

**ANALISIS PENGETAHUAN, SIKAP, DAN PERILAKU
MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS
HASANUDDIN TERHADAP *WEBSITE STREAMING* FILM
ILEGAL**

OLEH :

MUHAMMAD DIRGA LUTHFI

E31116012



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2021**

SKRIPSI

**ANALISIS PENGETAHUAN, SIKAP, DAN PERILAKU MAHASISWA
ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS HASANUDDIN TERHADAP
*WEBSITE STREAMING FILM ILEGAL***

OLEH:

MUHAMMAD DIRGA LUTHFI

E31116012

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada

Departemen Ilmu Komunikasi

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK UNIVERSITAS HASANUDDIN**

2021

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Mahasiswa Ilmu
Komunikasi Universitas Hasanuddin Terhadap *Website*
Streaming Film Ilegal

Nama Mahasiswa : Muhammad Dirga Luthfi

Nomor Pokok : E31116012

Departemen : Ilmu Komunikasi

Makassar, 30 Agustus 2021

Menyetujui,

Pembimbing I

Dr. Jeanny Maria Fatimah, M.Si.
NIP. 19591007 201012 2 002

Pembimbing II

Dr. Mursalin, M.Si.
NIP. 19600420 198903 1 001

Mengetahui,
Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin



Dr. Sudirman Karnay, M.Si.
NIP. 196410021990021001

HALAMAN PENGESAHAN TIM EVALUASI

HALAMAN PENGESAHAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk mengetahui sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcasting. Pada hari Senin Tanggal 25 Oktober 2021

Makassar, 25 Oktober 2021

TIM EVALUASI

Ketua : Dr. Jeanny Maria Fatimah, M.Si.

(.....)

Sekretaris : Nurul Ichsani S.Sos., M.I.Kom.

(.....)

Anggota : 1. Dr. Mursalim, M.Si.

(.....)

2. Drs. Abdul Gafar, M.Si.

(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Dirga Luthfi

NIM : E31116012

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

Analisis Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Mahasiswa Ilmu Komunikasi

Universitas Hasanuddin Terhadap *Website Streaming* Film Ilegal

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan orang lain dan skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan karya tulis saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa keseluruhan skripsi ini adalah hasil karya orang lain, maka saya bersedia untuk menerima saksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 25 Oktober 2021

Yang menyatakan,



Muhammad Dirga Luthfi

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan segala belas kasih-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Analisis Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin Terhadap *Website Streaming Film Ilegal*” dapat terselesaikan dengan baik, guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin. Serta tak lupa pula penulis kirimkan salawat kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang seperti saat ini, semoga kita senantiasa dalam lindungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini sungguh banyak hambatan yang dihadapi, akan tetapi semuanya dapat teratasi berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, pengarahan, dan saran. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Kedua orang tua penulis, Mama (Arwiah, S.Pd) yang senantiasa memberikan dukungan serta kasih sayang yang tiada hentinya, Almarhum Bapak (Drs. Bandi) yang menjadi panutan penulis untuk menjadi manusia yang selalu baik. Terima kasih atas bimbingan, didikan, semangat dan doa

yang selalu ada. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kebahagiaan, kesehatan, dan keberkahan di dunia dan akhirat atas segala jasa yang telah diberikan kepada penulis.

2. Kedua kakak kandung, Hardyanti Pratiwi dan Muhammad Arfan yang senantiasa membantu penulis dalam keuangan selama jadi mahasiswa. Terima kasih telah menjadi kakak yang baik dan sabar dalam menghadapi keinginan penulis selama kuliah. Terima kasih juga untuk kakak ipar, Firmansyah Ibrahim yang selalu baik dan royal dalam makanan.
3. Ibu Dr. Jeanny Maria Fatimah, M.Si. selaku pembimbing akademik dan dosen pembimbing I. Terima kasih karena telah begitu baik dan sabar dalam meluangkan waktu dan membimbing penulis selama ini.
4. Bapak Dr. Mursalim, M.Si. sebagai dosen pembimbing II. Terima kasih karena telah begitu baik dalam meluangkan waktu serta memberikan saran dan tambahan ilmu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi, Bapak Dr. Sudirman Karnay, M.Si. beserta seluruh dosen pengajar Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, terima kasih telah membantu proses perkuliahan, atas segala ilmu, waktu, dukungan dan nasehat yang diberikan dari awal proses perkuliahan hingga akhir studi.
6. Jajaran Staf Departemen dan Fakultas, Ibu Ida, Ibu Ima dan Pak Nadir terima kasih banyak atas semua bantuan yang diberikan dalam kepengurusan berkas. Terima kasih juga untuk Ibu Murni, dosen paling

sabar dan baik yang sering menerima penulis untuk bersantai di perpustakaan departemen.

