 14 December 2023. Diakses 23 September 2025. <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2023/12/14/director-hirokazu-kore-eda-talks-the-meaning-of-monster/>.

perspektif anak-anak. Masyarakat Indonesia yang memiliki keyakinan berbeda berpotensi mengalami disonansi kognitif, dan mereka akan melakukan reduksi disonansi melalui selective interpretation, selective attention, dan justification/rationalization.



Gambar 1.2 Cuplikan reaksi masyarakat Indonesia terhadap film Monster (2023) dengan bahasa dan penyampaian yang kasar serta tajam. Sumber: Dokumentasi Pribadi (diambil dari komentar YouTube).

Gambar di atas, terutama opini dari @reihannabawy9751, mengemukakan secara eksplisit ketidaknyamanan yang disebabkan oleh disonansi kognitif. Ia menyatakan bahwa film Monster (2023) memiliki tiga sudut pandang cerita, tetapi karena film tersebut memuat nilai yang kontradiktif dengan keyakinannya. Ia bahkan mempertanyakan mengapa harus ada hubungan laki-laki dengan laki-laki.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa ia menggunakan mekanisme justification/rationalization untuk mereduksi disonansi yang dialaminya. Ia mengemukakan semua justifikasinya dengan perkataan kasar dan tajam, bahkan secara subtil menormalkan bullying terhadap queer kids seperti yang ada dalam film. Dengan mengatakan, “ya namanya juga film,” semua opini yang disampaikan @reihannalbawy9751 merupakan justifikasi atas ketidaknyamanan yang disebabkan oleh disonansi kognitif. Opini@topglobal6675 menunjukkan fenomena serupa. Ia menyatakan film ini bagus, tetapi kemudian merasa tidak nyaman dan ada keinginan untuk mengubah opini karena tidak menyukai pesan atau nilai yang disampaikan film. Ini juga merupakan tanda disonansi kognitif, dan seperti @reihannalbawy9751, ia melakukan justifikasi sebagai mekanisme reduksi.

Data-data tersebut merupakan bukti awal atau hipotesis awal yang telah muncul di ruang publik terkait ketidaknyamanan yang dialami penonton setelah menonton *Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda. Namun, penelitian ini tidak hanya membahas disonansi kognitif terkait queer kids, karena film ini juga mengandung isu sosial lain, seperti bullying, kasih sayang ibu yang buta, kesalahpahaman, hingga guru yang menerima sanksi sosial. Isu-isu tersebut akan dibahas lebih lanjut melalui pemilihan lima adegan/scene dalam *Monster* (2023) yang berpotensi memunculkan disonansi dan menimbulkan ketidaknyamanan.

Lima adegan/scene tersebut menjadi acuan untuk menganalisis pengalaman disonansi kognitif generasi Z terhadap *Monster* (2023) dengan menggunakan teori disonansi kognitif Festinger. Selain itu, penelitian terdahulu seperti “Komunikasi Interpersonal Termediasi sebagai Strategi Mengurangi Disonansi Kognitif: Studi Kasus pada Penggemar K-Pop dalam Pembelian Merch K-Pop secara Daring⁸” oleh Katrin Yemima Siahaan dan Eka Nada Shofa Alkhajar juga menjadi acuan, meskipun berbeda dengan penelitian ini dari segi subjek, objek, hingga tujuan penelitian.

⁸ Katrin Yemima Siahaan dan Eka Nada Shofa Alkhajar, “Komunikasi Interpersonal Termediasi Sebagai Strategi Mengurangi Disonansi Kognitif: Studi Kasus pada Penggemar K-Pop dalam Pembelian Merch K-Pop Secara Online,” *Jurnal Komunikasi Massa* 17, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.20961/jkm.v17i2.95623>

Penelitian tersebut dilakukan untuk membuktikan adanya disonansi kognitif setelah mengonsumsi media massa, khususnya film. Sementara itu, dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada bagaimana individu melakukan mekanisme reduksi disonansi untuk menghilangkan ketidaknyamanan yang disebabkan oleh disonansi kognitif.

Kriteria informan adalah Generasi Z yang pernah menonton film *Monster* (2023), mengalami disonansi kognitif, termasuk ke dalam komunitas film baik secara daring (Discord/Grup Facebook) maupun luring, atau pernah mengulas serta memberikan opini mengenai *Monster* di media sosial (X, TikTok, Instagram, Facebook). Akan dipilih tiga orang dengan beragam latar belakang, yakni siswa, mahasiswa, dan pekerja, dengan rentang usia yang berbeda. Dari setiap latar belakang hanya dipilih satu orang dengan tujuan memperoleh variasi data yang lebih kaya dan komprehensif.

