

**STUDI DESKRIPTIF TENTANG TINGKAT KEPUASAN MENONTON
FILM “MONEY HEIST LA CASA DE PAPEL SEASON 1 DAN 2” PADA
MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FISIP UNTAG
ANGKATAN 2017-2018**

Arianto Dwi Laksono

Program Studi Ilmu komunikasi,
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
abaharianto@gmail.com

Edy Sudaryanto

Program Studi Ilmu komunikasi,
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
edysudaryanto@untag-sby.ac.id

Fitri Norhabiba

Program Studi Ilmu komunikasi,
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
fitrinorhabiba@untag-sby.ac.id

ABSTRAK

Studi dengan jenis pendekatan deskriptif kuantitatif ini termasuk dalam jenis studi yang menggunakan parametric dengan basis analisis teori Kepuasan atau Uses and Gratification. Studi melibatkan total populasi yakni seluruh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 (Untag) Surabaya aktif khususnya angkatan 2017-2018, dengan dibatasi jumlah sampel 199 orang responden. Seperangkat daftar pertanyaan yang tertulis dan diajukan kepada responden adalah cara yang dijadikan teknik sampling studi ini. Dalam studi kuantitatif ini digunakan pengukuran statistik (angka) deskriptif. Temuan dari studi ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan dari mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP UNTAG Surabaya terhadap film “Money Heist La casa De Papel” adalah sangat tinggi artinya mahasiswa Ilmu Komunikasi Untag Surabaya aktif khususnya angkatan 2017-2018 merasa “Sangat Puas” terhadap film “Money Heist La casa De Papel”. Kepuasan yang didapat tersebut di dominasi oleh indikator Hiburan. Kepuasan yang diharapkan (Gratifications Sought) sebagai variabel terikat dan kepuasan yang diperoleh (Gratifications Obtained) sebagai variabel bebas Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP UNTAG Surabaya terhadap film “Money Heist La casa De Papel” memiliki rata-rata sebesar 3.49 dan 3.59, dimana harapan tertinggi adalah pada indikator hiburan sedangkan terendah pada indikator identitas pribadi.

Kata kunci: *analisis, kepuasan, penonton*

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membuat semakin canggih, dan dapat diakses menggunakan teknologi seperti *smartphone* dan laptop. Dengan kemajuan teknologi, komunikasi mengalami perkembangan yang bagus, baik dari media cetak maupun dari media elektronik. Anda memiliki kebebasan dalam memilih media dan media mana yang sesuai dengan kebutuhan Anda. Film merupakan salah satu dari produk media yang mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi.

Ada alasan mengapa seseorang lebih suka membaca film daripada novel. Menonton film merupakan salah satu upaya dari manusia untuk mencari sebuah hiburan dan sangat penting dikarenakan film terlihat nyata dan menarik. Produksi dari film yang memiliki sarat cerita menarik, memberikan nilai yang kaya akan semangat yang dihadirkan untuk publik sebagai cerminan kepentingan baru, merupakan tujuan utama pembuatan film. Oleh karena itu, film ini dapat dilihat sebagai semacam ekspresi dan deskripsi.

Ini terjadi ketika masyarakat menjadi semakin bergantung pada media. Hubungan antara penonton dan media berkaitan dengan kebutuhan masyarakat dan dipandang sebagai bentuk hiburan dan pelepasan dari hiruk pikuk kegiatan sehari-hari. Sedangkan Sobur (2013) menggunakan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motif ini cenderung melakukan apa yang ingin dilihat dan mendapatkan kepuasan dari melihatnya.

Money Heist' terdaftar di dari film Netflix yang diputar di Netflix pada tahun 2020, tetapi sebagai akibat dari reaksi ahli, ada ditentang oleh publik, terutama oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi. Film ini bercerita tentang perlawanan sekelompok pencuri terhadap sistem nasional, yang dianggap memusuhi masyarakat. Karena sinema merupakan unsur hiburan yang terkadang sangat dilebih-lebihkan. Artinya banyak penonton yang menyukai film tersebut dan merasa puas. Hal ini membuat penjelajahan serial film ini menjadi menarik. Akhirnya, kami dapat mengklasifikasikan audiens kami sesuai dengan kepuasan mereka. Teori *Uses and Gratification* yang mencakup kepuasan itu sendiri. Menurut Palmgrim, mengejar gratifikasi adalah motivator permintaan yang mendorong seseorang untuk mengkonsumsi media.

B. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan dan menggeneralisasikan situasi yang berbeda terkait dengan variabel yang berbeda yang terjadi di masyarakat. Berdasarkan apa hal-hal yang terjadi, mereka digunakan sebagai subjek penelitian ini. Metode survei ini menyajikan data secara numerik dan menganalisisnya menggunakan statistik (Sugiyono, 2017, 13).

Metode pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti menggunakan sistem acak digunakan dalam penelitian ini. Sampel random merupakan sampel acak sebanyak sampel dari suatu populasi tanpa menunjukkan lapisan populasi yang ada (Sugiyono 2017, 120). Ukuran sampel menggunakan 5% margin of error menurut rumus Slovin. Untuk mengukur tingkat validitas peneliti menggunakan (SPSS) untuk mengukur penilaian. Sedangkan untuk mengukur uji reliabilitas,

peneliti menggunakan konsistensi internal menggunakan rumus *Alpha Cronback*, yang dipergunakan untuk menghitung hasil reliabilitas. Peneliti menggunakan metode ini dalam mengumpulkan data melalui penyebaran kuesioner. Ini memberikan informasi angka yang dapat dianggap benar untuk digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan. Penelitian kuantitatif menggunakan statistik deskriptif (angka).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk hasil 199 responden yang menjawab kuesioner pada pilihan jenis kelamin, 116 responden laki-laki lebih dominan dari 199 responden. Sedangkan hasil faktor usia lebih banyak yaitu 17-22 tahun, 122 dari total 199 responden.

Tabel Pertanyaan *Gratification Sought*

No.	PERNYATAAN	STS	TS	RR	S	ST
	MOTIF INFORMASI					
1	Anda menonton Film Money Heist La casaDePapelSeason 1 dan 2. Agar mendapatkan perbincangan dengan teman.	11	35	49	73	31
2	Anda menonton Film Money Heist La casaDePapelSeason 1 dan 2. Untuk mendapatkan informasi dan membandingkannya dengan kehidupan sehari-hari.	11	33	50	66	39
	MOTIF IDENTITAS PRIBADI					
3	Anda menonton Film Money Heist La casaDePapelSeason 1 dan 2. Agar menambah kepercayaan diri.	28	36	62	54	19
4	Anda menonton Film Money Heist La casaDePapelSeason 1 dan 2. Untuk menemukan jati diri melalui film.	24	47	65	44	19

MOTIF INTEGRASI DAN INTERAKSI						
5	Anda menonton Film Money Heist La casaDePapelSeason 1 dan 2. Untuk melupakan persoalan yang dihadapi.	13	23	50	77	36
6	Anda menonton Film Money Heist La casaDePapelSeason 1 dan 2. Agar dapat menghargai sesama.	6	23	52	73	45
MOTIF HIBURAN						
7	Anda menonton Film Money Heist La casaDePapelSeason 1 dan 2 untuk mendapatkan hiburan.	2	14	33	74	76
8	Anda menonton Film Money Heist La casaDePapelSeason 1 dan 2 untuk mengisi waktu luang.	9	10	35	70	75

Kecuali pada dua sub-indikator pada motif identitas pribadi dan dua sub-indikator pada motif hiburan. Untuk ke dua sub-indikator pada motif identitas pribadi didominasi oleh pernyataan ragu-ragu. Sedangkan untuk ke dua sub-indikator pada motif hiburan memiliki pernyataan yang hampir dominan pada pernyataan setuju dan sangat setuju.