7. Korps Mahasiswa Ilmu Komunikasi (Kosmik) Unhas, yang menjadi tempat belajar, pencarian ilmu dan pengalaman baru. Terima kasih atas banyaknya proses dan kenangan bersama yang menyenangkan.
8. Polaris 2016, teman angkatan yang menjadi tempat ternyaman selama jadi mahasiswa. Terima kasih atas banyaknya cerita lucu-lucu, terima kasih selalu berusaha total dalam menunjukkan kekompakan, terima kasih atas kebersamaannya selama ini dan menganggap satu sama lain itu penting, kalian pertemanan yang paling berkesan dalam fase kehidupan penulis.
9. Adik-adik Capture 2017, Altocumulus 2018 dan Aurora 2019, terima kasih banyak telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner penelitian penulis.
10. Terima kasih untuk para sahabat, Rudi Salam, Farhan Al Jauzy, Elim Sumule, teman paling dekat di kampus, sering *hang-out* bersama, tempat cerita ternyaman dari yang penting maupun tidak penting. Terima kasih atas konsistensinya dalam ajakan nongki, sukses ki'.
11. Terima kasih Mughiiits, Yahya, Aidil, Haeril, Alhamdani, Rifqi, Imam, Taufik, Irfan dan Naldi. Sobat-sobat Forum, dari nama awal Forum Rumah Farhan sampai sekarang menjadi Forum Wibu, tempat tumbuh dan berkembang cerita sembarang. Terima kasih atas asupan hiburan tengah malam.

12. IXE, pertemanan paling akrab sejak 2010, terima kasih banyak karena selalu mengorbankan waktunya untuk berkumpul dan menjadi *support* paling pengertian. Terima kasih yang utama untuk Nita Anggraeni, Muh. Waiz Alkarni dan Muh. Rijal Pardi yang senantiasa mendengarkan segala keluh dan kesah penulis, serta setia menemani dalam kekosongan, terima kasih juga untuk selalu mengulurkan tangan untuk setiap permintaan tolong. Terima kasih juga untuk Neisry Arysta, Niputu Meli, Firda Novianti dan Abdul Waaritshasan, teman dekat lainnya yang kadang masih menjadi teman cerita yang baik.
13. Cosinus Class, anggota ku hehehe. Teman kelas terakhir di SMA, terima kasih sudah menjadi teman hidup di awal-awal sebagai anak rantau. Terima kasih yang utama untuk Dandi Natsir, Nurul Rasyidah, Septia Nurfah, Alim Bahri Azhari dan Agus Rachmat, yang sering menemani penulis dalam kekosongan selama hidup sebagai anak rantau, terima kasih juga atas kepeduliannya karena sering mengingatkan penulis terhadap skripsi ini. Terima kasih juga untuk Nurul Musyayyadah, Vicky dan Muh. Rudyansyah, sobat jalan-jalan semasa SMA yang sampai sekarang masih rajin berkomunikasi, terima kasih karena masih menjaga tali silaturahmi per-sohib-an. Terima kasih lainnya untuk Respani dan Muhdalifah, teman yang suka menolong penulis di saat butuh.
14. Terima kasih lainnya untuk teman-teman yang berkesan tapi tidak masuk kategori di atas, seperti Murdianti Middin karena menjadi tempat bertukar pikiran kemalasan yang sering tidak solutif. Terima kasih juga untuk Ika

Atmi dan Nurjannah teman main kalo pulang kampung, terima kasih karena masih mau berteman sama saya. Lebih khusus lagi terima kasih untuk Amaliah Fildzah sobat pendengar musik Demi Lovato yang sering peduli dan menjadi tempat cerita apapun itu, terima kasih Amirah Fatin dan Firda sobat satu PA tempat bertanya di kala penulis bingung selama mengerjakan skripsi. Terima kasih Linda sobat *overthinking* yang selalu tulus dan setia dalam menolong baik itu selama menjadi mahasiswa broadcasting maupun selama penulis mengurus berkas skripsi dan terima kasih Andi Feninda yang selalu mempercayakan penulis dalam menampung cerita tentang orang lain dari malam sampai sahur. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada teman-teman lain yang membantu menghubungi responden, Laksmi Nurul Suci, Nurul Hidayah dan Lestari Rahmadani kalian sungguh luar biasa baik.

15. Semua pihak yang tidak penulis tuliskan namanya namun telah memberi dukungan, semangat dan bermanfaat dalam kehidupan penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih dan jauh dari kesempurnaan. Olehnya, saran serta kritik yang membangun akan menjadi masukan yang sangat berguna bagi penulis,

Akhir kata, penulis persembahkan skripsi ini kepada semua pembaca, semoga bermanfaat dan berguna untuk semuanya. Tak lupa permohonan maaf penulis hanturkan atas segala kekhilafan. Wassalamualaikum Wr.Wb.

Makassar, 30 Agustus 2021

Penulis

ABSTRAK

MUHAMMAD DIRGA LUTHFI (E31116012). Analisis Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin Terhadap *Website Streaming* Film Ilegal. (Dibimbing oleh Jeanny Maria Fatimah dan Mursalim)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Pengetahuan, (2) Sikap dan (3) Perilaku mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap *website streaming* film ilegal.

Tipe penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu mendeskripsikan atau menggambarkan data yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin. Penelitian ini dilakukan dari bulan Juni-Juli 2021. Adapun Teknik penentuan jumlah sampel menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan teknik penarikan sampel *stratified random sampling*.