Tiga informan yang terpilih dan sesuai dengan kriteria tersebut adalah Informan HFA, dengan latar belakang laki-laki berusia 17 tahun, bersekolah di madrasah, dan berdomisili di Depok (siswa); Informan AM, dengan latar belakang perempuan berusia 19 tahun, bekerja sebagai staf administrasi di perusahaan pengembang, serta seorang Muslim (pekerja); dan Informan RH, dengan latar belakang laki-laki berusia 21 tahun, mahasiswa Sistem Informasi asal Batam (mahasiswa). Ketiganya aktif dalam komunitas film, khususnya di server Discord *Liberte Cinema* dan juga di TikTok.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam mekanisme reduksi disonansi penonton Generasi Z terhadap film *Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda, guna memahami aksi dan reaksi penerimaan audiens serta mekanisme reduksi yang digunakan dalam mengurangi ketidaknyamanan akibat disonansi kognitif. Dengan demikian, media massa, khususnya film, memiliki kekuatan besar dalam membentuk persepsi dan dapat menimbulkan disonansi. *Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda menjadi film yang tepat untuk meneliti mekanisme reduksi disonansi penonton Gen Z menggunakan teori disonansi

kognitif, karena nilai yang disampaikan film ini kontradiktif dengan mayoritas masyarakat Indonesia.

Penelitian ini diharapkan memberikan penjelasan mengenai fenomena disonansi kognitif setelah mengonsumsi sebuah film, khususnya *Monster* (2023), serta konflik nilai dan mekanisme reduksi disonansi yang dialami audiens. Hal ini menjadi fokus penelitian yang kaya data dan menawarkan pembaruan dalam studi media massa, khususnya ranah film.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diangkat berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan yaitu:

Bagaimana Mekanisme Reduksi Disonansi Kognitif Penonton Gen Z Terhadap Film *Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mekanisme reduksi disonansi penonton Gen Z terhadap film *Monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda melalui teori disonansi kognitif. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis keberagaman mekanisme reduksi disonansi penonton Gen Z terhadap film *Monster* (2023) dengan menggunakan kerangka teori disonansi kognitif sebagai alat untuk mengkaji fenomena tersebut. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian penerimaan audiens dalam konteks studi media massa, khususnya pada ranah film.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis/akademis

Sehubungan dengan itu, penelitian ini memiliki beberapa manfaat, khususnya bagi para peneliti di luar sana yang ingin mengembangkan keilmuan yang berkaitan dengan mekanisme reduksi disonansi terhadap *Film Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda melalui Teori Disonansi Kognitif.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap literatur di bidang komunikasi yang berkaitan dengan kajian penerimaan audiens dalam konteks studi media massa, khususnya film, mengenai bagaimana ketidaknyamanan dapat muncul dan bagaimana pengalaman disonansi kognitif dialami ketika film yang dikonsumsi memiliki nilai yang berbeda dengan keyakinan yang dipercayai.

Diharapkan, penelitian ini mampu memberikan sudut pandang baru serta dapat dijadikan referensi yang bermanfaat bagi dunia akademis, khususnya bagi peneliti yang tertarik untuk melakukan kajian terkait penerimaan audiens dalam konteks media massa, khususnya film.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bertujuan untuk memahami mekanisme reduksi disonansi penonton Gen Z terhadap *Film Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda melalui Teori Disonansi Kognitif. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait, seperti pembuat film, penonton atau masyarakat umum, industri perfilman, serta para pendidik atau akademisi, dalam memahami penerimaan audiens ketika seseorang mengalami disonansi kognitif setelah menonton film. Secara khusus, penelitian ini membantu melihat bagaimana seseorang mengalami ketidaknyamanan dan konflik batin, serta tindakan atau reaksi yang diambil ketika menghadapi disonansi kognitif, yang dijelaskan secara komprehensif.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penonton umum, masyarakat, maupun akademisi dalam memahami fenomena disonansi kognitif ketika mengonsumsi konten media massa, khususnya film. Penelitian ini juga dapat membantu menjelaskan proses bagaimana seseorang menyikapi konflik batin atau berupaya mengurangi ketidaknyamanan yang muncul, sekaligus memberi perspektif mengenai cara menghadapi kondisi tersebut.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir untuk memahami realitas, merumuskan masalah, dan menentukan metode untuk menjawab pertanyaan penelitian. Paradigma penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma interpretatif. Menurut Crotty⁹, paradigma interpretatif merupakan keyakinan bahwa setiap individu merupakan makhluk yang secara sosial dan simbolik membentuk serta mempertahankan realitas mereka sendiri. Dengan demikian, tujuan dari teori paradigma ini adalah menghasilkan deskripsi, pandangan-pandangan, dan penjelasan tentang peristiwa sosial tertentu sehingga peneliti mampu menjelaskan, menyimpulkan, atau menghasilkan interpretasi mengenai makna yang ada dalam lingkungan sosial.

