

**MOTIVASI MASYARAKAT DI KECAMATAN
MEDAN MARELAN DALAM MENONTON FILM
MELALUI APLIKASI BERBAYAR NETFLIX**

SKRIPSI

Oleh :

VIOTRI WAHYUNI
NPM : 1803110168

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Broadcasting**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama : VIOTRI WAHYUNI
NPM : 1803110168
Judul Skripsi : MOTIVASI MASYARAKAT DI KECAMATAN
MEDAN MARELAN DALAM MENONTON FILM
MELALUI APLIKASI BERBAYAR NETFLIX

Medan, 07 Oktober 2022

PEMBIMBING



NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom

Disetujui Oleh
KETUA PROGRAM STUDI



AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom

DEKAN



DR. ARIEN SALEH, S.Sos., M.SP

PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama : VIOTRI WAHYUNI
NPM : 1803110168
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, tanggal : Jum'at, 07 Oktober 2022
Waktu : Pukul 08.00 s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

PENGUJI II : SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom

PENGUJI III : NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP

Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom



PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **Viotri Wahyuni**, NPM **1803110168**, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kerjasama di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, Oktober 2022

Yang menyatakan



VIOTRI WAHYUNI

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, puji syukur kehadiran Allah Subhanallahu wata'ala atas segala rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat tersusun hingga selesai. Salam dan Shalawat tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu alaihi wasallam beserta keluarganya, para sahabatnya dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi merupakan syarat wajib bagi mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan sarjananya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berisi tentang **Motivasi Masyarakat di Kecamatan Medan Marelan Dalam Menonton Film Melalui Aplikasi Berbayar Netflix**.

Suatu kebanggaan dan kebahagiaan yang berlimpah bagi penulis atas terselesaikannya tugas akhir ini. Meskipun dalam proses penyusunan skripsi ini, meskipun dalam proses penyusunan skripsi ini terdapat kesulitan dan hambatan yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini telah dilewati sebagai suatu tantangan yang seharusnya dijalani, disamping sebagai pemenuhan kewajiban yang semestinya dilaksanakan.

Dalam kesempatan penulisan skripsi ini penulis persembahkan terima kasih yang teristimewa yaitu kepada kedua orang tua penulis, Ayahanda Suyono dan Ibunda Endang Ngatini tercinta yang sudah memberikan dukungan berupa besarnya perhatian, pengorbanan bimbingan serta doa yang tulus terhadap penulis, sehingga penulis termotivasi dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini. Begitu juga dengan peran serta Abang Ilham Atut Prianto dan Suprianto, Kakak Ipar Sari

Dewi Pratiwi dan Irna Safitri Nasution yang selalu memberikan perhatian, semangat dan mendukung penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dengan segala kerendahan hati yaitu kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Ariffin Saleh, S.Sos., M.SP selaku Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan I, Ibu Dra. Hj. Yusrina Tanjung, MA selaku Wakil Dekan III.
4. Bapak Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah banyak membantu memberikan masukan serta bimbingan sepenuh hati walaupun dalam kesehariannya sibuk dengan aktivitas sehari-hari namun masih menyempatkan waktunya untuk membimbing sampai penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menempuh pendidikan dan pegawai Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Lurah Kelurahan Tanah Enam Ratus yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi ini serta masyarakat yang sudah bersedia saya wawancarai.
9. Terimakasih Kepada Riska Safitri Siregar , Natasya Sabila Berutu, dan Mawadda Savitri Piliang selaku teman seperjuangan dalam mengerjakan seluruh tugas akhir kuliah.
10. Sahabat Saya Sekar Nabila Gunawan, Nursafitri, Widya Wati, dan Rhaina Zhafira Safitri yang telah memberikan semangat dan dukungan sampai titik dimana penulis mampu meraih gelar sarjana.
11. Teman-teman saya Senja, Rosa, Ilmi, Arfah, Aulia, Andra, Vina, Ocha, Fira, Agung, Farhan, Riris, Eno yang selalu mendukung dan semangat saat ini.
12. Terimakasih kepada Bang Willy Satria yang membantu, membimbing dan mendukung saya dalam mengerjakan skripsi penulis.
13. Teman-teman kelas Ilmu Komunikasi D Pagi dan Ilmu Komunikasi F Broadcasting serta seluruh keluarga besar Ilmu Komunikasi FISIP UMSU 2018.

14. Kepada UKM TARI UMSU yang sudah sangat berjasa dalam memberikan pengalaman kepada penulis selama berada di bangku perkuliahan sejak awal hingga akhir kuliah.
15. Serta kepada teman-teman dan pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu disini yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Inshaa Allah perbuatan kalian menjadi amal baik. Aamiin.
- Penulis menyadari berbagai kelemahan dan kekurangan dalam penelitian ini, untuk itu diharapkan saran dan kritik untuk perbaikan atas kekurangan dalam penelitian ini. Akhir kata penulis memohon maaf atas segala kesalahan kekurangan yang terdapat pada skripsi ini. Terima kasih

Medan, Agustus 2022

Penulis,

Viotri Wahyuni

NPM : 1803110168

MOTIVASI MASYARAKAT DI KECAMATAN MEDAN MARELAN DALAM MENONTON FILM MELALUI APLIKASI BERBAYAR NETFLIX

VIOTRI WAHYUNI
1803110168

ABSTRAK

Streaming memiliki arti pengiriman data berupa konten berbentuk video ke perangkat elektronik seperti komputer atau *handphone* melalui transmisi internet secara konstan. Secara teknis, media baru merupakan media berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet). Kategori media baru ialah portal, *website* (situs web, blog dan media sosial). Peneliti menggunakan teori *Uses and Gratification* karena teori ini menjelaskan mengenai hubungan antara komunikasi massa yang disampaikan melalui media massa, yang menimbulkan sebuah *effects* bagi pengguna dari media massa tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi masyarakat di Kecamatan Medan Marelan dalam menonton film melalui aplikasi berbayar *Netflix*. Adapun jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian deskriptif dengan menggunakan analisis data kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan *purpose sampling* yang dimana informan/narasumbernya adalah masyarakat Kelurahan Tanah Enam Ratus berumur 20-27 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa kualitas aplikasi *netflix* memberikan kepuasan secara audio dan visual sangat bagus dan sepadan dengan harga yang terjangkau sehingga penonton menjadi lebih nyaman saat menonton *netflix*. selain itu, *netflix* juga memudahkan masyarakat untuk mencari film- film keluaran terbaru dengan kualitas yang jernih. Serial untuk ditonton di banyak perangkat dan di lokasi mana pun, pengguna akan memilih dan akan menyesuaikan pengalaman menonton mereka dengan preferensi, kebutuhan, dan gaya hidup mereka. Untuk melakukan personalisasi, *Netflix* memiliki beberapa gambar, sinopsis, gambar yang dapat digunakan untuk menyajikan setiap rekomendasi kepada setiap pengguna. Hal tersebut dapat dipilih untuk melihat tampilan berbagai aspek video singkat (*trailer*), seperti aktor atau sutradara yang terlibat di dalamnya, penghargaan yang dimenangkan, rating, latar, genre, dan lain sebagainya.

Kata Kunci : *Motivasi Masyarakat, Film, Aplikasi Berbayar, Netflix*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II URAIAN TEORITIS	9
2.1. Motivasi.....	9
2.1.1. Jenis-Jenis Motivasi.....	9
2.2. Masyarakat.....	10
2.2.1. Masyarakat Informasi.....	10
2.3. Menonton.....	11
2.4. Film.....	12
2.4.1. Ciri-Ciri Film Sebagai Media.....	13
2.4.2. Komunikator, Isi Pernyataan, dan Motif Komunikasi.....	14
2.5. Aplikasi Berbayar.....	14
2.6. Netflix.....	16
2.7. Media Massa.....	19
2.7.1. Efek Media Massa.....	20
2.7.2. New Media.....	20
2.8. Uses and Gratification Theory.....	21

BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Jenis Penelitian.....	24
3.2. Kerangka Konsep.....	25
3.3. Dfinisi Konsep.....	25
3.4. Kategorisasi Penelitian.....	26
3.5. Narasumber.....	28
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.7. Teknik Analisis Data.....	30
3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.9. Deskripsi Ringkasan Objek Penelitian.....	31
3.9.1. Sejarah Singkat Kelurahan Tanah Enam Ratus Kecamatan Medan Marelan.....	31
3.9.2. Letak Geografis.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1. Hasil Penelitian.....	35
4.1.1. Hasil Wawancara.....	37
4.2. Pembahasan.....	41
BAB V PENUTUP.....	45
5.1. Simpulan.....	45
5.2. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kerangka Konseptual.....	25
Tabel 2 Kategorisasi Penelitian.....	27
Tabel 3 Data dan Identitas Informan.....	36
Tabel 4 Jenis Kelamin Informan.....	36
Tabel 5 Agama Informan.....	37
Tabel 6 Lama Menggunakan Aplikasi <i>Netflix</i>.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Pedoman Wawancara**
- Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian**
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Kampus**
- Lampiran 4. Surat Izin Penerimaan Penelitian dari Tempat Penelitian**
- Lampiran 5. SK-1 Permohonan Judul**
- Lampiran 6. SK-2 Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing**
- Lampiran 7. SK-3 Permohonan Seminar Proposal Skripsi**
- Lampiran 8. SK-4 Undangan Seminar Proposal Skripsi**
- Lampiran 9. SK-5 Berita Acara Bimbingan Skripsi**
- Lampiran 10. SK-10 Undangan/Panggilan Ujian Skripsi**
- Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup Penulis**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Internet adalah salah satu bentuk dari media baru (*new media*). Internet dinilai sebagai alat informasi paling penting untuk dikembangkan kedepannya. Internet memiliki kemampuan untuk mengkode, menyimpan, memanipulasi dan menerima pesan. Internet merupakan sebuah media dengan segala karakteristiknya. Internet memiliki teknologi, cara penggunaan, lingkup layanan, isi dan image sendiri.

Perkembangan teknologi dewasa ini semakin berkembang tidak terbantahkan, tidak terkecuali perkembangan media hiburan *online* seperti layanan *streaming* video yang dikenal saat ini sebagai *Video on Demand*. *Video on Demand* adalah suatu layanan yang berisi berbagai konten acara TV, film dengan berbagai *genre*, dan serial TV yang bisa diakses pengguna menggunakan jaringan internet.