Data primer dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan untuk mengukur tingkat pengetahuan, sikap dan perilaku responden terhadap *website streaming* film ilegal. Pengumpulan data sekunder melalui studi pustaka baik itu buku atau jurnal dan dari situs internet yang relevan dengan pembahasan penelitian. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan *software* SPSS 24.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan paham tentang *website streaming* film ilegal sebanyak 109 (94%), tingkat sikap cukup setuju sebanyak 81 responden (69,8%) dan tingkat perilaku cukup sesuai sebanyak 70 responden (60,3%).

Kata Kunci: Pengetahuan, Sikap dan Perilaku, *Website Streaming* Film Ilegal

ABSTRACT

MUHAMMAD DIRGA LUTHFI (E31116012). Analysis of Knowledge, Attitude, and Behavior of Students from Communication Sciences, Hasanuddin University of Illegal Streaming Website of Movie. (Supervised by Jeanny Maria Fatimah and Mursalim)

The purpose of this research is to find out: (1) Knowledge, (2) Attitude and (3) Behavior of students from Communication Sciences, Hasanuddin University of Illegal Streaming Website of Movie.

This type of research uses quantitative methods with a descriptive approach, namely describing the data collected through distributing questionnaires to students of Communication Sciences, Hasanuddin University. This research was conducted from June-July 2021. The technique for determining the number of samples was using Isaac and Michael's table with stratified random sampling technique.

Primary data was collected using a questionnaire containing questions to measure the level of knowledge, attitude and behavior of respondents to illegal streaming website of movie. Secondary data collected through literature study, through books or journals and from internet sites that are relevant to the research discussion. The data collected was analyzed quantitatively using SPSS 24 software.

The results of this research indicate that most of the respondents have a level of understanding knowledge about illegal streaming website of movie as many as 109 (94%), the level of attitude shown quite agrees as many as 81 respondents (69.8%) and a quite appropriate level of behavior as many as 70 respondents (60.3%).

Keyword: Knowledge, Attitude and Behavior, Illegal Streaming Website of Movie

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM EVALUASI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Kerangka Konseptual	8
E. Defenisi Operasional.....	13
F. Metode Penelitian	14
BAB II.....	20
TINJAUAN PUSTAKA	20
A. <i>New Media</i> (Media Baru).....	20
B. <i>Website Streaming</i>	24
C. Film	28
D. Ilegal.....	29

E. Layanan <i>Website Streaming</i> Film Ilegal	30
F. Pengetahuan, Sikap dan Perilaku.....	34
G. Teori Ketidakcocokan Pikiran (<i>Dissonance Cognitive Theory</i>)	41
BAB III	46
GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	46
A. Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin	46
BAB IV	59
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan	102
BAB V	111
PENUTUP.....	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Website Streaming Film Ilegal yang di Blokir pada Tahun 2015	4
Gambar 1. 2 Kerangka Konseptual.....	13
Gambar 2. 1 Tampilan Ganool.com tahun 2012	32
Gambar 2. 2 Tampilan INDOXXI tahun 2019.....	33
Gambar 2. 3 Tampilan situs Dutafilm yang masih aktif hingga Mei 2021.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi.....	16
Tabel 1. 2 Mahasiswa Ilmu Komunikasi yang menonton di streaming illegal.	17
Tabel 1. 3 Rumus Stephen Isaac & William B. Michael	18
Tabel 1. 4 Sampel tiap Angkatan	19
Tabel 4. 1 Angkatan.....	60
Tabel 4. 2 Jenis kelamin.....	60
Tabel 4. 3 Umur.....	61
Tabel 4. 4 Pekerjaan orang tua	61
Tabel 4. 5 Pendapatan orang tua setiap bulan	62
Tabel 4. 6 Jumlah smartphone yang dimiliki	63
Tabel 4. 7 Biaya yang dikeluarkan setiap bulan untuk penggunaan internet.....	63
Tabel 4. 8 Pengetahuan mengenai website streaming film ilegal	64
Tabel 4. 9 Lama mengetahui keberadaan website streaming film ilegal.....	65
Tabel 4. 10 Sumber mengetahui tentang website streaming film ilegal.....	65
Tabel 4. 11 Website streaming yang paling pertama diketahui	66
Tabel 4. 12 Website streaming film ilegal paling terkenal	67
Tabel 4. 13 Banyaknya website streaming film ilegal yang diketahui	67
Tabel 4. 14 Pengetahuan streaming film ilegal sebagai pembajakan film.....	68
Tabel 4. 15 Tingkat pengetahuan terhadap website streaming film ilegal	69
Tabel 4. 16 Tanggapan pertama kali mendengar website streaming film ilegal..	70
Tabel 4. 17 Kesukaan terhadap website streaming film ilegal.....	70
Tabel 4. 18 Sikap terhadap perkembangan website streaming film ilegal	71
Tabel 4. 19 Dampak buruk website ilegal di perkembangan film indonesia	72
Tabel 4. 20 Produktivitas website streaming film ilegal sebagai penyalur film ..	72
Tabel 4. 21 Perkembangan website streaming ilegal.....	73
Tabel 4. 22 Efisiensi pemblokiran website streaming film ilegal	74
Tabel 4. 23 Sikap terhadap pemblokiran website streaming film ilegal.....	74
Tabel 4. 24 Tingkat sikap terhadap website streaming film ilegal.....	75
Tabel 4. 25 Frekuensi akses website streaming film ilegal.....	76
Tabel 4. 26 Akses layanan streaming ilegal dalam satu bulan.....	77
Tabel 4. 27 Media yang digunakan untuk mengakses streaming film ilegal	77
Tabel 4. 28 Lama memanfaatkan website streaming film ilegal.....	78
Tabel 4. 29 Jumlah film yang ditonton dalam sekali akses	79
Tabel 4. 30 Frekuensi download film ketika akses streaming film ilegal	79
Tabel 4. 31 Asal film yang sering diakses	80
Tabel 4. 32 Genre film yang sering diakses	80
Tabel 4. 33 Perilaku responden mengakses	81
Tabel 4. 34 Perilaku menonton film terbaru	82
Tabel 4. 35 Alasan dalam mengakses	82
Tabel 4. 36 Bantuan website film ilegal dalam menonton film	83