Tabel Pertanyaan *Gratification Obtained*

No.	PERNYATAAN	STS	TS	RR	S	ST
MOTIF INFORMASI						
1	Setelah anda menonton film Money HeistLaCasadePapelSeason 1 dan 2 Anda merasa puas mendapatkan bahan perbincangan seputar film dengan teman.	5	25	55	75	39

2	Setelah anda menonton film Money HeistLaCasadePapelSeason 1 dan 2 Anda merasa puas mendapatkan informasi dan membandingkannya dengan kehidupan sehari-hari.	10	29	58	69	33
	MOTIF IDENTITAS PRIBADI					
3	Setelah anda menonton film Money HeistLaCasadePapelSeason 1 dan 2 Anda merasa puas karena kepercayaan diri anda bertambah.	19	35	71	52	22
4	Setelah anda menonton film Money HeistLaCasadePapelSeason 1 dan 2 Anda merasa puas dapat menemukan jati diri melalui film.	17	40	68	48	26
	MOTIF INTEGRASI DAN INTERAKSI					
5	Setelah anda menonton film Money HeistLaCasadePapelSeason 1 dan 2	7	30	50	63	49
	Anda merasa puas dapat melupakan persoalan yang dihadapi.					
6	Setelah anda menonton film Money HeistLaCasadePapelSeason 1 dan 2 Anda merasa puas karena dapat belajar menghargai sesama.	8	20	43	73	55
	MOTIF HIBURAN					
7	Setelah anda menonton film Money HeistLaCasadePapelSeason 1 dan 2 Anda mendapatkan hiburan.	5	15	28	69	82

8	Setelah anda menonton film Money Heist/CasadePapel/Season 1 dan 2 Anda merasa puas dapat mengisi waktu luang.	7	14	27	64	87
---	---	---	----	----	----	----

Kecuali pada dua sub-indikator pada motif identitas pribadi dan dua sub-indikator pada motif hiburan. Untuk ke dua sub-indikator pada motif identitas pribadi didominasi oleh pernyataan ragu-ragu. Sedangkan untuk ke dua sub-indikator pada motif hiburan memiliki pernyataan yang dominan pada pilihan sangat setuju.

Uji Validitas
Tabel Uji Validitas Variabel GS (Motif)

No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.787	0.1045	Valid
2	0.683	0.1045	Valid
3	0.646	0.1045	Valid
4	0.607	0.1045	Valid
5	0.644	0.1045	Valid
6	0.750	0.1045	Valid
7	0.634	0.1045	Valid
8	0.581	0.1045	Valid

Sumber: *Data yang diolah peneliti dari kuesioner*

Berdasarkan hasil tabel diatas memberitahukan bahwa semua nilai R hitung dari variabel GS memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan R tabel. Semua instrumen variabel GS dikatakan valid untuk digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan.

Tabel Uji Validitas Variabel GO (Kepuasan)

No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.725	0.1045	Valid

2	0.740	0.1045	Valid
3	0.644	0.1045	Valid
4	0.581	0.1045	Valid
5	0.714	0.1045	Valid
6	0.763	0.1045	Valid
7	0.674	0.1045	Valid
8	0.637	0.1045	Valid

Sumber: Data yang diolah peneliti dari kuesioner

Berdasarkan hasil tabel diatas memberitahukan bahwa semua nilai R hitung dari variabel GO memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan nilai R tabel. Semua instrumen variabel GO dikatakan valid untuk digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan.

Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji tingkat kesesuaian untuk setiap variabel penelitian. Suatu variabel dianggap reliabel jika jawaban atau pernyataan yang diberikan oleh responden stabil atau konsisten. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Alpha Cronbach*. Alat survei dengan faktor keandalan 0,6 atau lebih tinggi dapat dianggap tepat atau fleksibel. Berikut adalah hasil uji reliabilitas untuk variabel motivasi dan kepuasan. Setiap variabel memiliki delapan item pertanyaan, dan sesudah di uji bisa melihat hasilnya:

Tabel 4.9 Reliability Statistes

<i>ReliabilityStatistics</i>	
Cronbach's Alpha	N ofItems
.904	16

Berdasarkan hasil perhitungan *Cronbach's Alpha* diperoleh nilai sebesar $0.904 > 0.60$, artinya alat yang digunakan dalam penelitian ini layak atau reliabel.