Berawal dari kedatangan *Netflix*, disusul oleh kehadiran penyedia layanan lainnya seperti *Iflix*, *HOOQ* dan yang terakhir masuk adalah *CatchPlay*. Sebenarnya tidak hanya itu, karena tren di Indonesia *provider* internet sudah membungkus layanan TV Kabel untuk akses ke layanan VoD di layanannya, seperti *IndiHome* dengan *Usee TV*, *First Media* dengan *First Media GO*, dan *MNC Play Media*. Layanan *on-demand* hadir bersamaan dengan makin tingginya ketergantungan masyarakat dengan layanan berbasis internet. Meskipun belum merata secara keseluruhan, akses *broadband* berkualitas baik sudah mulai meluas. Setidaknya *fixed broadband* dan *4G LTE* mendorong berbagai layanan seperti *Video on Demand* makin yakin untuk menggali pangsa pasar di Indonesia. Disaat

teknologi informasi semakin berkembang pesat, khususnya *website* yang menyediakan layanan menonton film (baik yang berbayar maupun yang tidak berbayar) (Alwindini et al., 2019)

Kehadiran film yang kini telah terdigitalisasi membuat film yang dulunya harus menyediakan sebuah player atau alat pemutar VCD/DVD, sekarang dapat dimainkan melalui peralatan komputer/laptop, bahkan melalui *smartphone* atau tablet. Perkembangan teknologi Internet juga turut memperluas akses dan membuat sirkulasi file film menjadi semakin tidak terbatas, sebagai contohnya di Indonesia, kehadiran *website streaming* film yang kini semakin menjamur (Wibowo, 2018)

Secara teknis, media baru merupakan media berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet). Kategori media baru ialah portal, *website* (situs web, blog dan media sosial). Kemunculan media baru turut memberikan adil. akan perubahan pola komunikasi masyarakat. Media baru, dalam hal ini internet sedikit banyak mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya. Peningkatan jumlah pengguna internet membuat munculnya banyak inovasi baru dari penyedia jasa seperti layanan jual beli berbasis *website* (*e-commerce*), portal berita *online*, *e-learning*, media sosial, ruang mengobrol, dan juga banyak *platform* yang menawarkan jasa *streaming* seperti video dan juga musik. Salah satu aktifitas yang dilakukan pengguna internet merupakan melihat video dari perangkat elektronik.

Hal ini yang mendasari perusahaan-perusahaan penyedia layanan untuk terus melakukan pengembangan dan inovasi dalam aplikasi video *streaming*. *Streaming*

sendiri memiliki arti pengiriman data berupa konten berbentuk video ke perangkat elektronik seperti komputer atau *handphone* melalui transmisi internet secara konstan. Internet sendiri dapat diakses dari berbagai macam perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, telepon genggam, maupun ponsel pintar atau yang biasa dikenal dengan sebutan *smartphone*.

Saat ini selain televisi *terrestrial* juga sudah ada televisi berlangganan yang dapat dinikmati penonton. Pro kontra pun muncul di masyarakat dan pengamat media. Selama ini hak siar menjadi hak eksklusif dari stasiun televisi, namun kini pun dapat dimiliki televisi berlangganan. Selama bertahun-tahun masyarakat memperoleh tontonan siaran olahraga secara *live*, khususnya sepak bola dengan gratis, sekarang juga dapat melalui TV berlangganan.

Selain perkembangan *digitalisasi* siaran televisi yang sedang dilakukan, salah satu upaya televisi menjangkau khalayak dengan menggunakan teknologi *streaming* video melalui internet. Keberadaan peranti lunak seperti *real player* dan *windows media player* sangat memudahkan pemirsa untuk mengakses *streaming* video baik menikmati film *on demand* atau siaran langsung melalui internet dengan komputer, laptop bahkan *ipad* dan telepon genggam.

Berkat adanya kemajuan di bidang teknologi, masyarakat kini mengakses video melalui beragam *device* sehingga orang tidak lagi hanya menggunakan CD maupun DVD lagi untuk menonton suatu film. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ini, semakin memungkinkan masyarakat untuk mengakses *content* video dalam beragam ukuran *device*. Kini, masyarakat dapat menikmati video, baik *smartphone* yang memiliki dimensi yang sangat *compact* maupun laptop,

sehingga kegiatan menonton video melalui *device* dapat dilakukan di manapun dan kapanpun selama terkoneksi dengan internet.

Perkembangan teknologi internet juga ikut memperluas akses dan ketersediaan data film menjadi tidak terbatas. Di Indonesia sendiri kehadiran *website streaming* film sudah sangat banyak dijumpai. Menunjukkan bahwa setidaknya ada 8 penyedia jasa *streaming* film yang legal di Indonesia. Konsep dari *streaming* film yang legal adalah siapa pun yang ingin menikmati film tinggal mengaksesnya melalui *device* yang terkoneksi internet dengan mendaftar akun terlebih dahulu serta membayar sejumlah biaya sebelum menikmati film yang akan ditonton.

Film-film layar lebar atau serial televisi dalam maupun luar negeri juga dapat diakses melalui perangkat yang sudah terhubung dengan koneksi internet. Bedanya untuk film atau serial televisi ini tidak dapat dinikmati secara gratis. Terdapat beberapa situs web yang dapat diakses masyarakat untuk menikmati layanan film tersebut, salah satu contoh situs web yang memberikan layanan film dengan sistem berlangganan adalah *Netflix*. Selama pandemi COVID-19, tanpa disadari membawa perubahan pada industri film. Industri film kini tak lagi bergantung hanya pada bioskop saja tapi juga mulai melirik pasar *online*. Sejak bioskop ditutup untuk beberapa waktu yang lama, banyak sekali *production house* beralih ke film atau *series* yang bisa masuk ke konten *Netflix*.

Layanan *Netflix* tersedia di lebih dari 190 negara termasuk Indonesia. Jauh sebelum *Netflix* dikenal sebagai yang terdepan dalam industri penyedia *streaming* VOD, *Netflix* makin dikenal oleh masyarakat secara luas karena konten-konten originalnya yang sangat beragam. Setidaknya ada 1.000 lebih judul konten

original yang dimiliki oleh *Netflix* sendiri, itupun belum termasuk konten original yang terdapat pada konten anak-anak. Hal inilah yang membedakan *Netflix* dengan jasa penyedia VOD lainnya, sebab konten yang diproduksi oleh *Netflix* hanya bisa dinikmati oleh pengguna *Netflix* saja. Kategori konten yang dimiliki oleh *Netflix* pun beragam, mulai dari dokumenter, animasi, serial tv, biografi, dll. Tidak hanya selalu menyajikan konten-konten original yang selalu *up to date*, *Netflix* juga memiliki beragam fitur yang mempermudah pengguna dalam memilih, menikmati, serta membagikan tontonannya kepada pengguna lain.

Selain itu, keunggulan *Netflix* terletak pada fitur-fiturnya yang sangat beragam. Untuk memfilter tontonan para pengguna *Netflix* berdasarkan rentang usianya, kita dapat mengatur tontonan kita berdasarkan empat tingkatan usia, yakni dewasa, remaja, pra remaja, dan anak kecil. Selain itu *Netflix* juga menerapkan fitur *adaptive streaming*. Fitur tersebut memungkinkan penonton dapat menikmati layanan *streaming Netflix* tanpa *buffering* meskipun jaringan yang tersambung sedang tidak stabil sekalipun. *Netflix* juga mengadaptasi fitur smart download. Jika fitur ini diaktifkan, *Netflix* akan secara otomatis menghapus episode yang sudah ditonton dan mengunduh episode berikutnya. Fitur andalan *Netflix* yang terakhir adalah *share to social media*. Dewasa ini tampaknya banyak dari kita yang sering membagikan musik/foto yang kita sukai di sosial media seperti *Instagram stories*. Melihat fenomena tersebut, *Netflix* berupaya memberikan fitur yang serupa agar penggunanya dapat membagikan tontonan yang tengah dinikmati di aplikasi *Netflix* ke berbagai *platform social media* lain seperti *Instagram Stories*, *WhatsApp*, serta *Twitter*.

Saat ini masyarakat di Kelurahan Tanah Enam Ratus banyak menonton film melalui aplikasi berbayar *Netflix*. Berdasarkan dengan beberapa hal penerapan yang telah dipaparkan di atas, sangat dimungkinkan bagi masyarakat di Kelurahan Tanah Enam Ratus akan seterusnya menonton film menggunakan aplikasi berbayar sebagai media hiburan mereka dalam pengganti Televisi dan VCD/DVD.

Banyak sekali situs *streaming* menonton film dalam negeri dan luar yang menarik perhatian. Mulai dari yang ilegal sampai legal. Beberapa situs ilegal seperti Bioskop Keren, IndoXXI, LK21, dan masih banyak lagi. Salah satu situs populer legal yang bisa dikunjungi merupakan *Netflix*. Situs ini juga banyak dicari oleh penonton karena terdapat beberapa keunggulan.

Kehadiran aplikasi menonton berbayar ini juga turut membawa kontroversi. Dengan adanya aplikasi berbayar seperti *Netflix* ini turut membuat persoalan yang sensitif di era digital sekarang menjadi semakin kompleks, yaitu terkait label pembajakan digital dan perihal pelanggaran hak cipta. Hal tersebut dikarenakan daftar film yang ditawarkan aplikasi *Netflix* tersebut merupakan film yang memiliki hak cipta dan mereka tidak memiliki izin dari produser film untuk memberikan akses dalam menampilkan atau menyenangkan konten film di *website streaming* film.

Dapat kita ketahui bahwa karya yang ada di media siber bukanlah karya yang bebas dipakai. Karya ini merupakan ciptaan yang dilindungi oleh hukum, dan dalam kasus di Indonesia setidaknya dilindungi oleh dua undang-undang, yakni undang-undang No.19 tahun 2002 tentang hak cipta dan undang-undang RI N.o.

11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (Nasrullah, 2014, p. 124).

Penelitian menyatakan bahwa tingkat kesenangan dan ketertarikan menonton film secara terus menerus pada *Netflix* maka akan mempengaruhi perhatian ketertarikan kepercayaan diri terhadap kebutuhan film hiburan Masyarakat Medan Marelan Kelurahan Tanah Enam Ratus. Ada juga penelitian yang menyatakan bahwa *Netflix* sudah memenuhi kriteria penggunaannya dengan memberikan layanan yang meningkatkan produktivitas mereka dalam menonton film/series secara lancar disertai dengan pengalaman menggunakan *Netflix* yang membuat pengguna terhibur, harga yang sepadan, serta konten yang menarik dan juga beragam. Hal-hal tersebut yang mendorong terciptanya kepuasan pengguna dan mendorong niat mereka untuk terus menggunakan serta melanjutkan berlangganan *Netflix* pada bulan-bulan berikutnya.

Berdasarkan perihal diatas peneliti tertarik untuk mengetahui Motivasi Masyarakat di Kecamatan Medan Marelan dalam menonton film melalui aplikasi berbayar *Netflix*. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian di Kelurahan Tanah Enam Ratus. Dengan ini peneliti membuat skripsi dengan judul “Motivasi Masyarakat di Kecamatan Medan Marelan dalam Menonton Film Melalui Aplikasi Berbayar *Netflix*”.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini merupakan bagaimana motivasi masyarakat di Kecamatan Medan Marelan dalam menonton film melalui aplikasi berbayar *Netflix*?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana motivasi masyarakat di Kecamatan Medan Marelan dalam menonton film melalui aplikasi berbayar *Netflix*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

a. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai referensi penelitian yang sejenis bagi peneliti lain yang juga ingin membahas tentang motivasi masyarakat dalam menonton film melalui aplikasi berbayar *Netflix*.

b. Secara Praktis

Penelitian ini dibuat agar bisa menjadi pengetahuan bagi para pembaca mengenai motivasi masyarakat dalam menonton film melalui aplikasi berbayar *Netflix*.

c. Secara Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi terobosan baru dalam bidang keilmuan pada saat ini terutama pada kajian ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Motivasi

Motivasi berasal dari kata lain *Motive* yang berarti dorongan/keinginan atau bahasa Inggrisnya *to move*. Motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri *organisme* yang mendorong untuk berbuat (*driving force*). Motif tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dengan faktor-faktor lain, baik faktor eksternal, maupun faktor internal. Hal-hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi.