Tabel 4. 37	Tingkat Perilaku Terhadap Website Streaming Film Ilegal	84
Tabel 4. 38	Angkatan x Pengetahuan	85
Tabel 4. 39	Jenis kelamin x Pengetahuan	86
Tabel 4. 40	Umur x Pengetahuan	86
Tabel 4. 41	Pekerjaan orang tua x Pengetahuan.....	87
Tabel 4. 42	Pendapatan orang tua x Pengetahuan	88
Tabel 4. 43	Jumlah smartphone x Pengetahuan	89
Tabel 4. 44	Pengeluaran biaya x Pengetahuan	90
Tabel 4. 45	Angkatan x Sikap	91
Tabel 4. 46	Jenis kelamin x Sikap	91
Tabel 4. 47	Umur x Sikap	92
Tabel 4. 48	Pekerjaan orang tua x Sikap.....	93
Tabel 4. 49	Pendapatan orang tua x Sikap	94
Tabel 4. 50	Jumlah smartphone x Sikap	94
Tabel 4. 51	Pengeluaran biaya x Sikap.....	95
Tabel 4. 52	Angkatan x Perilaku	96
Tabel 4. 53	Jenis kelamin x Perilaku	97
Tabel 4. 54	Umur x Perilaku	98
Tabel 4. 55	Pekerjaan orang tua x Perilaku.....	99
Tabel 4. 56	Pendapatan orang tua x Perilaku.....	100
Tabel 4. 57	Jumlah smartphone x Perilaku	100
Tabel 4. 58	Pengeluaran biaya x Perilaku.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital saat ini telah melesat dengan cepat, setiap tahun mengalami perubahan yang semakin canggih, hal tersebut memberikan dampak terhadap perkembangan media massa. Hadirnya teknologi digital dalam media baru memberikan kemudahan, dalam hal ini teknologi digital sangat membantu dalam mempermudah untuk mengakses suatu informasi melalui internet. *New media* atau media baru adalah istilah untuk kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Istilah *new media* sangat erat kaitannya dengan hadirnya internet di dunia. Sekalipun dalam perkembangannya *new media* tidak hanya terbatas kepada internet, namun internet merupakan alat atau media yang paling dominan dalam era *new media*. Saat ini koneksi internet menjadi alat penghubung yang mempermudah manusia dalam menemukan berbagai hal, termasuk menonton film.

Menurut UU RI No. 33 tahun 2009 tentang perfilman menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Dalam konteks komunikasi massa, film menjadi salah satu media atau saluran penyampaian pesan, baik pesan verbal atau nonverbal. Hal ini disebabkan karena film dibuat dengan tujuan tertentu, kemudian

hasilnya diproyeksikan ke layar lebar atau ditayangkan melalui televisi dan dapat ditonton oleh sejumlah khalayak.

Di era digital, aktivitas menonton film sudah sangat mudah untuk dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan dapat dinikmati oleh siapa pun. Kehadiran film dalam bentuk digital membuat film yang dulunya dalam bentuk VCD/DVD, sekarang dapat dimainkan melalui laptop atau *smartphone*. Perkembangan teknologi digital juga memperluas akses film semakin banyak, sebagai contohnya di Indonesia, kehadiran *website streaming* film ilegal yang kini semakin banyak.

Konsep dibalik *website* ini adalah siapa pun yang ingin menikmati film tinggal mengaksesnya melalui layar komputer dan terkoneksi Internet, tanpa perlu mendaftar dan bersifat gratis (Wibowo, 2018). Meskipun demikian, kehadiran *website* ini termasuk dalam hal pembajakan digital dan perihal pelanggaran hak cipta. Akan tetapi hal tersebut tidak menutupi berkembangnya *website streaming* film ilegal untuk menarik penonton di Indonesia. Persoalan yang timbul karena kehadiran *website* ini membuat masyarakat seperti diberikan sebuah alternatif untuk mengonsumsi film, yaitu dengan cara *streaming* atau menonton secara *online* dan gratis di beberapa *website streaming* film ilegal. Hal yang gratis inilah yang menjadikan permasalahan dengan pemerintah untuk menegakkan sistem hak cipta. Perselisihan ini menampilkan dua kubu yang sedang berselisih, yaitu antara pemerintah, pemegang hak cipta, industri perfilman, dan Asosiasi Produser Film Indonesia

(Asprofi) ‘melawan’ *website streaming* film yang dilabeli sebagai *website* pembajak film.