Hasil Penelitian

Setelah mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi FISIP Unntag Surabaya menonton Money Heist season 1 dan 2. Semua hasil analisis diproses menggunakan program dukungan perangkat lunak IBM SPSS. Menurut hasil survei terhadap 199 responden, penjelasan kepuasan menonton serial film Money

Heist sebagai berikut:

Tabel Tingkat Kepuasan

Item	film Money Heist La casaDePapel		GAP	Keterangan
	GS (Motif/Harapan)	GO (Kepuasan)		
I1	3.39	3.59	-0.20	GS < GO
I2	3.45	3.43	0.02	GS > GO
IP1	3.00	3.12	-0.12	GS < GO
IP2	2.93	3.13	-0.20	GS < GO
IS1	3.50	3.59	-0.09	GS < GO
IS2	3.64	3.74	-0.10	GS < GO
H1	4.05	4.05	0.00	GS = GO
H2	3.96	4.06	-0.09	GS < GO

Pada indikator informasi sub-indikator I1 tingkat kepuasan yang dicapai memiliki nilai 3.59, sementara itu motif yang di cari pada sub-indikator I1 memiliki nilai 3.39 dengan kesenjangan -0.20. Sedangkan untuk sub-indikator I2 tingkat kepuasan yang dicapai memiliki nilai 3.43, untuk motif yang dicari pada sub-indikator I2 memiliki nilai 3.45 dengan kesenjangan 0.2. Hal tersebut menyatakan bahwa serial film “Money Heist” belum bisa mencukupi seluruh keinginan pada indikator informasi. Pada indikator identitas pribadi sub-indikator IP1 tingkat kepuasan yang diterima memiliki nilai 3.12, sementara untuk motif yang dicapai pada sub-indikator IP1 memiliki nilai 3.00 dengan nilai kesenjangan - 0.12.

Untuk sub-indikator IP2 memiliki nilai tingkat kepuasan 3.13 dan memiliki nilai motif 2.93 dengan tingkat kesenjangan sebesar -0.20 hal ini menggambarkan bahwa keinginan khalayak untuk mendapatkan identitas pribadi menyatakan serial film “Money Heist” belum bisa mencukupi seluruh keinginan pada indikator identitas pribadi. Untuk indikator integrasi dan interaksi sosial sub-indikator IS1 yang memiliki nilai kepuasan 3.59 dan mendapatkan nilai motif 3.50 dengan nilai kesenjangan -0.09. Untuk sub-indikator IS2 yang memiliki nilai kepuasan 3.74 sedangkan nilai motif yang didapatkan 3.64 dengan nilai kesenjangan - 0.10 yang menunjukkan bahwa keinginan yang khalayak pada indikator integrasi dan interaksi sosial belum mencukupi kepuasannya. Pada indikator hiburan pada sub-indikator H1 memiliki nilai kepuasan sebesar 4.05 dan memiliki nilai motif yang sama dengan nilai kepuasan jadi nilainya 0.00, sedangkan untuk sub-indikator H2 memiliki nilai kepuasan 4.06 dan memiliki nilai motif 3.96 dengan nilai kesenjangan -0.09 yang menunjukkan bahwa keinginan yang khalayak pada indikator hiburan mencukupi kepuasannya.

Penonton merasa puas ketika diketahui bahwa hasil penelitian ini diketahui untuk tujuan hiburan. Oleh karena itu, indikator hiburan yang merupakan representasi nilai kepuasan. Kriyantono (2008, 210) menyatakan bahwa semakin kecil nilai gap maka semakin tinggi kepuasan media.

Pada output tersebut didapatkan nilai gap terkecil pada sub indikator hiburan H1 dengan nilai gap sebesar 0,00. Karena menunjukkan perbedaan terkecil dari keempat indikator yang digunakan dalam penelitian ini, berarti motif menonton serial film 'Money Heist' memiliki kepuasan tertinggi dalam hal hiburan. Dalam buku sosiologi komunikasi massa, konvensi dan tradisi juga mempengaruhi pilihan media. Misalnya, menonton film atau acara TV akan terus berlanjut karena akan lebih mudah bagi setiap pemirsa untuk mempertahankan kebiasaan itu daripada mengubah kebiasaan menonton serial paperback karena lebih mudah mempertahankannya setelah Anda terbiasa. Kebiasaan melihat daripada mengubah kebiasaan.