Menurut Hamzah B.Uno “motivasi adalah dorongan/keinginan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam diri memenuhi kebutuhannya (Vindiyanasari, 2019, p. 24)

Michel J. Jucius menyebutkan motivasi sebagai kegiatan memberikan dorongan kepada seseorang atau diri sendiri untuk mengambil suatu tindakan yang dikehendaki. Motivasi juga bisa dalam bentuk usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

2.1.1. Jenis-jenis Motivasi

a. Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik merupakan motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada keinginan untuk melakukan sesuatu.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

2.2. Masyarakat

Secara umum pengertian masyarakat merupakan sekumpulan individu – individu/orang yang hidup bersama, masyarakat disebut dengan “*society*” artinya merupakan interaksi sosial, perubahan sosial, dan rasa kebersamaan, berasal dari kata latin *socius* yang berarti (kawan). Istilah masyarakat berasal dari kata bahasa Arab syaraka yang berarti (ikut serta dan berpartisipasi). Dengan kata lain pengertian masyarakat merupakan suatu struktur yang mengalami ketegangan organisasi maupun perkembangan karena adanya pertentangan antara kelompok-kelompok yang terpecah secara ekonomi menurut (Karl Marx).

Menurut Emile Durkheim bahwa masyarakat merupakan suatu kenyataan yang obyektif secara mandiri, bebas dari individu-individu yang merupakan anggota-anggotanya, masyarakat sebagai sekumpulan manusia yang hidup bersama, bercampur untuk waktu yang cukup lama, mereka sadar bahwa mereka merupakan suatu kesatuan dan mereka merupakan suatu sistem hidup bersama. (Emile Durkheim).

2.2.1. Masyarakat Informasi

Dalam hubungannya dengan sistem informasi, informasi dapat kita definisikan sebagai kumpulan data yang terstruktur yang kita komunikasikan

lewat bahasa lisan, surat kabar, video, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat mempunyai dua pengertian, yaitu :

- a. Sebagai benda nyata (*information as a thing*) dan
- b. Sebagai sesuatu yang abstrak.

Masyarakat informasi atau disebut juga dengan *information society* merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah masyarakat dan sebuah ekonomi yang dapat membuat kemungkinan terbaik dalam menggunakan informasi dan teknologi komunikasi baru. Manuel Castells memiliki banyak pandangan terhadap perkembangan masyarakat informasi. Diantaranya merupakan mengenai konsep *Informasionalisme* masyarakat jaringan (*Network Society*) dan kapitalisme.

Perlu kita ketahui apa itu informasional, masyarakat jaringan menurut Manuel Castells berpandangan bahwa informasional dan masyarakat jaringan merupakan informasi yang tersebar luas dan dapat di akses oleh siapa saja, jadi dapat kita katakan bahwa peran teknologi informasi. Konsep ini menonjolkan peran yang dimainkan oleh teknologi informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari tempat kerja, perjalanan dan sarana hiburan yang tersedia.

2.3. Menonton

Menurut Sudarwan Danim menonton adalah aktivitas melihat sesuatu dengan tingkat perhatian tertentu. Menonton televisi yaitu aktivitas melihat siaran televisi sebagai media audio visual dengan tingkat perhatian tertentu. (Eko, 2020) Menonton merupakan salah satu kegiatan dengan menggunakan mata untuk

memandang (memperhatikan) sesuatu. Sebagai salah satu aspek perhatian, menonton berusaha menggali informasi baik dari televisi maupun yang lainnya(Tsaniyyata, 2014)

2.4. Film

Menurut Effendy film menjelaskan bahwa media yang bersifat visual dan audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat(Lubis, 2011).

Teknologi komunikasi adalah teknologi elektronika yang mampu mendukung percepatan dan meningkatkan kualitas komunikasi (informasi) serta arus percepatan komunikasi (informasi) tidak mungkin lagi dibatasi oleh ruang dan waktu.Teknologi komunikasi saat ini berkembang sangat pesat. Seperti Perkembangan teknologi komunikasi di bidang Penyiaran (Nasution, 2017)

Film merupakan salah satu media audio-visual yang paling berpengaruh di era modern ini. Industri film di Amerika sendiri mendapatkan keuntungan sebesar 43 milyar US Dollar pada tahun 2017. Sebuah berita (Guardian, 2001) menyebutkan bahwa khalayak menyukai film karena mereka merasa bisa kabur dari tanggung jawab yang mereka hadapi sehari- hari, meski film juga dinikmati sebagai produk seni. Di Indonesia, industri film juga bisa dibilang cukup besar, meskipun tidak setara jika dibandingkan dengan industri film di Amerika(Andriani, 2022).

Menurut undang-undang No.8 Tahun 1992 yang dimaksud dengan film ialah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa padang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita

seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat ditunjukkan dan atau ditayangkan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya (Tamburaka, 2013, hal. 113).

Film dapat dibagi berdasarkan :

a. Berdasarkan cerita, film dapat dibedakan antara film fiksi dan nonfiksi

Fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan imajinasi manusia, dengan kata lain film ini tidak didasarkan pada kejadian nyata. Kemudian film nonfiksi yang pembuatannya dipahami oleh suatu kejadian yang benar-benar terjadi yang kemudian dimasukkan unsur-unsur sinematografis dengan penambahan efek-efek tertentu.

b. Kemudian berdasarkan orientasi pembuatannya, film dapat digolongkan

dalam film komersial dan nonkomersial. Film komersial, orientasi pembuatannya merupakan bisnis dan mengejar keuntungan. Film komersial biasanya lebih ringan, atraktif, dan mudah dimengerti agar berbeda dengan film nonkomersial yang bukan berorientasi bisnis

c. Berdasarkan genre film terdapat beragam genre film yang biasa

dikenal masyarakat selama ini, diantaranya : *action*, komedian, drama, petualangan, *epic*, *musical*, perang, *science fiction*, *pop*, *horror*, *gangster*, *thriller*, *fantasi*, *disaster*/bencana (Tamburaka, 2013, hal. 115)

2.4.1. Ciri-ciri Film Sebagai Media

Film sebagai media memiliki ciri-ciri, yakni :

- a. Saluran penerimaan audio visual-penangkapan pesan dilakukan dengan cara pandang dengar.
- b. Pengalaman pribadi terhadap konten publik seseorang bisa menikmati apa yang dilakukan oleh actor film dalam ruang publik.
- c. Daya tarik universal yang luas penonton film adalah kumpulan orang-orang yang memiliki format dan genre internasional pada umumnya dimanapun format film sama (atmadja bawa dan Ariyani, 2018, hal. 116)

2.4.2. Komunikator, Isi pernyataan, dan Motif Komunikasi

Komunikator merupakan orang yang menyampaikan isi pernyataan untuk mewujudkan motif komunikasi. Isi pernyataan yang disampaikan merupakan hasil penggunaan akal dan budi. Motif komunikasi merupakan sebab-sebab yang mendorong orang untuk menyampaikan isi pernyataan. Komunikator dari film cerita, isi pernyataan dari film cerita merupakan isi pernyataannya mengandung pendapat dari komunikator. Motif komunikasinya secara idiil , agar ditonton orang/menghibur. Motif komunikasinya secara materil agar film tersebut laris atau banyak ditonton (Soehoet, 2003, hal. 96)

2.5. Aplikasi Berbayar

Menurut Feri Dwi Purnomo *Software* berbayar atau aplikasi berbayar merupakan perangkat lunak yang didistribusikan untuk tujuan komersil, setiap pengguna yang ingin menggunakan atau mendapatkan *software* tersebut dengan cara membeli atau membayar pada pihak yang mendistribusikannya (Dwi, 2014).

Pengguna yang menggunakan *software* berbayar umumnya tidak diijinkan untuk menyebarluaskan *software* tersebut secara bebas tanpa izin ada penerbitnya. Perkembangan teknologi aplikasi *streaming* berbayar saat ini memberikan pilihan kepada penonton untuk dapat mengunduh atau menonton ulang serial tv dan film yang mereka inginkan. Kemudahan yang ditawarkan aplikasi *streaming* berbayar juga memberikan akses bebas untuk memilih baik film maupun *tv series* yang mereka inginkan tanpa menunggu giliran jam tayang atau jadwal kapan film itu diputar.

Aplikasi *streaming* berbayar juga memberikan kebebasan pengguna untuk mengakses dari perangkat apa saja selama pengguna memiliki status berlangganan aplikasi *streaming* tersebut. Di saat pengguna ingin menikmatinya di ukuran layar yang besar pengguna dapat menikmatinya di perangkat smart TV atau PC, jika pengguna ingin menikmatinya disaat melakukan aktivitas lain pun bisa diakses di perangkat *smartphone* melalui *apps* dari masing-masing layanan aplikasi berbayar.

Kekayaan konten yang dimiliki aplikasi *streaming* berbayar dari mulai film dan *tv series* terbaru, original, sampai yang telah dirilis bertahun-tahun sebelumnya menjadi poin unggulan yang dimiliki *platform streaming* tersebut. Kekayaan konten ini, menjadikan orang rela untuk berlangganan aplikasi *streaming* berbayar. Tentunya, kekayaan konten ini memiliki pasarnya sendiri dalam setiap kategori. Aplikasi berbayar memiliki beberapa kekurangan misalnya harus menggunakan kartu kredit untuk berlangganan layanan ini. Animo masyarakat terhadap kategori konten asia, konten asia memiliki *demand* sangat

tinggi di tengah masyarakat Indonesia. Hal ini memengaruhi perusahaan aplikasi *streaming* untuk berusaha menarik pelanggannya dengan kualitas konten yang dimiliki.

Promosi program dan media penyiaran adalah kegiatan untuk mempertahankan *audien* dan menarik *audien* baru serta pemasang iklan. Kegiatan promosi diarahkan pada dua pihak, yaitu *audien* dan pemasang iklan. Dua pihak ini memiliki kontribusi sangat penting untuk menjamin kelanjutan operasi media penyiaran. Tanpa adanya *audien*, program yang sangat bagus sekalipun tidak akan mampu menarik pemasang iklan dan jumlah yang berarti (Morissaan, 2008, hal. 455)

2.6. Netflix

Menurut Audrey Yolanda *Netflix* adalah salah satu penyedia layanan media *streaming* digital yang didirikan pada tahun 1997 oleh Reed Hasting dan Marc Randolph di Scotts Valley, California dengan lebih dari 104 juta anggota dan lebih dari 250 juta total tayangan. Perusahaan yang awalnya hanya menyediakan layanan di Amerika Serikat saat ini telah melakukan ekspansi ke lebih dari 130 negara termasuk Indonesia (Audrey, 2021).

Bisnis utama dari perusahaan ini adalah layanan pengalihan (*streaming*) berlangganan yang menawarkan film dan program televisi, termasuk beberapa program yang dibuat oleh *Netflix* sendiri. Layanan *streaming* yang menawarkan berbagai acara TV pemenang penghargaan, film, anime, dokumenter, dan banyak lagi di ribuan perangkat yang terhubung ke internet. Kita bisa menonton

sepuasnya kapanpun kita mau, tanpa satu iklan pun, semuanya dengan satu harga bulanan yang murah.