Kriteria *website streaming* film ilegal yaitu *website* yang menyediakan kumpulan banyak film yang telah dibajak dan melanggar hak cipta, lalu disebarakan secara gratis. Persis ketika *website streaming* ini mulai marak di tahun 2009 dengan *website streaming* populer pada masa itu yaitu Ganool.com, tepatnya 18 Agustus 2015, sebanyak 22 *website* penyedia film bajakan diblokir Kementerian Komunikasi dan Informasi yang bekerja sama dengan Kementerian Hukum dan HAM. Langkah ini disebut-sebut sebagai upaya pemerintah untuk ‘mematikan’ *website* pembajak film, yaitu dengan dialihkan ke halaman Internet positif untuk menunjukkan jika *website* yang dikunjungi adalah terlarang atau telah diblokir (Zuhra, 2016).

Meskipun demikian, perselisihan antara kubu kanan (pemerintah dan korporat) seolah menunjukkan sebuah ‘perang terhadap pembajakan’ melawan *website streaming* film tidak selesai begitu saja. Karena beberapa hari setelah penutupan 22 *website* tersebut, pemilik *website* beralih dari satu domain ke domain lain, misalnya *website* Ganool.com mengganti domainnya menjadi Ganool.video.



Gambar 1. 1

Daftar Website Streaming Film Ilegal yang di Blokir pada Tahun 2015

(Sumber : tirto.id)

Fenomena ini menarik untuk diteliti karena semakin berkembangnya *website streaming* film ilegal yang terus bermunculan dengan hanya berubah domain seiring dengan pengetahuan khalayak terkait pembajakan. Terbukti pada tahun 2019, melalui survei YouGov yang menyebut 63 persen konsumen dari Indonesia menonton film lewat situs bajakan torrent. Sebagian besar menonton di situs IndoXXI, berdasarkan survei yang ditugaskan Coalition Against Piracy (CAP) menunjukkan 35% pengguna internet mengakses situs IndoXXI (lite). Sebagian besar pengakses situs ini berada dalam usia 18-24 tahun, lainnya 29% menggunakan TV box yang dapat digunakan untuk

melakukan streaming konten televisi dan video atau film bajakan. Sejak tahun 2017 hingga Februari 2020 ada 1.745 situs yang diblokir Kominfo. Rinciannya, pada tahun 2017, Kominfo berhasil memblokir *website streaming* film ilegal total sejumlah 190, pada tahun 2018 berjumlah 412, dan pada tahun 2019 bahkan mencapai 1143. Hal ini sulit untuk di berantas karena tingginya minat khalayak untuk selalu mengakses layanan gratis.

Teknologi memberikan keleluasaan dan kemudahan bagi penonton, khalayak tidak perlu lagi pergi ke bioskop untuk menonton sebuah film, tetapi dapat menontonnya dengan menggunakan alat pemutar digital seperti mesin pembaca DVD, laptop, komputer, atau bahkan melalui *smartphone*. Persoalan akses menjadi penghambat penikmat film, terutama bagi penonton yang lokasi bioskop sangat jauh dari tempat tinggal mereka. Dari pengakuan dari sebuah akun di forum Kaskus, yaitu Layarkaca21.com, akun ini mengakui jika tidak semua penonton di Indonesia bisa menikmati film-film di bioskop. Misalnya di daerah Kabupaten Luwu, penonton yang ingin menonton film di bioskop harus pergi ke kota Palopo terlebih dahulu.

Munculnya banyak *website streaming* film ilegal menjadi alternatif bagi banyak orang untuk menonton film. Hal tersebut memberikan dampak terhadap pilihan orang-orang untuk menonton film di bioskop. Dengan alasan praktis dan gratis atau penanyangan lambat, termasuk film Hollywood yang kadang terlambat tayang sampai dua bulan di Indonesia, sehingga bajakan digital sudah tersebar lebih awal.

Kajian mengenai layanan *streaming* juga pernah dilakukan oleh Gratianus Ramanito pada tahun 2019 dengan judul : Upaya Masuknya Netflix Terhadap Penurunan Angka Pembajakan di Indonesia, yang menjelaskan bahwa masuknya Netflix ke Indonesia tidak memberikan dampak signifikan terhadap angka pembajakan di Indonesia. Penelitian tersebut berfokus terhadap munculnya layanan *streaming* legal di Indonesia dalam melawan *website streaming* ilegal, sedangkan penelitian ini akan membahas terkait *website streaming* film ilegal, di mana pengetahuan, sikap dan perilaku mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin akan menjadi point penting dalam penelitian ini.