Indikator hiburan memiliki indikator sekunder dengan nilai GO, yang memiliki nilai rata-rata sama dengan GS. Dengan kata lain, sub-indikator film dapat hiburan oleh sub- indikator H1. Mayoritas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Untag Surabaya menjelaskan bahwa dirinya memutuskan untuk menonton serial film Money Heist untuk mencari kepuasan dalam hiburan. Terlihat dari nilai GO rata-rata sub indikator H1 konsisten dengan nilai rata- rata GS.

Indikator-indikator berikut memiliki nilai gap yang mendekati sub-indikator H2 dan indikator integrasi dan interaksi sosial sub-indikator IS1 dengan nilai kesenjangan -0.09. dengan hasil tersebut kedua sub-indikator dari H2 dan IS1 termasuk dalam kategori puas karena nilai *mean* GO lebih besar dari *mean* GS. Berikutnya adalah kesenjangan pada sub- indikator IS2 pada integrasi dan interaksi sosial memiliki nilai kesenjangan sebesar -0.10 dengan hasil tersebut menjadikan sub-indikator IS2 termasuk dalam kategori puas ke tiga.

Pada indikator identitas pribadi sub-indikator IP1 memiliki nilai kesenjangan sebesar - 0.12 dengan nilai kesenjangan tersebut dinyatakan puas karena hasil nilai dari *mean* GO pada sub-indikator IP1 lebih besar dibanding *mean* GS. Sedangkan untuk indikator identitas pribadi sub-indikator IP2 memiliki nilai kesenjangan yang sama dengan sub-indikator I1 dengan nilai kesenjangan - 0.20 yang masih dinyatakan puas karena memiliki nilai *mean* GO masih lebih tinggi daripada nilai yang dimiliki oleh *mean* GS. Sedangkan untuk sub Indikator I2 memiliki nilai kesenjangan 0.02 yang dinyatakan tidak puas karena nilai dari *mean* GS lebih besar dibandingkan dengan nilai *mean* GO.

D. PENUTUP

Secara khusus berdasarkan hasil penelitian mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komunikasi Untag Surabaya tahun ajaran 2017-2018, tingkat kepuasan yang diterima oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP UNTAG Surabaya hampir sama dengan film "Money Heist La casa De Papel" adalah sangat tinggi artinya mahasiswa Ilmu Komunikasi Untag Surabaya aktif khususnya angkatan 2017-2018 merasa "Sangat Puas" terhadap film "Money Heist La casaDePapel". Kepuasan yang didapat tersebut didominasi oleh indikator Hiburan. Kepuasan masyarakat terhadap film "Money Heist La casaDePapel" dalam hal hiburan

diantaranya berupa kepuasan dalam hal mendapatkan hiburan dan kepuasan dalam hal mengisi waktu luang.

Kepuasan Harapan (*Gratification Sought*) terhadap serial film “Money Heist La casaDePapel” memiliki rata-rata sebesar 3.49, dimana harapan tertinggi adalah pada indikator hiburan sedangkan terendah pada indikator identitas pribadi. Harapan masyarakat atas hiburan dalam film “Money Heist La casaDePapel” tinggi, dan apa yang diterima dari film “Money Heist La casaDePapel” telah memenuhi harapan yang diinginkan oleh mahasiswa.

Kepuasan yang diterima (*Gratifications Obtained*) terhadap serial film “Money Heist La casaDePapel” memiliki rata-rata sebesar 3.59, dimana kepuasan tertinggi adalah pada indikator hiburan sedangkan terendah pada indikator identitas pribadi. Mahasiswa mengalami kepuasan dengan hiburan yang diterima dari film “Money Heist La casaDePapel” melebihi dari apa yang mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP UNTAG Surabaya harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M Taufiq. (2005). *Dinamika Pemasaran: Jelajahi & Rasakan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kotler, Philip. (2000). *Prinsip Pemasaran Manajemen*. Jakarta: Prenhalindo.
- Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknik praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kriyantono, Rachmat. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Perdana Media Group. Nurani, Suyomukti. 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Band: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2006). *Semiotika Komunikasi, Analisis Teks Media Suatu Pengantar Untuk Analisa Wacana, dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2013). *Psikologi Umum Lintas Sejarah*. Bandung: CV Pustaka Setia.