Peneliti akan mengkaji bagaimana mekanisme reduksi disonansi penonton Gen Z terhadap film *Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda melalui perspektif Teori Disonansi Kognitif. Dengan demikian, penelitian ini termasuk dalam paradigma interpretatif karena berupaya memahami pengalaman subjektif serta menginterpretasikan makna yang dibangun penonton dalam menghadapi disonansi kognitif setelah menonton film tersebut karena teori interpretatif ditujukan untuk memahami pengalaman hidup manusia atau menginterpretasikan makna-makna.¹⁰

1.5.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Creswell dan Poth¹¹, penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami pengalaman individu, makna yang melekat dalam konteks sosial, serta

⁹ Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), hlm. 56.

¹⁰ Ibid.

¹¹ H. Wijayanti, G. Widhiyoga, dan I. Rachmawati, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: PT Anak Hebat Indonesia, 2024), hlm. 71.

kompleksitas alamiah dalam berbagai fenomena di dalamnya. Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif kualitatif, di mana data yang dikumpulkan berupa kata-kata, narasi, citra, atau audio/video, bukan angka-angka. Peneliti mengumpulkan data berdasarkan observasi, wawancara, dan analisis dokumen.¹² Penggunaan metode kualitatif bertujuan untuk memperkuat kerangka teoritis yang menjadi landasan suatu pemikiran penelitian. Selain itu, penelitian kualitatif juga dapat dimaknai sebagai rangkaian kegiatan penelitian yang mengembangkan pola pikir induktif dalam menarik suatu kesimpulan mengenai fenomena tertentu.¹³

Dalam konteks penelitian ini, metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis dan menginterpretasikan data berdasarkan hasil wawancara semi-terstruktur (wawancara mendalam) serta analisis film, khususnya dalam memberi argumentasi mengenai mengapa film ini menimbulkan disonansi kognitif. Reaksi dan aksi seseorang lah yang akan dianalisis, yaitu bagaimana orang tersebut menyikapi ketika terjadinya konflik batin dan ketidaknyamanan yang muncul ketika film *Monster* karya Hirokazu Kore-eda ini memiliki value dan kepercayaan yang berbeda dengan yang dipegang.

Reaksi dan respon itulah yang akan dianalisis, baik yang berupa justifikasi atau rasionalisasi maupun perubahan keyakinan. Dengan demikian, hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman yang komprehensif dan aktual, serta relevan dengan kajian komunikasi dan film. Penelitian ini diharapkan dapat membantu penonton umum, akademisi, dan pembuat film dalam memahami fenomena tersebut.

¹² Ibid.

¹³ E. W. Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

1.5.3 Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian kualitatif merupakan individu, kelompok, maupun fenomena yang menjadi fokus utama penelitian ini. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Generasi Z yang menonton film *Monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda.
- Penonton Gen Z yang mengalami disonansi kognitif setelah menonton film *Monster* diidentifikasi melalui perbedaan nilai, perspektif, atau kepercayaan yang mereka miliki. Hal ini dibuktikan dengan menanyakan terlebih dahulu apakah penonton merasa mengalami ciri-ciri disonansi kognitif, seperti munculnya rasa tidak nyaman atau risih ketika mendapatkan informasi yang memunculkan pertanyaan terhadap kepercayaannya, atau ketika informasi tersebut mengganggu serta menyebabkan inkonsistensi terhadap nilai, perspektif, maupun kepercayaan yang mereka anut.
- Berpartisipasi aktif dalam diskusi film, misalnya anggota komunitas film online maupun offline dari berbagai komunitas agar perspektif beragam dan tidak sempit, atau individu yang pernah mengulas/menulis keresahannya mengenai film *Monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda melalui media sosial seperti TikTok, Instagram, atau Facebook.

Kriteria tersebut disusun agar penelitian ini dapat mencapai tujuan dari rumusan masalah. Untuk menciptakan penelitian yang komprehensif dan variatif, Informan dipilih secara beragam dari segi latar belakang, pendidikan, gaya hidup, dan karakteristik lainnya. Hal ini bertujuan agar semua tipe penonton dapat dianalisis, sehingga kedalaman dan keberagaman penelitian meningkat.

Dengan kriteria tersebut, berikut tiga informan yang sesuai dengan kriteria dan menjadi informan dalam penelitian ini, yaitu Informan HFA dengan latar belakang laki-laki berusia 17 tahun, bersekolah di madrasah,

dan berdomisili di Depok (siswa); Informan AM dengan latar belakang perempuan berusia 19 tahun, bekerja sebagai staf administrasi di perusahaan pengembang, serta seorang Muslim (pekerja); dan Informan RH dengan latar belakang laki-laki berusia 21 tahun, mahasiswa Sistem Informasi asal Batam (mahasiswa). Ketiga informan tersebut merupakan penyuka film yang tergabung dalam komunitas film *Liberte Cinema* di Discord, serta merupakan pengikut *Liberte Cinema* di TikTok, salah satu akun film yang sering membicarakan dan membahas berbagai film.