Peneliti ingin mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap *website streaming* film ilegal. Mengingat perfilman dan pemahaman mengenai hak cipta terhadap sebuah karya merupakan salah satu kajian dari disiplin Ilmu Komunikasi. Terbukti dengan adanya mata kuliah yang terdapat pada kurikulum pelajaran ilmu komunikasi, seperti Sinematografi, Penulisan Skenario serta Hukum dan Perundang-undangan Media Massa. Mahasiswa komunikasi merupakan penonton film yang mempunyai kapasitas untuk memberikan penilaian terhadap sebuah karya sinematografi dan mahasiswa komunikasi sudah mendapat pengetahuan mengenai hak cipta dalam suatu karya, jadi tidak melihat fenomena *website streaming* film ilegal ini seperti orang awam.

Berdasarkan uraian di atas, Maka dari itu peneliti perlu untuk mengetahui pengetahuan, sikap dan perilaku khalayak dalam hal ini Mahasiswa

Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap *website streaming* film ilegal, sehingga peneliti menetapkan judul penelitian: “Analisis Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin Terhadap *Website Streaming* Film Ilegal”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengetahuan mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap *Website Streaming* Film Ilegal?
2. Bagaimana sikap mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap *Website Streaming* Film Ilegal?
3. Bagaimana perilaku mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap *Website Streaming* Film Ilegal?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengetahuan mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap *Website Streaming* Film Ilegal.
- b. Untuk mengetahui sikap mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap *Website Streaming* Film Ilegal.

- c. Untuk mengetahui perilaku mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap *Website Streaming Film Ilegal*.

2. Kegunaan Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan berguna untuk:

- a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang studi Ilmu Komunikasi, serta menjadi bahan bacaan atau referensi bagi semua pihak yang membutuhkan pustaka mengenai *website streaming film ilegal*.
- b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan oleh beberapa pihak terutama bagi mahasiswa yang akan mengadakan penelitian tentang *website streaming film ilegal* dan sebagai syarat meraih gelar sarjana S1 pada Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin.

D. Kerangka Konseptual

Kehadiran jenis media baru seperti internet telah memperluas aktivitas komunikasi khalayak. Wright (1960), menyebutkan fungsi komunikasi massa berguna untuk menghibur. Perkembangan internet semakin canggih dan menciptakan jaringan sosial publik yang baru. Dalam hal ini hiburan yang merupakan kebutuhan dalam kehidupan manusia, baik untuk kepentingan individu maupun kelompok. Kebutuhan hiburan saat ini dapat ditemukan melalui media baru seperti internet. Jaringan internet menjadi hal yang penting

dalam memenuhi kebutuhan, baik itu untuk mencari informasi di portal berita, membuat teman baru di media sosial, bahkan hiburan untuk menonton film. *Website streaming* film ilegal menjadi salah satu akses untuk memenuhi kebutuhan hiburan manusia.

Streaming film saat ini menjadi salah satu media untuk menonton film tanpa harus mengunduh file tersebut atau dengan format video yang berbeda. Kemunculan *website streaming* film ilegal memberikan banyak perubahan sekaligus menjadi media baru dalam perkembangan teknologi dalam bidang film. Perkembangan teknologi yang dirasakan memberikan dampak adanya perubahan dalam hal perilaku mahasiswa dalam menonton film.

Website streaming film ilegal hadir di Indonesia sebagai salah satu cara pembajakan film, hal ini masih sulit untuk dihilangkan karena banyaknya permintaan dari pengguna internet yang juga memberikan keuntungan besar bagi pemilik *website streaming* film ilegal, sehingga apabila diblokir, hal tersebut selalu muncul dengan nama atau domain lain. Dengan adanya *website streaming* film ilegal menjadikan akses pengguna internet untuk menonton film lebih mudah karena gratis dan praktis.

Kehadiran *website streaming* film ilegal di Indonesia menjadi sebuah pilihan hiburan bagi khalayak yang ingin menonton film secara gratis dengan bebas memilih judul film. Beragam film yang ditawarkan berasal dari mancanegara maupun lokal. Daftar film yang dapat diakses oleh pengunjung *website* berasal dari beragam genre, mulai dari tahun 1920-an, hingga film yang masih diputar di bioskop sekarang untuk film Hollywood. Di sisi lain,

fasilitas yang diberikan oleh *website streaming* film ilegal ini adalah penonton dapat dengan leluasa mengunduh (*download*) film yang ingin ditontonnya di media penyimpanan *online* (dinamakan *cloud storage*) (Wibowo, 2018).

Dalam media komunikasi massa, internet menjadi sarana komunikasi yang menimbulkan efek besar bagi audiensnya. Adapun efek-efek tersebut berupa :

- a. Efek Kognitif (*cognitive effect*) menyangkut pengetahuan yang diterima khalayak.
- b. Efek Afektif (*affective effect*) menyangkut sikap khalayak terhadap informasi yang diterima.
- c. Efek Behavioral menyangkut tindakan yang dilakukan khalayak setelah menerima informasi atau setelah terjadinya efek kognitif dan afektif.