Netflix mulai masuk di Indonesia sejak awal tahun 2016, namun kehadiran *Netflix* belum diterima sepenuhnya di Indonesia karena beberapa penyedia layanan internet di Indonesia memblokir *Netflix* dengan alasan masalah *copyright*. Namun hal tersebut tampaknya tidak terlalu menjadi masalah yang berarti, sebab masyarakat Indonesia masih sangat menyambut baik kehadiran penyedia streaming *online* terbesar di dunia tersebut. Hingga pada akhirnya *Netflix* bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) RI di tahun 2020 dalam rangka mendukung kemajuan perfilman Indonesia (Soesanto chandra, 2008).

Netflix sendiri merupakan layanan *video on demand* atau membayar langganan secara bulanan tanpa batasan serial TV/film yang dapat diakses dan memiliki koleksi lebih dari 65.000 judul film dan serial yang dapat dinonton dengan menggunakan televisi, serta perangkat *smartphone*, tablet melalui aplikasi *Netflix* yang diunduh melalui layanan *Google Play* dan *App Store* (Anshari, 2019).

Kualitas konten tayangan yang disajikan oleh *Netflix* merupakan kelebihan yang dimiliki *Netflix* dari situs *streaming* yang biasanya. Tayangan-tayangan yang secara resmi dirilis dalam suatu bentuk *web streaming* dan aplikasi oleh pihak produsen. Jadi dapat dikatakan bahwa layanan *streaming Netflix* merupakan sarana terbaru yang dapat dinikmati oleh pengguna ataupun penonton untuk mencari hiburan dari tayangan luar negeri bahkan produksi tayangan dari Indonesia yang dapat diakses secara legal dan terjangkau.

Netflix menyarankan para pelanggan dan calon pelanggan potensial untuk semakin banyak menonton dengan mempromosikan kampanye *binge watching* (ketagihan menonton), agar *Netflix* semakin baik dan terlatih untuk merekomendasikan serial TV maupun jenis-jenis film kegemaran para pelanggannya. Selayaknya aplikasi berbasis teknologi lainnya, *Netflix* pun menggunakan sistem algoritma terstruktur yang diprogram untuk mengikuti selera para pelanggan.

Dari keinginan yang terpenuhi dalam menikmati layanan *Netflix* sendiri maka akan tercapai sebuah kepuasan terhadap mereka sebagai pengguna.

- a. *Netflix* Sebagai Media Hiburan, Salah satu motif remaja dalam menggunakan *Netflix* adalah sebagai sarana media hiburan mereka dikarenakan situasi saat pandemik mengharuskan orang-orang untuk tinggal di rumah masing-masing maka layanan streaming *Netflix* sebagai pilihan mereka untuk menghibur diri ketika memiliki banyak waktu luang dengan bersantai, rileks, menyalurkan emosi, dan untuk memperoleh kesenangan jiwa.
- b. *Netflix* Sebagai Media Pengalihan, Semakin berkembangnya berbagai layanan *streaming* yang tersedia dalam internet membuat khalayak dan pengguna mampu memilih berbagai pilihan tayangan tontonan yang diinginkan dan dibutuhkan.
- c. *Netflix* Sebagai Ajang Eksistensi, Karena tren tayangan *Netflix* yang sangat populer dikalangan remaja, penggunaan *Netflix* pun akan selalu meningkat seiring berjalannya waktu, hal ini juga dipengaruhi oleh strategi pemasaran *Netflix* menggunakan media sosial.

Saat ini *Netflix* menjadi *pionir* dalam revolusi televisi melalui konvergensi antara TV, DVD, film dan *platform daring*. Kemudahan itu dibayar dengan harga berlangganan relatif murah. Mulai dari Rp54.000, pengguna bisa mengakses koleksi film dan serial televisi yang terhimpun dalam perpustakaan *Netflix*. Berkat semua itu, tidak seperti beberapa dekade sebelumnya, konsumen saat ini dapat menonton video di mana saja tanpa dibatasi oleh jadwal siaran. Dengan banyaknya pengguna internet di Indonesia yang menggunakan internet untuk mengunduh atau menonton film secara bajakan, *Netflix* membuka jalur *ekspansinya* ke Indonesia pada tahun 2016.

Pada Oktober 2018, *Netflix* secara resmi meluncurkan antarmuka Bahasa Indonesia pada aplikasinya, lengkap dengan *subtitle* Bahasa Indonesia. *Netflix* juga melakukan kerja sama dengan operator lokal seperti XL Axiata, 3, Smartfren, dan IM3 Ooredoo yang menyediakan paket data untuk *streaming* video. Melihat kesuksesan *Netflix* di Indonesia, pada pertengahan tahun 2020, Telkom Group akhirnya membuka blokir terhadap layanan *Netflix* sehingga seluruh pengguna IndiHome dan Telkomsel kini sudah dapat mengakses konten-konten *Netflix*.

2.7. Media Massa

Komunikasi massa menurut Breiner adalah sebuah media massa baik itu media massa cetak maupun media massa elektronik. Media massa cetak meliputi buku, surat kabar atau tabloid, dan majalah. Sedangkan yang termasuk media massa elektronik adalah radio, film, dan juga televisi (Dyatmika, 2021, hal. 69) . Menurut kamus bahasa Inggris ringkas memberikan definisi “massa” sebagai suatu kumpulam orang banyak yang tidak mengenal keberadaan individualitas”.

Jika khalayak tersebar tanpa diketahui dimana mereka berada, maka biasanya digunakan media massa.

Media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber ke penerima dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio dan televisi.

2.7.1. Efek Media Massa

Ada tiga dimensi efek komunikasi massa, yaitu: kognitif, afektif dan konatif. Efek kognitif meliputi peningkatan kesadaran, belajar, dan tambahan pengetahuan. Efek afektif berhubungan dengan emosi, perasaan, dan *attitude* (sikap). Sedangkan efek konatif berhubungan dengan perilaku dan niat untuk melakukan sesuatu menurut cara tertentu. Meskipun dimensi-dimensi efek ini berhubungan satu sama lain, ketiganya juga *independen* satu sama lain. Sebagai contoh meningkatnya pengetahuan tentang suatu isu tidak selalu diikuti oleh perubahan *attitude*. Dalam hampir seluruh tindakan komunikasi, efek yang sangat dikehendaki ialah yang bertalian dengan belajar, sikap dan perilaku.

2.7.2. New Media

Pengertian media baru memberikan cakupan yang lebih luas seperti diungkapkan oleh Croteau bahwa media baru yang muncul akibat inovasi teknologi dalam bidang media meliputi televisi kabel, satellites, teknologi optic fiber dan komputer. Dengan teknologi seperti ini, pengguna bisa secara interaktif membuat pilihan serta menyediakan respon produk media secara beragam (Kurmia, 2005)

Kemunculan *new media* atau media baru tidak terlepas dari kemunculan internet di dunia ini. Media baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan era digital, komputer, atau jaringan teknologi dan komunikasi pada abad ke 20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru era digital yang mempunyai karakteristik dapat memanipulasi, bersifat jaringan, padat, mapat, interaktif, dan memikat. Kehadiran media baru dipahami semata-mata sebagai konsekuensi teknologi komunikasi yang membuat batas platform media yang sebelumnya ada menjadi kabur. Apalagi kemunculan media internet sebagai salah satu *new media*. Integritas media yang dimunculkan oleh *new media* juga memunculkan dampak sosial yang kecil dalam kehidupan masyarakat.

Menurut McQuails *new media* ini tidak hanya sebagai perangkat teknologi semata. Menurutnya, media baru juga mempunyai implikasi terhadap proses komunikasi yang menyertainya (Vindiyanasari, 2019, hal. 8).

Tentunya *new media* di sini tidak hanya dikaitkan dengan kehadiran internet saja tetapi juga berkaitan dengan media sosial yang hanya dapat diakses dengan menggunakan jejaring internet tersebut. Apalagi *new media* menawarkan speed and space yang membuka peluang bagi hadirnya informasi-informasi yang tidak ditemukan dalam bentuk hard copy atau seperti media konvensional pada umumnya (Muhajiddin & Haharap, 2014).

2.8. *Uses and Gratification Theory*

Menurut Prof. Onong *Uses and Gratification Theory* merupakan pergesaran fokus dari tujuan komunikator ke tujuan komunikan. Model ini menentukan

fungsi komunikasi massa dalam melayani khalayak (Effendy, 2003, hal. 289). Konsep *use* (penggunaan) merupakan bagian yang sangat penting atau pokok dari pemikiran ini karena pengetahuan mengenai penggunaan media yang menyebabkan, akan memberikan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi massa. Dalam konteks lain pengertian tersebut dapat menjadi suatu proses yang lebih kompleks, dimana ini terkait harapan-harapan tertentu untuk dapat dipenuhi, fokus dari teori ini lebih kepada pengertian yang kedua.

Maka *teori uses and effects* merupakan sebuah teori yang menjelaskan mengenai hubungan antara komunikasi massa yang disampaikan melalui media massa, yang menimbulkan sebuah *effects* bagi pengguna dari media massa tersebut. Contoh dari teori *uses and effects* dapat dilihat dari kebiasaan seseorang menonton atau mendengarkan media massa dalam keseharian seorang individu, misalnya kebiasaan orang menonton drama korea yang menimbulkan sebuah *effects* dari apa yang dilihat.

Teori penggunaan dan kepuasan menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau kurang aktif dalam menggunakan media dan akibat atau konsekuensi dari penggunaan media itu. Dalam perspektif teori penggunaan dan kepuasan audiensi dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi, namun tingkat keaktifan setiap individu tidaklah sama. Penggunaan media didorong oleh adanya kebutuhan dan tujuan yang ditentukan oleh audiensi sendiri, teori penggunaan dan kepuasan menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media

menjadi lebih aktif atau kurang aktif menggunakan media dan akibat atau konsekuensi dari penggunaan media itu (Mulyono, 2013).

Menurut para pendirinya, Elihu Katz, Jay G Blumer, dan Michael Gurevitch, *uses and gratification* meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain, barangkali termasuk juga yang tidak diinginkan. Mereka juga merumuskan asumsi-asumsi dasar dari teori ini :

- a. Khalayak dianggap aktif; artinya, sebagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan;
- b. Dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif, untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada anggota khalayak;
- c. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipenuhi hanyalah bagian dari rentangan kebutuhan manusia yang lebih luas; bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media amat bergantung kepada perilaku khalayak yang bersangkutan.
- d. Banyak tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak; artinya, orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu.
- e. Penilaian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalahyaknya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dijelaskan secara deskriptif untuk mengetahui gambaran tentang “bagaimana motivasi masyarakat di Kecamatan Medan Marelan dalam menonton film melalui aplikasi berbayar *netflix* (studi pada Kelurahan Tanah Enam Ratus). Pendekatan ini dipilih agar dapat mengungkapkan secara mendalam tentang “bagaimana motivasi masyarakat di Kecamatan Medan Marelan dalam menonton film melalui aplikasi berbayar *netflix* (studi pada Kelurahan Tanah Enam Ratus). (Nasution, 2018)

Jenis penelitian ini dipilih bahwa metode penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, catatancatatan yang berhubungan dengan makna, nilai serta pengertian. Selain itu metode kualitatif senantiasa memiliki sifat holistik, yaitu penafsiran terhadap data dalam hubungannya dengan berbagai aspek yang mungkin ada. (Kaelan: 2012).