Dengan beragamnya penerimaan audiens dan respons aksi yang berbeda dalam menyikapi pengalaman disonansi kognitif setelah menonton film *Monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh dan representatif mengenai fenomena tersebut.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah film *Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda. Fokus utamanya yaitu melihat film ini sebagai media terjadinya disonansi kognitif, atau sebagai pemicu munculnya konflik batin dan ketidaknyamanan ketika individu menerima informasi yang berbeda atau bertentangan dengan keyakinan yang mereka pegang. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana Generasi Z melakukan proses reduksi disonansi dengan menggunakan teori disonansi kognitif dari Leon Festinger.

Peneliti akan memilih Informan yang mengalami disonansi kognitif setelah menonton film tersebut untuk melihat bagaimana mereka merespons dan menyikapi proses reduksi disonansi melalui tahapan *selective interpretation, selective retention, hingga justification/rationalization*, agar ketidaknyamanan yang mereka alami akibat disonansi kognitif dapat berkurang atau hilang.

1.6 Jenis Data

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari informan kepada pengumpul data.¹⁴ Dalam konteks penelitian ini, data primer diperoleh melalui wawancara dengan para informan. Data tersebut kemudian dianalisis untuk memahami serta mendalami lebih lanjut proses terjadinya disonansi kognitif setelah menonton film film *Monster* karya Hirokazu Koreeda yang memiliki value/belief berbeda dengan apa yang diyakini informan.

Agar data lebih variatif dan dapat dipercaya, peneliti tidak hanya akan mewawancarai informan dengan tahapan atau tindakan yang sama ketika mengalami disonansi kognitif. Dengan demikian, penelitian ini dapat menangkap berbagai macam respon atau strategi coping yang dilakukan oleh generasi Z dalam menurunkan atau meminimalisir rasa ketidaknyamanan setelah menonton film *Monster* karya Hirokazu Koreeda, berdasarkan teori disonansi kognitif Festinger.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang tidak diperoleh secara langsung oleh pengumpul data.¹⁵ Data ini diperoleh dari berbagai sumber yang bertujuan menopang penelitian, seperti dokumentasi dan literatur.

Data sekunder mencakup informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk artikel, laporan penelitian, serta referensi lain yang relevan dengan penelitian ini, seperti *screenshot* ulasan atau opini mengenai film *Monster* (2023) di berbagai media sosial yang memperlihatkan data empiris bahwa disonansi kognitif setelah menonton film tersebut memang nyata. Komentar atau ulasan tersebut

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 193.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 193.

menjadi bukti yang menunjukkan adanya respons disonansi kognitif pada penonton.

Peran data sekunder adalah memberikan uraian dan argumentasi tambahan untuk memperdalam pemahaman terhadap fenomena, khususnya terkait munculnya disonansi kognitif ketika seseorang menonton film dengan nilai atau keyakinan yang berbeda dari yang ia anut, sehingga menimbulkan rasa tidak nyaman. Fenomena ini kemudian dianalisis menggunakan teori disonansi kognitif dari Leon Festinger.

Selain itu, informasi mengenai film *Monster* karya Hirokazu Koreeda juga akan dijelaskan secara rinci untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh mengenai fenomena ini, meskipun film tersebut hanya berfungsi sebagai media, bukan fokus utama penelitian. Fokus utama penelitian tetap pada respon penonton. Dengan adanya data sekunder, penelitian ini tidak hanya bertumpu pada data lapangan, tetapi juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, sehingga menjadikan penelitian ini lebih komprehensif.

1.7 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara Semi-Terstruktur

Wawancara merupakan proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi melalui tanya jawab antara peneliti dan informan¹⁶. Wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, dan bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam terkait isu atau tema dalam penelitian. Wawancara yang akan digunakan oleh peneliti yakni wawancara semi-terstruktur, yaitu wawancara yang

¹⁶ *Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif* (no date) uin. Available at: <https://uin-malang.ac.id/r/110601/metode-pengumpulan-data-penelitian-kualitatif.html> (Accessed: 22 April 2025).

prosesnya memiliki urutan dan perumusan pertanyaan yang tidak tetap.¹⁷

Wawancara semi-terstruktur memiliki pertanyaan utama yang telah ditentukan sebelumnya, namun tetap fleksibel. Peneliti dapat mengembangkan pertanyaan baru di tengah proses wawancara untuk memperdalam informasi berdasarkan fakta atau temuan baru di lapangan. Dengan demikian, peneliti diperbolehkan untuk bertanya secara spontan. Selain itu, wawancara semi-terstruktur juga berfungsi sebagai teknik pembuktian atas data yang diperoleh dari metode pengumpulan lainnya.

Dalam penelitian ini, wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali pengalaman informan terkait disonansi kognitif, mulai dari tahapan awal hingga akhir, serta cara mereka mengatasi ketidaknyamanan yang muncul akibat efek disonansi tersebut. Wawancara dilakukan secara daring dengan memanfaatkan platform seperti *Google Meet* atau *Zoom*, bukan melalui chat, agar informan dapat menjelaskan pengalaman mereka secara rinci tanpa keterbatasan ruang ekspresi.