Tingkat kognitif dan afektif selalu mencoba memahami sebab-sebab yang terjadi pada peristiwa yang dihadapinya. Selanjutnya komponen behavioral pada sasaran yang dikehendaki (Sasmita, 2012:10).

Harold Laswell mengemukakan bahwa model komunikasi terdiri dari lima unsur yaitu komunikator, pesan, media, komunikan dan efek. Semuanya saling berkaitan dan mempengaruhi. Efek atau umpan balik merupakan unsur yang paling penting dalam menentukan keberhasilan komunikasi. Unsur umpan balik (*feedback*) menjadi gambaran dalam proses komunikasi tentang bagaimana hasil komunikasi yang dilakukan, apakah telah berhasil atau gagal.

Dalam analisis efek, efek bukan hanya sekedar umpan balik terhadap pesan yang disampaikan oleh komunikator, melainkan efek yang dapat

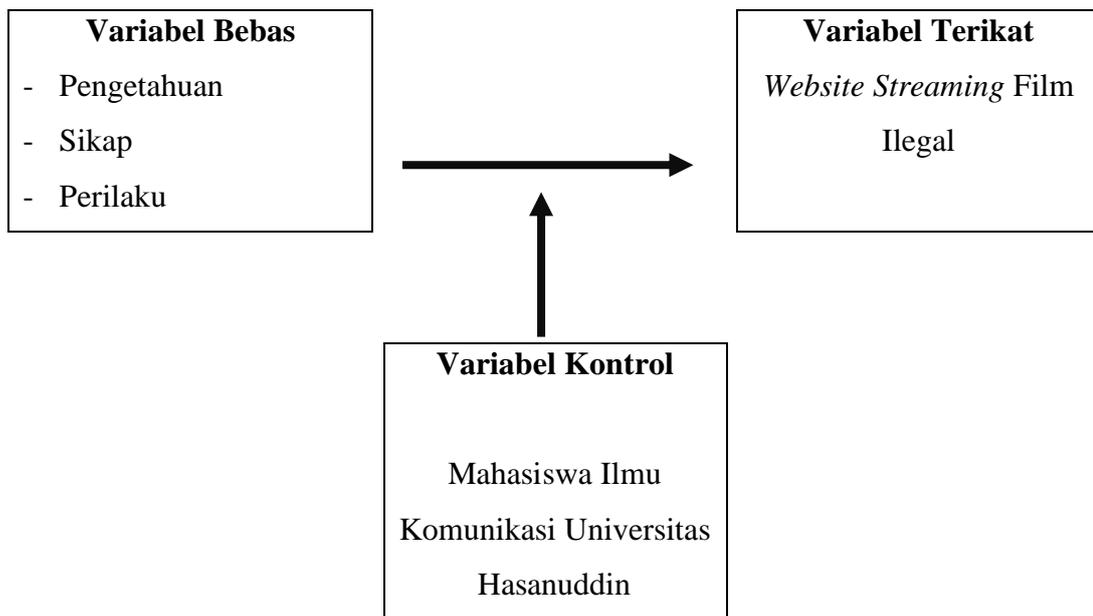
menimbulkan, seperti dalam pengetahuan, sikap dan tingkah laku secara keseluruhan pada diri penerima. Umpan balik terhadap media dapat diidentifikasi melalui tanggapan. Setiap khalayak berbeda satu sama lain dalam hal berpikir, menanggapi pesan yang diterima, pengalaman dan orientasi hidup (Nurudin, 2011:105). Sebagai komunikan yang menerima dorongan, khalayak akan memberikan respon dan akan berbeda antara satu dengan yang lainnya.

Komunikan yang di maksud dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin. Bagi mahasiswa, media hiburan merupakan salah satu konsumsi kebutuhan yang penting, utamanya bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi yang dalam bidang kajiannya adalah media. Maka dari itu, hal ini disesuaikan untuk memberikan analisis pengetahuan, sikap dan perilaku terhadap *website streaming* film ilegal.

Kadang-kadang terdapat ketidaksesuaian antara sikap dan perilaku. Ketidaksesuaian semacam ini disebut disonansi kognitif (*cognitive dissonance*). Oleh karena itu, pada kerangka konseptual ini, penulis menghubungkan dengan teori disonansi kognitif. Teori ini diperkenalkan oleh Leon Festinger pada tahun 1957. Teori ini membahas tentang perasaan ketidaknyamanan yang diakibatkan oleh sikap, pemikiran, dan perilaku yang tidak konsisten. Asumsi-asumsi teori disonansi kognitif adalah manusia memiliki hasrat akan adanya konsistensi pada keyakinan, sikap, dan perilakunya. Disonansi diciptakan oleh inkonsistensi psikologis. Disonansi adalah perasaan tidak suka yang mendorong orang untuk melakukan tindakan-tindakan dengan dampak yang dapat diukur. Disonansi akan mendorong usaha

untuk memperoleh konsonansi dan usaha untuk mengurangi disonansi (Mukarom, 2020).