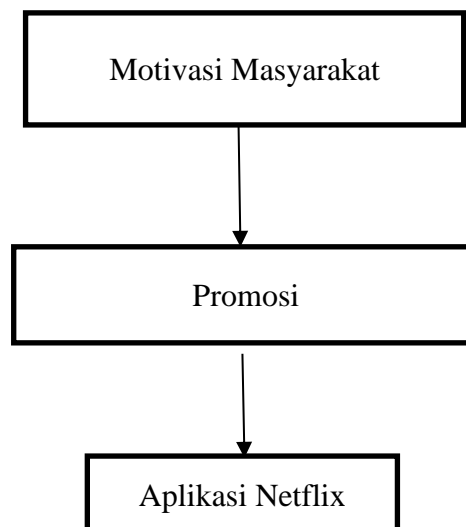
Maka dari itu dalam penelitian ini titik tolak penelitian bertumpu pada minat untuk mengetahui masalah atau fenomena sosial yang timbul karena berbagai rangsangan, dan bukannya pada metodologi penelitian. Sekalipun demikian, tetap harus diingat bahwa metodologi penelitian merupakan elemen penting untuk menjaga realibilitas dan validitas hasil penelitian (Bungin, 2015:76).

3.2. Kerangka Konsep

Menurut Kriyantono (2012:17) konsep merupakan istilah yang mengekspresikan sebuah ide abstrak yang dibentuk dengan menggeneralisasikan objek atau hubungan fakta-fakta yang diperoleh dari pengamatan.

Sebelum melakukan penelitian tentunya terlebih dahulu memiliki kerangka konsep untuk menggambarkan secara objektif tentang apa yang akan diteliti. kerangka konsep ini bertujuan untuk menjelaskan atau menghubungkan antara konsep yang akan diamati melalui penelitian yang akan dilakukan. Dari uraian diatas maka kerangka konsep yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Kerangka Konseptual



Sumber : Hasil Olahan 2022

3.3. Definisi Konsep

Konsep adalah gambaran tentang sesuatu yang dipahami bagi siapa saja yang melihatnya, selain itu apabila orang yang memiliki konsep maka akan mampu mengadakan abtraksi terhadap objek-objek tertentu. Berdasarkan uraian

dias, maka digunakan konsep pemikiran untuk mempersempit pengertian yang akan diteliti:

- a. Motivasi diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri *organisme* yang mendorong untuk berbuat (*driving force*). Motif tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dengan faktor-faktor lain, baik faktor eksternal, maupun faktor internal. Hal-hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi.
- b. Masyarakat merupakan sekumpulan individu – individu/orang yang hidup bersama, masyarakat disebut dengan “*society*” artinya merupakan interaksi sosial, perubahan sosial, dan rasa kebersamaan, berasal dari kata latin *socius* yang berarti (kawan).
- c. Promosi adalah suatu upaya dalam membujuk orang untuk menerima produk, konsep ataupun gagasan.
- d. Aplikasi berbayar adalah perangkat lunak untuk tujuan komersil, biasanya pada setiap penggunaannya konsumen diwajibkan membayar pada distributor dan jika ingin menyebar luaskan, konsumen harus memiliki izin atau meminta izin pada pihak distributor.
- e. *Netflix* merupakan layanan *streaming* yang menawarkan berbagai acara TV pemenang penghargaan, film, *anime*, dokumenter, dan banyak lagi di ribuan perangkat yang terhubung ke internet.

3.4. Kategorisasi penelitian

Kategorisasi yang dimaksud di sini ialah bagaimana cara mengukur suatu variable penelitian, sehingga diketahui dengan benar dan jelas apa yang menjadi kategorisasi di dalam penelitian, berikut cara menganalisa dari variable tersebut:

Tabel 2. Kategorisasi Penelitian

No	Konsep Teoritis	indikator
1	Motivasi Masyarakat	- Memilih - Kebutuhan - Perkembangan - Kebiasaan
2	Menonton melalui aplikasi Berbayar	- Keuntungan - Kebebasan - Berlangganan - Kualitas

Sumber : Hasil Olahan 2022

Berdasarkan pembagian kategorisasi diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Motivasi Masyarakat

- Keinginan, merupakan segala kebutuhan berlebih terhadap sesuatu yang dianggap kurang.
- Kebutuhan, Kebutuhan adalah segala sesuatu yang diperlukan oleh manusia untuk kesejahteraan hidup.
- Perkembangan, dalah proses berkembangnya sesuatu.
- Kebiasaan, sesuatu yang biasa dikerjakan dan sebagainya, pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang untuk hal yang sama.

2. Menonton Melalui Aplikasi Berbayar

- Tawaran, adalah harga yang diminta oleh pembeli (penyewa dan sebagainya).
- Kebebasan, adalah kemampuan untuk melakukan apa yang diinginkan, atau hak dengan anugerah dan kelebihan yang dimiliki (yaitu hak istimewa).
- Berlangganan, merupakan saluran khusus untuk pemirsa yang bersedia membayar secara berkala.
- Kualitas, adalah tingkat baik atau buruknya, taraf, mutu, ataupun derajat sesuatu. Dalam hal ini, sesuatu tersebut mampu mewakili banyak hal, baik itu suatu jasa, barang, keadaan ataupun hal lainnya.

3.5. Narasumber

Narasumber ialah seseorang yang berperan untuk menjelaskan suatu sumber informasi atau fenomena. Dengan kata lain narasumber yang dibutuhkan mampu memahami kondisi maupun situasi agar informan yang didapat peneliti untuk kepentingan atau memperoleh data yang akan digali oleh peneliti baik dalam pertanyaan tertulis maupun lisan (arikunto, 2014:23).

Subjek penelitian dengan menggunakan teknik sampling yang merupakan purposive sampling sebagai penentuan sample dengan teknik memilih orang-orang berdasarkan kriteria-kriteria tertentu untuk mencapai tujuan penelitian.

Narasumber dalam penelitian ini adalah masyarakat di Kecamatan Medan Marelan Kelurahan Tanah Enam Ratus umur 20-25 tahun yang telah termotivasi menonton film melalui aplikasi berbayar *Netflix*. Peneliti memilih narasumber

penelitian ini berdasarkan pra riset, bahwa umur 20-25 tahun di kelurahan Tanah Enam Ratus yang masih termotivasi menonton film melalui aplikasi berbayar *netfix*.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data yaitu cara-cara yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data. Sebagai cara penulis menunjukkan suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan data dan juga hasil yang didapat dalam penelitian.

Pada penelitian ini, yang penulis gunakan ada beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

a. Wawancara

Wawancara yaitu pertemuan yang langsung direncanakan antara pewawancara dan yang diwawancarai untuk memberikan/menerima informasi tertentu (mamik, 2015: 108)

Menurut sugiyono (2016:137) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu metode untuk mencari data dengan mengamati objeknya. Pengamatannya harus seksama dan perlu adanya pencatatan supaya datanya sesuai harapan.

Menurut powell & connaway, observasi bisa menjadi metode pengumpulan data sekaligus metode penelitian/riset. Proses observasi membutuhkan segenap

indra yang memiliki untuk melakukan pengamatan secara detail. Selain itu, kita juga harus membuat pencatatan dengan seksama.

c. Dokumentasi

Dokumentasi difokuskan untuk memperoleh data ataupun informasi langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter dan data-data penelitian yang relevan.

3.7. Teknis Analisis Data

Menurut Creswell (2008), proses analisis data metode kualitatif sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan.

Ada beberapa tahapan dalam proses analisis data pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum dari hasil penelitian, dengan memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema atau inti dan polanya serta membuang yang tidak perlu. Reduksi data bisa dilakukan dengan melakukan abstraksi yang merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga berada pada penelitian.

2. Penyajian Data

Menurut Miles dan Humbermen, penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Dengan menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Data-data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif biasanya berbentuk naratif, sehingga memerlukan penyederhanaan tanpa mengurangi isinya.

3. Kesimpulan atau Verivikasi

Kesimpulan atau verivikasi adalah tahap akhir dalam proses analisis data. Pada tahap ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang diperoleh. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan membandingkan kesesuaian pernyataan dari subjek penelitian dengan makna yang terkandung pada konsep-konsep dasar dalam penelitian yang dilakukan.

3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Kelurahan Tanah Enam Ratus, Kecamatan Medan Marelan. Waktu penelitian ini dilakukan mulai bulan desember 2021 hingga Juli 2022.

3.9. Deskripsi Ringkasan Objek Penelitian

3.9.1. Sejarah Singkat Kelurahan Tanah Enam Ratus Kecamatan Medan Marelan

Kecamatan Medan Marelan dahulunya adalah daerah perkebunan tembakau yang pada mulanya berpenduduk asli melayu. kemudian setelah dibukanya

Perkebunan Tembakau Deli, sampai dengan sekarang penduduk Kecamatan Medan Marelan mayoritasnya adalah suku Jawa.

Kecamatan Medan Marelan terletak di bagian Utara Kota Medan dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Deli Serdang di sebelah Utara. Selatan dan Barat. Berdasarkan Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Sumatera Utara Nomor : 1381402/WSK/1991 tanggal 21 Maret 1991, Kecamatan Medan Marelan dijadikan salah satu Kecamatan Perwakilan di Kota Medan yaitu pemekaran dari Kecamatan Medan Labuhan, kemudian berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor : 35 tahun 1992 tanggal 02 September 1992 didefenisikan menjadi Kecamatan Medan Marelan.

Pada awalnya Kecamatan Medan Marelan terdiri dari 4 (empat) kelurahan, selanjutnya berdasarkan Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Sumatera Utara Nomor : 146.1/1101/K/1994 tanggal 13 Juni 1994 tentang pembentukan 7 (tujuh) Kelurahan Persiapan di Kota Medan, salah satunya adalah Kelurahan Paya Pasir yang merupakan pemekaran dari Kelurahan Rengas Pulau Kecamatan Medan Marelan dan setelah didefenitif maka jumlah Kelurahan di Kecamatan Medan Marelan menjadi 5 (lima) masing-masing adalah sebagai berikut :

1. Kelurahan Tanah Enam Ratus
2. Kelurahan Rengas Pulau
3. Kelurahan Terjun
4. Kelurahan Labuhan Deli
5. Kelurahan Paya Pasir

Kecamatan Medan Marelan Merupakan salah satu kawasan pinggiran yang berada di Bagian Utara Kota Medan dan memiliki batas wilayah sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Medan Relawan Kota Medan dan Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Medan Deli Kota Medan dan Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang.
- c. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Medan Labuhan dan Kecamatan Medan Deli Kota Medan.
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang.