Melalui wawancara semi-terstruktur, peneliti dapat beradaptasi dengan jawaban informan dan mendorong mereka untuk mengelaborasi lebih lanjut melalui pertanyaan spontan, tidak hanya mengandalkan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Wawancara ini berfungsi sebagai data utama, yang memungkinkan peneliti menganalisis mekanisme reduksi disonansi kognitif hingga pada akhirnya menemukan cara mereka meminimalisir ketidaknyamanan tersebut

¹⁷ Scribbr. "Semi-Structured Interview | Definition, Guide & Examples." *Scribbr UK*, 2024. Diakses pada 29 April 2025. <https://www.scribbr.co.uk/research-methods/semi-structured-interviews/>.

b. Dokumentasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)¹⁸, dokumentasi merupakan proses pengumpulan, pengolahan, pemilihan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan dengan tujuan memberikan atau mengumpulkan bukti berupa kutipan, gambar, maupun bahan referensi lainnya. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk menyimpan dan mengelola data berupa teks maupun visual yang relevan dengan objek penelitian.

Dokumentasi dalam konteks penelitian ini meliputi film *Monster* itu sendiri, dengan fokus pada plot, tema, karakter, simbol, serta pesan atau metafora yang ingin disampaikan. Selain itu, dokumentasi juga mencakup pernyataan sutradara melalui wawancara, artikel yang menjelaskan maksud film, serta ulasan dan kritik film dari media, jurnalis, maupun kritikus sebagai pengayaan perspektif. Seluruh dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkuat data utama, sehingga hasil penelitian lebih komprehensif, variatif, dan meminimalisir interpretasi berlebihan.

Fokus dokumentasi bukanlah menafsirkan film secara terpisah, melainkan menjadikan film sebagai media untuk memahami bagaimana informan mengalami tahapan disonansi kognitif setelah menonton *Monster* karya Hirokazu Kore-eda, terutama ketika terdapat perbedaan antara keyakinan atau *belief* informan dengan pesan yang disampaikan film. Selain itu, dokumentasi juga mencakup data sekunder berupa penelitian terdahulu, buku, artikel, dan jurnal yang relevan dengan topik penelitian ini.

¹⁸ Setiawan, E. (no date) *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, Arti kata dokumentasi - *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Available at: <https://kbbi.web.id/dokumentasi> (Accessed: 22 April 2025).

c. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memahami pengetahuan dan merasakan fenomena yang diteliti, dengan cara mengamati secara langsung peristiwa atau kejadian di lapangan yang berkaitan dengan objek penelitian.¹⁹ Menurut Nana Sudjana, teknik observasi memiliki cakupan yang luas, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan penekanan pada kegiatan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki²⁰.

Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk mengamati mekanisme reduksi disonansi penonton Gen Z setelah menonton film *Monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda melalui ulasan atau opini di media sosial seperti TikTok dan Facebook yang secara implisit menggambarkan ciri-ciri disonansi kognitif. Observasi bersifat tidak terstruktur, di mana pengamatan dikembangkan secara fleksibel mengikuti dinamika lapangan. Fokus observasi adalah memperkuat penjelasan fenomena agar penelitian lebih komprehensif. Dengan demikian, sebelum melakukan wawancara, peneliti telah memiliki data berupa tangkapan layar komentar publik yang mengarah pada pengalaman disonansi kognitif. Tujuan observasi ini agar data yang dianalisis lebih variatif dan berbobot, sehingga penelitian ini semakin kaya.

¹⁹ Hakim, L. (2024) Metode Observasi: Pengertian, macam dan contoh, Deepublish Store.
Available at: <https://deepublishstore.com/blog/metode-observasi/> (diakses pada 22 April 2025).

²⁰ Ibid.

1.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu cara dari Miles & Huberman, yang di mana terdapat tiga tahap utama, yaitu²¹:

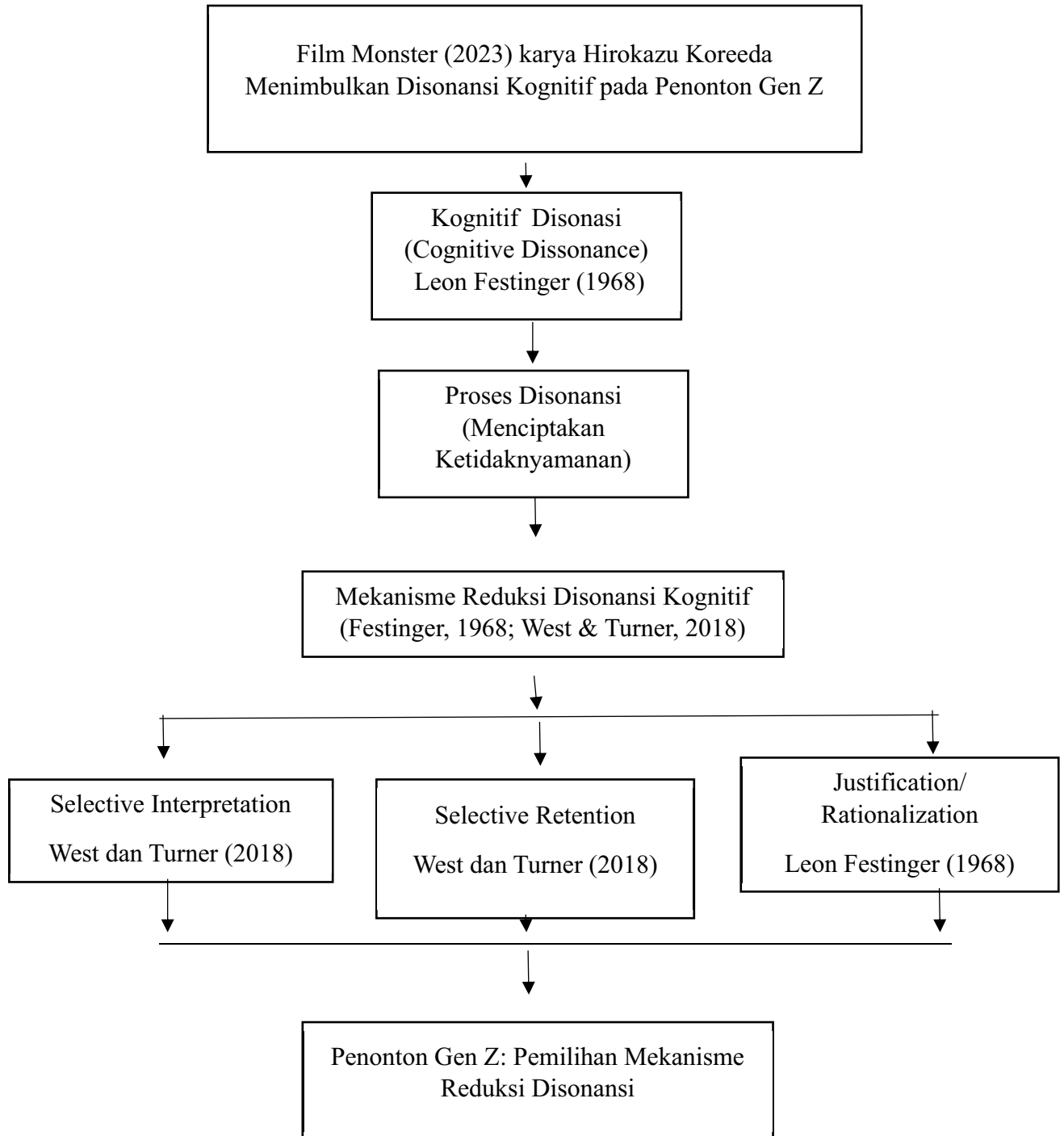
1. Reduksi data: pada tahap ini peneliti merangkum dan memilih hal-hal pokok dari keseluruhan temuan. Proses reduksi dilakukan untuk menciptakan gambaran yang lebih jelas dan terfokus sehingga mempermudah peneliti dalam melihat pola atau isu yang relevan.
2. Data display (penyajian data): tahap kedua yaitu menguraikan atau mendeskripsikan data yang sudah direduksi ke dalam bentuk uraian naratif atau bagan. Penyajian ini membantu peneliti memahami apa yang sebenarnya terjadi dalam data. Ketika penyajian data konsisten dengan hipotesis atau temuan sebelumnya, maka data tersebut menjadi lebih *grounded* dan mudah untuk ditafsirkan.
3. Menarik kesimpulan dan verifikasi: tahap ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah sejak awal penelitian. Kesimpulan yang ditarik kemudian diverifikasi kembali dengan data guna memastikan temuan tersebut benar, sah, dan berpotensi menghasilkan *novelty* atau hal baru. Temuan dapat berupa deskripsi atau kejelasan tentang suatu objek yang sebelumnya belum pernah dipaparkan secara rinci.

Tiga tahapan dari Miles dan Huberman tersebut digunakan dalam penelitian ini agar analisis data lebih terstruktur, komprehensif, dan argumentatif. Dengan demikian, seluruh hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan karena data dan interpretasi yang digunakan saling berkaitan dan konsisten.

²¹ Muhammad Rijal Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 1 (2021): 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.

1.9 Kerangka Konsep, Definisi Konsep, dan Operasionalisasi Konsep

1.9.1 Kerangka Konsep



Bagan 1 Kerangka Konsep Peneliti

1.9.2 Definisi Konsep

1. Disonansi Kognitif (Cognitive Dissonance)

Setiap manusia pasti memiliki perilaku dan kepercayaan yang membentuk konsistensi. Hal ini berhubungan dengan perspektif yang dibentuk berdasarkan lingkungan sekitar. Ketika terdapat informasi atau perspektif yang tidak sejalan dengan yang sudah terbentuk, hal tersebut menciptakan inkonsistensi dan dimaksudkan sebagai disonansi kognitif yang dikemukakan oleh Leon Festinger²². Konsistensi dalam konteks ini menurut Festinger disebut konsonan, sedangkan jika terjadi inkonsistensi maka disebut disonansi, yang artinya ketika seseorang mengalami ketidaknyamanan, ia terdorong untuk menurunkan disonansi serta mencapai konsonan. Ketika disonansi dalam keadaan aktif, biasanya seseorang memilih menghindari informasi yang mampu meningkatkannya.²³.