Adapun luas wilayahnya sekitar 4.447 Ha atau 44,47 Km² dengan Jarak tempuh ke Kantor Walikota Medan sejauh + 22 Km. Dari 5 (lima) Kelurahan di Kecamatan Medan Marelan, Kelurahan Terjun memiliki wilayah yang terluas yaitu sebesar 16,05 Km² atau 1.605 Ha sedangkan Kelurahan Tanah Enam Ratus mempunyai luas yang terkecil yakni 3,42 Km² atau 342 Ha. (Putri, 2020)

3.9.2. Letak Geografis

Kelurahan Tanah Enam Ratus Kecamatan Medan Marelan Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara berada pada ketinggian ± 3 m di atas permukaan laut, dengan luas wilayah 342 Ha. Kelurahan Tanah Enam Ratus memiliki curah hujan rata-rata 600mm/tahun, dengan keadaan suhu rata-rata 31^oC. Kelurahan Tanah Enam Ratus terletak ± 3.5 Km dari kantor camat Medan Marelan, dan ± 14 Km dari Kota Medan. Kelurahan Tanah Enam Ratus memiliki 11 lingkungan. Ditinjau dari

letak geografisnya Kelurahan Tanah Enam Ratus memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Rengas Pulau Kec. Medan Marelan.
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Menunggal Kab. Deli Serdang.
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Klumpang Kab. Deli Serdang dan Kel. Terjun Kec. Medan Marelan Kota Medan.
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Titi Papan Kec. Medan Deli Kota Medan.(Lubis, 2011)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Tanah Enam Ratus, Kecamatan Medan Marelan. Sebelum penulis melakukan penelitian, penulis memberikan konfirmasi surat izin riset terlebih dahulu tepat pada 10 Agustus 2022 kepada Lurah Kelurahan Tanah Enam Ratus dan memohon agar diberikan kesempatan untuk melakukan wawancara terhadap warganya. Setelah memberikan surat izin riset kepada pihak yang bersangkutan, di hari selasa, 16 Agustus 2022 Lurah Kelurahan Tanah Enam Ratus memberikan surat balasan atau surat izin untuk melakukan riset di Kelurahan Tanah Enam Ratus.

Dalam melakukan penelitian, proses wawancara dilakukan selama 3 hari. Sebelum proses wawancara berlangsung penulis telah mendapatkan narasumber atau informan yang bersedia untuk memberikan informasi mengenai penelitian yang sedang penulis jalani.

Dengan menggunakan penelitian kualitatif yaitu pendekatan deskriptif, maka peneliti perlu menjelaskan, menggambarkan dan memaparkan data-data yang dihasilkan peneliti dari proses wawancara dan mendalam yang telah dilakukan dengan informan/narasumber.

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yaitu berjumlah 5 orang yang dimana 5 orang ini adalah masyarakat Kelurahan Tanah Enam Ratus.

Tabel 3 Data dan Identitas Informan

No	Nama Informan	Pekerjaan	Umur
1	Indah Utari	Agen Brilink	21 Tahun
2	Ihsan Fazri	Wiraswasta	22 Tahun
3	Muhammad Habib	Online Shop	22 Tahun
4	Dian Syafira	Wiraswasta	23 Tahun
5	Wahyu Setiawan	Supir Truk	26 Tahun

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Pada tabel 3 terdapat identitas nama beserta pekerjaan informan atau masyarakat Kelurahan Tanah Enam Ratus. Jumlah informan yang peneliti pilih sebanyak 5 orang informan. Peneliti memilih 5 orang informan tersebut karena, informan sudah lama berlangganan menggunakan aplikasi netflix. Maka dari itu peneliti meneliti mereka, kenapa mereka termotivasi menonton melalui aplikasi berbayar netflix.

Tabel 4 Jenis Kelamin Informan

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-Laki	3	70%
2	Perempuan	2	30%
	Jumlah	5	100%

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Pada tabel 4 yaitu jenis kelamin infoman atau masyarakat Kelurahan Tanah Enam Ratus adalah 3 orang informan berjenis kelamin laki-laki dan 2 orang berjenis kelamin perempuan.

Tabel 5 Agama Informan

No	Agama	Jumlah	Persentase
1	Islam	5	100%
	Jumlah	5	100%

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Pada tabel 5 yaitu agama informan, Adapun agama seluruh informan adalah beragama islam.

Tabel 6 Lama Menggunakan Aplikasi *Netflix*

No	Nama Informan	Lama Menggunakan Aplikasi <i>Netflix</i>
1	Indah Utari	2 Bulan
2	Ihsan Fazri	1 Tahun
3	Muhammad Habib	1 Tahun
4	Dian Syafira	1 Tahun
5	Wahyu Setiawan	4 Tahun

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Pada tabel 6 dapat disimpulkan bahwa masyarakat Kelurahan Tanah Enam Ratus sudah lama menonton film melalui aplikasi berbayar *netflix*.

4.1.1. Hasil Wawancara

Di bawah ini peneliti akan memaparkan hasil dari kegiatan wawancara yang peneliti lakukan mengenai menonton film melalui aplikasi berbayar *netflix*. baik dari segi kebutuhan, perkembangan film, keuntungan, kebebasan maupun kualitas.

Indah Utari mengatakan bahwa :

“Aplikasi *netflix* sesuai dengan kebutuhan saya, karena sangat membantu saya untuk mencari hiburan dan mengisi waktu santai saat dirumah. Aplikasi *netflix* menyediakan movie paling terbaru dan terlengkap, dari film anak-anak sampai film dewasa membuat menonton dirumah bersama keluarga lebih menyenangkan”

Dengan adanya aplikasi berbayar di dunia perfilman itu sangat memuaskan, walaupun aplikasi berbayar tapi kita dapat menonton berbagai film yang dapat kita nikmati sepenuhnya dengan jangka panjang. Tidak hanya itu saya, keuntungan menggunakan aplikasi *netflix* memberikan penonton lebih muda mengakses film-film terbaru indonesia maupun film luar, film dapat di *download* di android maupun di televisi dan bisa menonton tanpa paket internet serta menonton tanpa iklan. Dengan *netflix* kita bebas melihat film dan acara tv 24 jam tanpa batasan waktu dengan kualitas gambar yang nyata dan jernih.

Begitu juga dengan narasumber lain seperti misalnya Ihsan Fazri mengatakan bahwa menonton menggunakan aplikasi berbayar *netflix* sangat sesuai untuk memenuhi kebutuhan bagi saya sebagai pecinta film. Di era yang canggih sekarang dengan memunculkan *software* berbayar mempermudah saya menonton film bisa dilihat kapan saja dan dimana saja.

Ihsan Fazri juga mengatakan bahwa :

“Ketika kita ingin menggunakan *netflix*, kita harus berlangganan terlebih dahulu agar bisa menonton semua film-film yang ada didalamnya. Keuntungan memakai aplikasi berbayar *netflix* harga paket berlangganan

lebih terjangkau perbulannya maupun pertahun dengan kelengkapan yang mungkin menurut saya sangat lengkap”

Tak hanya keuntungan memakai *netflix*, kualitas yang didapat berbeda dari aplikasi berlangganan lainnya. Di *netflix* terdapat banyak fitur yang disediakan salah satunya genre dan kualitas lebih *real live* yang dapat di lihat dengan nyaman. Berbeda dengan aplikasi berlangganan lainnya itu menunjukkan perbedaan yang jelas pada tv berlangganan tersebut.

Aplikasi *netflix* lebih menarik dari pada aplikasi berbayar lainnya. Melihat film di *netflix* lebih seru dari segi tayangan film dan series serta lebih cocok untuk kalangan semua umur. Kebebasan yang di dapat Muhammad Habib selama menggunakan aplikasi *netflix* sampai saat ini sangat memuaskan membuat lebih nyaman dan santai. Karena memiliki banyak genre yang bisa kita pilih dan nikmati misal seperti genre *action, comedy, romance, horror, thriller, fantasi, drama, dokumenter, hollywood, music & musical*, laga, dan masih banyak lagi.

Tidak hanya itu saja, Muhammad Habib menambahkan bahwa :

“ Keuntungan menggunakan *netflix* ialah saya lebih update mengenai series film atau movie dari pada teman-teman saya yang lain yang tidak menggunakan *netflix*, dan saya juga menambah wawasan saya mengenai series film karena terdapat banyak pembelajaran atau motivasi yang kita dapat dari film tersebut”

Di zaman yang modern ini kita membutuhkan sarana hiburan untuk dirumah apalagi seperti di saat pandemi, walaupun berbayar tapi sesuai dengan kualitas yang ditampilkan. Perbedaan kualitas di aplikasi *netflix* yaitu pada serial

series, dikarenakan film series di *netflix* lebih lengkap dari pada film series di aplikasi berbayar lainnya, baik dari film luar negeri maupun dalam negeri sendiri. Keuntungan paket berlangganan *netflix* adalah durasi dan harga yang ditawarkan oleh *netflix* sudah sepadan dengan harga yang terjangkau.

Informan selanjutnya, Dian Syafira berpikir dengan adanya layanan streaming video/film seperti *netflix* memberikan kemudahan bagi orang-orang yang ingin menonton film dimana pun dan kapanpun yang bisa digunakan melalui smartphone, laptop, maupun televisi. *Netflix* memiliki banyak film yang baru ditayangkan dan sangat banyak diminati di semua usia baik anak-anak, remaja, dan dewasa.

Dian Syafira juga mengemukakan bahwa :

“keuntungan menggunakan paket berlangganan yaitu kita bisa menonton kapan saja tanpa harus memikirkan kuota. Dengan satu akun kita bisa login di dua atau tiga smartphone sekaligus. Bisa aja kita iuran dengan teman untuk menggunakan paket berlangganan *netflix*”

Wawancara terakhir dengan informan Wahyu Setiawan, saudara Wahyu mengatakan bahawa :

“*Software* berbayar seperti *netflix* cukup *wort it*, karena karya-karya film patut di apresiasi dengan menonton secara resmi, salah satunya melalui aplikasi *netflix*”

Selain itu, narasumber sangat puas dengan kualitas aplikasi *netflix* karena kualitas gambar dan kualitas suara lebih bagus, dengan suara dan bahasa terjemahan yang benar yang terkadang di aplikasi lain terjemahannya sering tidak

sesuai dengan bahas asing dari film luar tersebut. Dengan adanya kualitas tersebut menjadikan pengguna lebih nyaman untuk menonton dan memberi kepuasan tersendiri dalam menikmati film series maupun movie. Maka dari itu menjadikan mereka penonton setia *netflix* dapat menonton film dengan keluaran terbaru dan mudah diakses tanpa cari link ilegal sana sini.

Setelah melakukan wawancara dengan kelima narasumber tersebut, penulis menganggap wawancara dalam peneliti ini sudah mampu memberikan hasil penelitian yang diinginkan. Untuk itu wawancara tidak dilakukan kembali karena dengan hasil jawaban wawancara kelima narasumber, penulis telah menemukan hasil penelitian.

4.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pengamatan dan wawancara di lokasi penelitian bersama lima narasumber dan informan yang ada di Kelurahan Tanah Enam Ratus, Kecamatan Medan Marelan sebagai masyarakat yang sudah menggunakan dan berlangganan aplikasi berbayar *netflix* dapat diketahui bahwa, kegiatan wawancara penelitian berjalan dengan metode atau perencanaan penulis.

Peneliti menggunakan Teori Uses and Gratification yang menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau kurang aktif dalam menggunakan media dan akibat atau konsekuensi dari penggunaan media itu.

Kelima narasumber yang sudah peneliti wawancara mengatakan bahwa mereka termotivasi karena kualitas yang tersedia di aplikasi *netflix* dan beberapa

keuntungan menggunakan *netflix* yang akan mereka dapatkan jika berlangganan aplikasi *netflix*.

Memahami penjelasan diatas yang dikatakan narasumber, dalam bab ini akan disimpulkan hasil pembahasan yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang motivasi masyarakat di Kecamatan Medan Marelan dalam menonton film melalui aplikasi berbayar *netflix*.

Menurut hasil dari jawaban kelima informan bahwa kualitas aplikasi *netflix* memberikan kepuasan secara audio dan visual sangat bagus dan sepadan dengan harga yang terjangkau sehingga penonton menjadi lebih nyaman saat menonton *netflix*. selain itu, *netflix* juga memudahkan masyarakat untuk mencari film- film keluaran terbaru dengan kualitas yang jernih.