Dalam konteks penelitian ini, penonton Gen Z akan mengalami proses sebagaimana telah dipaparkan di atas. Fokus penelitian ini adalah bagaimana cara mereka mengatasi atau mereduksi disonansi setelah menonton film *Monster* karya Hirokazu Kore-eda, yang menimbulkan ketidaknyamanan karena memiliki perspektif atau nilai yang bertentangan sehingga menyebabkan disonansi, serta apa yang dilakukan generasi Z untuk mencapai konsonan dan menghilangkan disonansi.

Teori ini identik dengan psikologi sosial, tetapi tokoh komunikasi seperti Griffin serta West dan Turner telah mengaplikasikan teori dalam konteks komunikasi.

²² Leon Festinger, *A Theory of Cognitive Dissonance* (Stanford, CA: Stanford University Press, 1968), hlm. 1.

²³ Ibid., hlm. 3

Griffin²⁴ memiliki penekanan yang berbeda dengan Turner karena ia menggunakan tiga mekanisme, yaitu *selective exposure*, *post-decision dissonance*, dan *minimal justification* yang kurang cocok diaplikasikan dalam penelitian ini. Hal ini karena Griffin lebih fokus pada eksperimen nyata tentang pengalaman disonansi kognitif serta tindakan preventif. Sementara itu, versi West dan Turner lebih menekankan pada mekanisme setelah mengalami disonansi kognitif, khususnya pada opsi apa yang dipilih seseorang. Mereka menyatakan bahwa terdapat lima mekanisme reduksi, yaitu *selective exposure*, *selective attention*, *selective interpretation*, *selective retention*, dan *minimal justification*²⁵. Dari kelima tersebut, peneliti hanya mengambil dua indikator dari West dan Turner serta satu indikator dari mekanisme reduksi Festinger yang relevan dengan penelitian ini, sesuai dengan rumusan masalah, yaitu:

- a. **Selective interpretation:** ketika seseorang yang mengalami disonansi kognitif, terutama setelah menonton film *Monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda, memilih untuk membuat kesimpulan makna dari film yang disesuaikan dengan nilai pribadi yang selama ini ia gunakan. Hal ini bertujuan untuk mengurangi ketidaknyamanan akibat adanya ketidaksesuaian (disonansi).
- b. **Selective retention:** ketika seseorang yang mengalami disonansi kognitif memiliki kecenderungan untuk mengingat atau menyimpan informasi yang hanya sesuai dengan konsonan, yaitu kepercayaan yang diyakininya, serta memilih mengabaikan informasi kontradiktif yang menimbulkan ketidaknyamanan.

²⁴ Em Griffin, *A First Look at Communication Theory*, 8th ed. (New York, NY: McGraw-Hill, 2012), hlm. 219.

²⁵ Richard West and Lynn H. Turner, *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*, 6th ed. (New York, NY: McGraw-Hill Education, 2018), hlm. 111

- c. **Justification/Rationalization:** ketika seseorang, setelah mengambil keputusan dalam konteks penelitian ini menonton film *Monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda, mengutarakan justifikasi atau alasan berupa pembelaan, meyakinkan diri, serta berupaya tetap konsisten dengan nilai yang ia percayai, untuk mengurangi ketidaknyamanan yang disebabkan oleh disonansi kognitif.

Maka, sesuai dengan indikator yang telah dipaparkan di atas, fokus penelitian ini adalah melihat serta menganalisis mekanisme reduksi disonansi penonton Generasi Z setelah menonton *Monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda dengan menggunakan teori disonansi kognitif. Penelitian ini hanya mengambil mekanisme reduksi yang relevan atau dapat diterapkan, yaitu dua indikator dari West dan Turner serta satu indikator dari Festinger sesuai yang sudah dikemukakan di atas. Hal ini ditujukan untuk mengetahui aksi atau reaksi penonton Generasi Z ketika mengalami disonansi kognitif dan upaya mereka dalam mengatasi atau mereduksinya setelah menonton film *Monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda

2. Generasi Z

Generasi Z, atau sering disebut Gen Z, merupakan generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012. Generasi Z adalah kelompok yang sangat dipengaruhi oleh teknologi, media sosial, hingga bencana global seperti pandemi²⁶.