Harapan masyarakat kedepannya, *netflix* dapat memberikan fasilitas uji coba gratis tanpa pasca prabayar selama seminggu. Sehingga *netflix* dapat terus termotivasi agar dapat memanjakan penonton seperti masyarakat kalangan menengah ke bawah. Kedepannya, *netflix* dapat memberikan kualitas gambar dan audio yang lebih baik lagi serta fitur-fitur baru yang dapat memberikan kenyamanan dan juga kepuasan bagi para penggunannya.

Selain kualitas yang sudah bagus, aplikasi *netflix* juga memberikan kebebasan dalam menonton. Pengguna dapat bebas menonton film dan memainkan permainan yang sudah disediakan oleh *netflix*. Menonton dengan jangka panjang tanpa waktu yang ditentukan serta dapat melihat dimanapun dan kapanpun kita berada. Yang menariknya kita bisa login ke tiga *smartphone* sekaligus dengan akun yang sama.

Tidak hanya itu saja, aplikasi *netflix* juga memberi kesan menonton lebih nyaman dan santai karena kualitas gambar dan suara yang sudah bagus dan baik. Dan yang terpenting *netflix* juga sudah menyediakan banyak genre yang dapat dinikmati.

Harapan untuk kedepannya, aplikasi *netflix* dapat terus berinovasi menjadi lebih baik dan unggul lagi. Sehingga, pengguna tetap memilih menggunakan *netflix* untuk jangka waktu yang lama. Selain itu, *netflix* juga harus tetap memfokuskan pada kenyamanan dan efektivitas dalam menggunakan aplikasi *netflix*. Aplikasi berbayar *netflix* juga sebaiknya menambahkan fitur khusus untuk saluran yang kurang berbobot.

Keunggulan aplikasi *netflix* yang dirasakan masyarakat yaitu memberikan kepuasan bagi pengguna dengan memberikan gambar yang jernih dan kualitas suara yang lebih baik. Aplikasi *netflix* juga sangat membantu dalam mengawasi anak untuk memilih film series atau movie yang lebih terdidik.

Masyarakat berharap agar aplikasi *netflix* dapat memberikan pengaruh positif bagi semua kalangan. Tidak hanya itu saja, untuk akses aplikasi *netflix* juga semoga memberikan uji coba gratis tanpa pasca prabayar selama seminggu agar bisa digunakan pada masyarakat kalangan menengah kebawah.

Hanya pengguna yang sudah berlangganan *netflix* perbulan atau pertahunnya yang bisa menikmati layanan aplikasi *netflix* yang dimana kualitas gambar yang lebih tajam, suara lebih jernih dan terbebas dari iklan.

Di zaman yang sudah canggih ini dunia perfilman, masyarakat lebih mudah mengakses untuk mencari film-film dalam negeri maupun luar negeri yang

ingin kita lihat, serta bisa dilihat dimana pun, kapanpun dan sedang melakukan apapun. Dengan kualitas yang sudah diberikan sangat bagus serta dengan harga yang terjangkau.

Berbagai macam layanan media digital menggunakan personalisasi untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, konversi penjualan digital, hasil pemasaran, pencitraan merek, dan peningkatan metrik situs web serta untuk periklanan. Personalisasi adalah elemen kunci dalam layanan *platform* digital dan media sosial pemberi sistem rekomendasi. Personalisasi dimulai di halaman beranda *Netflix*. Halaman beranda terdiri dari kumpulan video yang disusun secara horizontal dalam satu baris. Setiap baris memiliki judul yang menyampaikan maksud dan saling berhubungan dengan bagian pada tipe film dan serial yang sama. Kebanyakan personalisasi didasarkan pada cara pengguna memilih item tayangan yang dipilih dan disukainya ataupun telah mereka tonton sebelumnya, kemudian *Netflix* sendiri akan memunculkan rekomendasi yang sesuai dengan pilihan pengguna. Tersedianya tayangan film dan

Serial untuk ditonton di banyak perangkat dan di lokasi mana pun, pengguna akan memilih dan akan menyesuaikan pengalaman menonton mereka dengan preferensi, kebutuhan, dan gaya hidup mereka. Untuk melakukan personalisasi, *Netflix* memiliki beberapa gambar, sinopsis, gambar yang dapat digunakan untuk menyajikan setiap rekomendasi kepada setiap pengguna. Hal tersebut dapat dipilih untuk melihat tampilan berbagai aspek video singkat (*trailer*), seperti aktor atau sutradara yang terlibat di dalamnya, penghargaan yang dimenangkan, rating, latar, genre, dan lain sebagainya.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya maka penulis menarik simpulan mengenai aplikasi *netflix* yaitu kualitas gambar tayangan yang jernih, suara yang bagus serta bahasa terjemahan yang tepat. Aplikasi *netflix* juga dapat memisahkan tontonan dewasa dan juga anak-anak. Sehingga, tidak perlu khawatir lagi mengenai film yang akan ditayangkan di aplikasi *netflix*. mengenai keuntungan menggunakan aplikasi *netflix* yaitu bebas menonton semua film apapun dengan durasi yang tidak di tentukan serta dapat menonton melalui *smartphone*, laptop, bahkan televisi dan bisa login ke media elektronik tiga sekaligus dengan akun yang sama. Mengenai software berbayar seperti *netflix* itu sangat bagus karena karya-karya film dalam negeri maupun luar negeri patut di apresiasi dengan menonton secara resmi bukan dengan mencari link kesana kesini secara ilegal. Aplikasi *netflix* memiliki banyak fitur di dalamnya sehingga membuat masyarakat tertarik dan termotivasi untuk menggunakan dan berlangganan aplikasi *netflix*.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dari hasil yang telah dipaparkan, penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kedepannya kualitas aplikasi *netflix* lebih ditingkatkan lebih baik lagi dengan memberikan fitur-fitur yang menarik agar memberikan kesan menonton yang memuaskan semua kalangan dan masyarakat lebih termotivasi lagi menonton menggunakan aplikasi *netflix*.
2. Harapan kedepannya aplikasi berbayar seperti *netflix* bisa lebih unggul lagi dari pada sekarang ini, selain itu masyarakat harus sering mempromosikan aplikasi *netflix* ini melalui media sosial kepada masyarakat luas. Agar mereka segera menonton film-film resmi dan tidak ilegal.
3. Untuk masyarakat yang masih menonton melalui link-link ilegal setidaknya harus mencoba berlangganan sebulan agar tahu kualitas yang tersedia di *netflix* itu lebih bagus dan tidak mengecewakan penggunanya.
4. Dalam aplikasi *netflix* ini agar kiranya membuat fitur *game* tidak perlu didownload lagi dan langsung dimainkan. Karena semakin canggih fiturnya masyarakat akan lebih tertarik lagi menggunakan aplikasi *netflix*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwindini, D. A., Fakhrunissa, R. A., & Luthfi, F. M. (2019). Motivasi Konsumen Dalam Menonton Film Di Bioskop (Bandung Raya). *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 10(1), 917–926.
- Andriani, D. (2022). Pengalaman Menonton Film sebagai Bentuk Mixed Reality: Studi Fenomenologi terhadap Penonton Film. *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 125–140. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v6i1.8300>
- Anshari, I. N. (2019). Sirkulasi Film dan Program Televisi di Era Digital: Studi Kasus Praktik Download dan Streaming melalui Situs Bajakan. *Komuniti : Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 10(2), 88–102. <https://doi.org/10.23917/komuniti.v10i2.7125>
- atmadja bawa, N., & Ariyani, luh putu sri. (2018). *sosiologi media: perspektif teori kritis*. pt rajagrafindo persada.
- Audrey, Y. (2021). *Hubungan Antar Layanan Video-On-Demand Netflix dan Minat Berlangganan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin*.
- Dwi, U. F. (2014). *Softwer Berbayar*.
- Dyatmika, T. (2021). *Ilmu Komunikasi*. zahir publishing.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Ilmu*. PT. CITRA ADITYA BAKTI.
- Eko, I. M. (2020). *Menonton Sebagai Media Pembelajaran Instant*.
- Kurmia, N. (2005). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 291–296. <https://doi.org/10.29313/mediator.v6i2.1197>
- Lubis, R. A. (2011). *Pemasaran komoditi sawi di kelurahan tanah enam ratus kecamatan medan marelan kota medan*.
- Morissaan. (2008). *manajemen media penyiaran: strategi mengelola radio & televisi*. kencana prenadamedia group.
- Muhajiddin, & Haharap, M. S. (2014). *Model Penggunaan Medi Sosial Di Kalangan Pemuda*. 142–155.
- Mulyono, G. (2013). Perancangan Interior Pusat Mitigasi di Jogja. *Perancangan*

- Interior Pusat Mitigasi Di Jogja*, 27(2007), 6–23.
- Nasrullah, R. (2014). *teori riset media siber(cybermedia)*. kencana prenadamedia group.
- Nasution, N. (2017). Eksistensi M-Radio Terhadap Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Informasi. *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 174–183. <http://journal.umsu.ac.id/index.php/interaksi/article/view/1202>
- Nasution, N. (2018). Strategi Manajemen Penyiaran Radio Swasta Kiss Fm Dalam Menghadapi Persaingan Informasi Digital. *Jurnal Interaks*, 2(2), 145–156. <https://doi.org/10.30596/ji.v2i2.2094>
- Putri, E. (2020). *Kualitas Kinerja Pegawai dalam Meningkatkan Pelayanan E-KTP di Kantor Camat Medan Marelan*. 1–12.
- Soehoet, H. (2003). *media komunikasi*. yayasan kampus tercinta.
- Soesanto chandra, R. (2008). *Analisis Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Attitude to Use dan Implikasinya Terhadap Continuance Intention: Telaah pada Netflix Indonesia*. 1–120.
- Tamburaka, A. (2013). *literasi media: cerdas bermedia khalayak media massa*. pt rajagrafindo persada.
- Tsaniyyata, N. K. M. (2014). *Pengaruh minat menonton film drama korea terhadap kecenderungan narsistik pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. 1998, 12–59. <http://etheses.uin-malang.ac.id/764/6/10410124> Bab 2.pdf
- Vindiyanasari, P. (2019). Tema dan Pesan Dalam Video Blog “Wirda Mansyur” (Analisis Isi pada Video Blog Wirda Mansur Periode 3 Oktober 2015 – 7 Agustus 2017). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Wibowo, T. O. (2018). Fenomena website streaming film. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 6(2), 191–203.

LAMPIRAN

Narasumber : Indah Utari



Narasumber : Ihsan Fazri



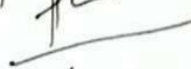
Narasumber : Muhammad Habib



Narasumber : Dian Syafira



Narasumber : Wahyu Setiawan

Acc PB 

04/08-2022

DRAFT WAWANCARA

Judul Penelitian : Motivasi Masyarakat Di Kecamatan Medan Marelan dalam Menonton Film Berbayar Melalui Aplikasi Netflix
Nama Peneliti : Viotri Wahyu
Npm : 1803110168
Tanggal Penelitian : 04 Agustus 2022
Tempat Penelitian : Kelurahan Tanah Enam Ratus, Kecamatan Medan Marelan, Provinsi Sumatera Utara

A. Identitas Narasumber

1. Usia
2. Agama
3. Jenis kelamin
4. Pekerjaan
5. Lama menggunakan aplikasi netflix

B. Daftar Pertanyaan

1. Mengapa saudara/i memilih aplikasi netflix dibandingkan yang lain?
2. Apakah aplikasi netflix sesuai dengan kebutuhan saudara/i dalam menonton film?
3. Apa pendapat saudara/i mengenai perkembangan dunia perfilm-an yang kini menggunakan software berbayar seperti netflix?
4. Apa yang membuat saudara/i menjadi penonton setia netflix?
5. Keuntungan apa yang saudara/i dapatkan dalam menggunakan aplikasi netflix?
6. Apakah saudara/i merasa bebas memilih tayangan film saat menggunakan netflix?
7. Apa untungnya memakai paket berlangganan netflix?
8. Apa perbedaan kualitas film di netflix dengan tv berlangganan lainnya?



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 1150/KET/II.3.AU/UMSU-03/F/2022
 Lampiran : --
 Hal : **Mohon Diberikan izin
 Penelitian Mahasiswa**

Medan, 07 Muharram 1444 H
 05 Agustus 2022 M

Kepada Yth : **Kepala Balitbang Kota Medan**
 di-

Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Teriring salam semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan segala aktivitas yang telah direncanakan

Untuk memperoleh data dalam penulisan skripsi, kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami :

Nama mahasiswa : **VIOTRI WAHYUNI**
 N P M : 1803110168
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Semester : VIII (Delapan) / Tahun Akademik 2021/2022
 Judul Skripsi : **MOTIVASI MASYARAKAT DI KECAMATAN MEDAN MARELAN
 DALAM MENONTON FILM MELALUI APLIKASI BERBAYAR
 NETFLIX**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya memberikan izin penelitian diucapkan terima kasih. Nashrun minallah, wassalamu 'alaikum wr. wb.



Cc: File.

Dekan,


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
 NIDN. 0030017402





**PEMERINTAH KOTA MEDAN
KECAMATAN MEDAN MARELAN
KELURAHAN TANAH ENAM RATUS**

Alamat : Jl. Marelان Raya Medan

Medan, 16 Agustus 2022

Nomor : 070/ ~~198~~
Sifat : -
Perihal : Rekomendasi Izin Riset

Kepada Sdr :
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Univ. Muhammadiyah
Sumatera Utara

Di
Tempat

Sehubungan dengan Surat Balitbang Kota Medan Ilmu Komunikasi Nomor: 070/550/Balitbang/2022 Pimpinan Ranting Pemuda Pancasila Kelurahan Tanah Enam Ratus Nomor: 046.U.1/PER/PR-PP/T.600/VIII/2022 Tanggal 10 Agustus 2022 perihal permohonan izin riset di Kelurahan Tanah Enam Ratus Kecamatan Medan Marelان selama 1 bulan a.n Viotri Wahyuni NPM 1803110168.

Maka dengan ini kami tidak merasa keberatan dengan hal tersebut dengan persyaratan:

1. Memakai Masker
2. Menjaga Jarak
3. Tidak membuat kerumunan orang.

Demikian surat ini kami sampaikan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

**KEPALA KELURAHAN TANAH ENAM RATUS
KECAMATAN MEDAN MARELAN**



**ARI ISMAIL, S.Sos, M.M
NIP.19820404 200902 1 007**

Tembusan:

1. Arsip



UMSU
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Bila menerima surat ini agar disebarkan
pemeriksaan langsung

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (0610) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-I

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak/Ibu
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

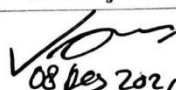
Medan, 08 Desember 2021

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Viotri Wahyuni
N P M : 1803110168
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tabungan sks : 127,0 sks, IP Kumulatif 3,56

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Motivasi masyarakat di kecamatan medan marelan dalam menonton film melalui aplikasi berbayar netflix	 08 Des 2021
2	Peran media massa siaran televisi sebagai sumber informasi bagi masyarakat marelan	
3	Kesiapan masyarakat marelan adanya proses migrasi siaran televisi analog ke televisi digital sebagai sumber informasi	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik Mahasiswa (DKAM) yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi :
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.


041.18.311

Pemohon

(Viotri Wahyuni)

Medan, tgl. 13 Desember 2021

Ketua,



(Arshori, S.Sos., M.I.Kom
NIDN: 0127048401)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi Ilmu Komunikasi

(Nurhasanah Nasution)



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [fumsu](#) [igsu](#) [tumsu](#) [umsu](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
 DAN PEMBIMBING**
Nomor : 1572/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **14 Desember 2021**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **VIOTRI WAHYUNI**
 N P M : 1803110168
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2021/2022
 Judul Skripsi : **MOTIVASI MASYARAKAT DI KECAMATAN MEDAN MARELAN
 DALAM MENONTON FILM MELALUI APLIKASI BERBAYAR
 NETFLIX**

Pembimbing : **NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 041.18.311 tahun 2021.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 14 Desember 2022.

Ditetapkan di Medan,
 Pada Tanggal, 10 Jumadil Awal 1443 H
 14 Desember 2021 M

Dekan,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan:

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.



Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan, 19 Januari 2022

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Viotri Wahyuni
N P M : 180.3110168
Jurusan : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti **Seminar Proposal Skripsi** yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor 1527/SK/II.3/UMSU-03/F/2022 tanggal 14 Desember 2021 dengan judul sebagai berikut :

Motivasi masyarakat di kecamatan medan marelan dalam menonton film melalui aplikasi berbayar Netflix

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir **ASLI**;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proprososal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna **BIRU**.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam*.

Menyetujui :

Pembimbing

(MURTI SAJAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom)

Pemohon,

(Viotri Wahyuni)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 127/JUND/II.3-AU/UMSU-03/F/2022

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Jumat, 28 Januari 2022
Waktu : 09.00 WIB s.d. 12.00 WIB
Tempat : Online/Daring
Peminpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.




SK 4

No	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMIMPIN	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
26	CINDY SARI FADILLA	1803110092	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	DR. LEYLIA KHAIRANI, M.Si	PERILAKU IMITASI TERHADAP FENOMENA VIRAL DI MEDIA SOSIAL STUDI PADA SLOGAN "SALAM DARI BINJU"
27	ANGGI AFRA ARIMBI	1803110071	DR. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	FAZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	SEMI MURAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PADA COFFEE SHOP FILOSOFI KOP! MEDAN
28	FARIDA WAHYUNI	1803110233	DR. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	FAZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	OPINI MASYARAKAT TERHADAP KEBERADAAN LEMBAGA PEGADAIAN SWASTA KOTA MEDAN
29	VIOTRI WAHYUNI	1803110168	CORRY NOVIRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	MOTIVASI MASYARAKAT DI KECAMATAN MEDAN MARELAN DALAM MENONTON FILM MELALUI APLIKASI BERBAYAR NETFLIX
30	ANNISA OCTARI NASUTION	1803110242	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom.	ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom.	POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA PASCA PERCELAHAN KEPADA ANAK USIA REMAJA DI KISARAN

Medan, 23 Jumadil Akhir 1443 H

26 2022

Ditetapkan

Dr. Artina Saleh, S.Sos., MSP.



Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624557 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
 Website : <http://www.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : Viotri Wahyuni
 N P M : 1803110168
 Jurusan : Ilmu komunikasi
 Judul Skripsi : Motivasi masyarakat di kecamatan medan marelan dalam menonton film berbayar melalui aplikasi Netflix

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	13/12/2021	Bimbingan /diskusi judul	
2.	19/01/2022	Bimbingan latar belakang, uraian teoritis, kategorisasi penelitian, daftar pustaka	
3.	20/01/2022	Acc Seminar proposal	
4.	20/07/2022	Bimbingan revisi setelah seminar proposal	
5.	02/08/2022	Bimbingan Draft wawancara	
6.	04/08/2022	Acc Draft wawancara	
7.	08/08/2022	Bimbingan hasil wawancara	
8.	20/08/2022	Bimbingan hasil wawancara dan Pembahasan	
9.	23/08/2022	Bimbingan hasil wawancara dan Pembahasan	
10.	24/08/2022	Acc Skripsi	

Medan, ...24... Agustus...2022..

Dekan,

(Dr. A. F. In Saleh, S.Sos., M.Sp)
 NIDN : 00300017402

Ketua Jurusan,

Akhyar Anshori, S.Sos., M.I. Kom
 NIDN : 027048401

Pembimbing,

Nurhasanah Wansutiq, S.Sos M.I. Kom
 NIDN : 0910077602

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI
Nomor : 1470/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2022



SK-10



Unggul | Cerdas | Terpercaya

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Jumat, 07 Oktober 2022
Waktu : 08.00 WIB s.d. Selesai
Tempat : Ruang Sidang FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
1	RIZKI RAMADHAN	1803110245	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos, M.I.Kom	Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.Kom	ANALISIS WACANA TENTANG COVID VARIAN OMICRON DI HARIAN WASPADA
2	JARWANTO HASOLOAN	1803110237	Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.Kom	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos, M.I.Kom	Dr. JUNAIDI, S.Pdi, M.Si	STRATEGI KOMUNIKASI LURAH DALAM MEMBANGUN RESPONSIBILITY MASYARAKAT KAMPUNG MELAYU, KOTA SIANTAR
3	VIOTRI WAHYUNI	1803110166	Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.Kom	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos, M.I.Kom	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	MOTIVASI MASYARAKAT DI KECAMATAN MEDAN MARELAN DALAM MENONTON FILM MELALUI APLIKASI BERBAYAR NETFLIX
4	MUHAMMAD FADRI	1803110160	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	Dr. JUNAIDI, S.Pdi, M.Si	SIGIT HARDIYANTO, S.Sos, M.I.Kom	STRATEGI KOMUNIKASI PERSUASIF DRIVER GRAB DALAM MENJAGA MINAT PENGGUNA APLIKASI GRAB DI KOTA MEDAN
5	KUSNADILA ANANDARI	1803110099	Assec. Prof. Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.Si	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos, M.I.Kom	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos, M.I.Kom	ANALISIS PESAN VIDEO "FARMTRIP NIAS" DALAM MEMROMOSIKAN OBJEK WISATA SUMATERA UTARA DI AKUN INSTAGRAM DISBUDPARSU

Notulis Sidang :

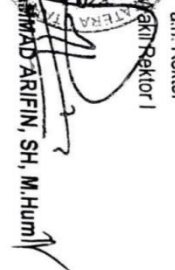
Medan, 09 Rabulul Awwal 1444 H

1.

05 Oktober 2022 M

Ditetapkan oleh :

a.n. Rektor


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

Ketela

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

Panitia Ujian

Sekretaris


Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi Penulis

Nama Lengkap : Viotri Wahyuni
 Panggilan : Vio
 Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 18
 April 2000 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat KTP : JL. Marelan VII Gg.Kem-Kem LK.V
 E-mail : viotriwahyunii@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Nomor Induk Mahasiswa : 1803110168
 Fakultas : FISIP
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah
 Sumatera Utara Alamat Perguruan Tinggi : Jl. Kapten
 Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238

No	Tingkat Pendidikan	Tempat	Tahun Kelulusan
1	SD	SDN 064994	2012
2	SMP	SMP PAB 2 Helvetia	2015
3	SMA	SMA Laksamana Martadinata	2018
4	Perguruan Tinggi	UMSU	2018 – Sekarang