²⁶ Dara-Abasi Ita. "Generation Z (Gen Z): Definition, Birth Years, and Demographics." Investopedia, terakhir diperbarui 4 Maret 2025. Diakses pada 16 September 2025. <https://www.investopedia.com/generation-z-gen-z-definition-5218554>

Generasi ini terkenal dengan sifat dan karakteristik yang minim batasan serta memiliki harapan, preferensi, dan perspektif kerja yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Terlebih, mereka mampu memanfaatkan teknologi dengan sangat baik dalam kehidupan sehari-hari²⁷.

Menurut survei McKinsey Health Institute yang dilakukan terhadap lebih dari 42 ribu orang dari berbagai negara, hasil survei menyatakan bahwa Gen Z sering merasakan bahwa media sosial membuat mereka merasa negatif dan berdampak pada *mental health* mereka²⁸. Jika dibandingkan dengan generasi lain, seperti *baby boomer*, perbedaannya sangat terlihat. Hasil survei menunjukkan 16% Gen Z mengalami hal tersebut, sedangkan pada *boomer* hanya 7%. Semua generasi memakai media sosial, tetapi Gen Z yang paling sering membuka media sosial berkali-kali setiap hari dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk *scrolling*. Dari survei juga disampaikan bahwa berada di depan layar dalam durasi panjang dapat berdampak buruk bagi kesehatan psikologis.

Berdasarkan survei tersebut, pemilihan Gen Z sebagai subjek penelitian dapat dilihat relevan karena generasi ini sering terpapar banyak informasi di media sosial yang membuat mereka rentan mengalami disonansi kognitif. Jika dikaitkan dengan kerentanan serta *mental health* mereka, maka meneliti mereka dalam konteks setelah menonton film *Monster* (2023) karya Hirokazu Koreeda sangat cocok, mengingat situasi dan rutinitas mereka yang rentan terhadap informasi dan terbiasa mengalami disonansi kognitif

²⁷ Diyan Nur Rakhmah. "Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita?" *PSKP Kemendikbudristek*, 4 Februari 2021. Diakses pada 16 September 2025. <https://pskp.kemendikdasmen.go.id/gagasan/detail/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>.

²⁸ Erica Coe, Andrew Doy, Kana Enomoto, dan Cheryl Healy. "Gen Z Mental Health: The Impact of Tech and Social Media." *McKinsey Health Institute*, 28 April 2023. Diakses pada 19 November 2025. <https://www.mckinsey.com/mhi/our-insights/gen-z-mental-health-the-impact-of-tech-and-social-media#>

akibat mengonsumsi banyak informasi yang saling bertentangan di media sosial.

1.9.3 Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep merupakan salah satu langkah dalam suatu penelitian. Peneliti akan menjabarkan indikator-indikator yang lebih rinci serta dapat diukur. Tujuan dari operasionalisasi konsep adalah menentukan indikator-indikator yang dapat digunakan untuk mengukur konsep tersebut. Dengan menggunakan operasionalisasi konsep, peneliti akan lebih mudah melakukan analisis. Operasionalisasi konsep yang dihasilkan dalam penelitian ini sesuai dengan judul penelitian.

1. Selective Interpretation

Selective Interpretation yaitu ketika seseorang yang mengalami disonansi kognitif menafsirkan makna berdasarkan nilai yang dimilikinya.

Aspek yang digali: melihat dan menelusuri generasi Z yang memilih menggunakan mekanisme ini sebagai bentuk reduksi disonansi, serta menganalisis pilihannya. Misalnya pada adegan dalam *Monster* (2023), bagian mana yang ditafsirkan berbeda karena disesuaikan dengan kepercayaan yang dimiliki untuk mengurangi atau menghilangkan rasa ketidaknyamanan akibat disonansi.

2. Selective Retention

Selective Retention yaitu ketika seseorang hanya menerima informasi yang sesuai dengan nilai yang dipegang dan mengabaikan informasi yang berbeda atau kontradiktif.

Aspek yang digali: bagaimana generasi Z memilih hanya menerima informasi yang sesuai dengan nilai yang dipegang. Ketika menonton adegan dalam film ini dan terdapat informasi atau nilai yang tidak sesuai atau kontradiktif, mereka akan mengabaikan informasi tersebut. Aksi atau pilihan itu yang akan dianalisis lebih dalam dalam penelitian ini.

3. Justification/rationalization

Justification/rationalization yaitu ketika seseorang yang telah mengambil keputusan mengemukakan justifikasi, alasan, atau argumen untuk meyakinkan diri dan membela diri sehingga mengurangi ketidaknyamanan yang disebabkan oleh disonansi kognitif.

Aspek yang digali: jika generasi Z memilih memberikan pernyataan atau sikap defensif sebagai bentuk penyakinkan diri agar dapat menghilangkan rasa tidak nyaman ketika mengonsumsi atau mendapatkan informasi yang tidak sesuai dengan kepercayaannya. Dalam konteks adegan di sebuah film, mereka akan memberikan pernyataan penolakan dan meyakinkan bahwa pesan film tersebut salah karena tidak sesuai dengan kepercayaan yang dimiliki. Respon tersebutlah yang akan dianalisis dan diurai lebih lanjut.