Anggapan dasar dalam teori ini ialah bahwa tanpa disadari mahasiswa mengalami pertentangan atas berlawanannya kondisi, yaitu seorang mahasiswa komunikasi mengetahui dan percaya bahwa mengakses *website streaming* film ilegal merupakan hal yang salah karena mahasiswa ilmu komunikasi, mahasiswa yang paham akan hak cipta dan film, sebagaimana dalam keilmuan yang mempelajari Sinematografi dan Hukum dan Perundang-undangan Media Massa, akan tetapi hal tersebut tidak terlalu berpengaruh karena masih banyak yang tetap terus mengakses. Ketidaksesuaian antara keyakinan dan perilaku menciptakan ketidaknyamanan dan keinginan untuk menghilangkan atau mengurangi ketidaksuaian yang terjadi. Untuk menganalisis pengetahuan, sikap, dan perilaku mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin terhadap *website streaming* film ilegal, maka berikut di sajikan bagan dari kerangka konseptual penelitian ini.



Gambar 1. 2
Kerangka Konseptual

E. Defenisi Operasional

1. Analisis adalah upaya untuk memahami suatu proses dalam sebuah masalah dan berbagai hal di dalamnya.
2. Variabel adalah bentuk yang bermacam-macam yang sifatnya dapat berubah tergantung dari situasi yang ingin di teliti.
3. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang di ketahui atau di pahami dari mahasiswa terhadap *website streaming* film ilegal.
4. Sikap adalah perasaan mahasiswa terhadap *website streaming* film ilegal.
5. Perilaku adalah tanggapan atau reaksi yang di lakukan mahasiswa terhadap *website streaming* film ilegal

6. *Website streaming* adalah halaman situs yang menampilkan suatu media baik dalam bentuk audio maupun video yang digunakan melalui jaringan internet.
7. Film adalah gambar bergerak yang memiliki cerita dan pesan yang dapat menghibur penontonnya dengan menggunakan layar.
8. Ilegal adalah suatu hal yang tidak resmi dan tidak mengikuti hukum.
9. *Website streaming* film ilegal adalah layanan nonton film melalui online yang di sebarakan secara gratis tanpa memiliki izin dari pihak tertentu.

F. Metode Penelitian

1. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini direncanakan selama kurang lebih tiga bulan, dimulai sejak Mei 2021 hingga Juli 2021. Penelitian ini dilakukan di Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin Kota Makassar. Di mana mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin yang menjadi objek penelitian.

2. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan cara pendekatan deskriptif, yaitu menggambarkan atau menjelaskan objek penelitian berdasarkan data dari jawaban responden yang diperoleh melalui kuesioner. Isaac dan Michael mengatakan metode deskriptif adalah metode yang memaparkan masalah serta situasi tertentu, metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara aktual, cermat (Rakhmat,

2007:22). Metode yang digunakan ini bertujuan menggambarkan pengetahuan, sikap, dan perilaku terhadap *website streaming* film ilegal.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan teknik pengumpulan data, yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode yaitu :

a. Data Primer

Dalam pengumpulan data ini menggunakan angket berstruktur yaitu pengumpulan data dengan cara memberikan sejumlah daftar pertanyaan (kuesioner) atau dalam pengertian lain adalah data diperoleh dari observasi langsung dan pengumpulan kuesioner yang telah dijawab oleh responden. Kuesioner dibagikan dalam bentuk *soft file* dalam bentuk digital melalui Google Form. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin.

b. Data Sekunder

Pengumpulan data ini dilakukan dengan studi literatur dengan membaca, mempelajari dan menelaah hal-hal yang berhubungan dengan penelitian melalui buku-buku, jurnal panduan maupun penelusuran internet sebagai bahan referensi yang sesuai dengan masalah yang dibahas peneliti.

4. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin program strata 1 (S1). Populasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah mahasiswa empat angkatan, 2016, 2017, 2018 dan 2019 yang terdaftar pada semester genap 2020/2021.

Tabel 1. 1

Jumlah mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi yang masih aktif pada semester genap tahun 2020/2021

Angkatan	Jumlah
2016	40
2017	74
2018	89
2019	82
Jumlah	285

Sumber : Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin

Sebelumnya saya telah melakukan pra penelitian pada Oktober-November 2020, untuk mengetahui mahasiswa yang pernah menonton melalui *website streaming* film ilegal. Dari hasil pra penelitian yang saya lakukan, terdapat 139 mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin yang suka menonton film, menunjukkan 131 orang pernah

menonton film melalui *website streaming* film ilegal dan 8 orang lainnya menjawab tidak pernah.

Tabel 1. 2

Jumlah mahasiswa Departemen Ilmu Komunikasi yang pernah menonton melalui *website streaming* film ilegal.

Angkatan	Populasi
2016	30
2017	40
2018	29
2019	32
Jumlah	131

Sumber : Hasil pra-penelitian kuesioner, 2021

Sampel yang dimaksud disini adalah bagian dari populasi yang diteliti. Pada penentuan sampel, peneliti menggunakan metode *Probability Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Kemudian teknik penarikan sampelnya berstrata proposional (*Propotionate Stratified Random Sampling*).

Adapun besaran sampel dengan menggunakan tabel Isaac dan Michael, yaitu penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu dengan syarat kesalahan 1%, 5% dan 10% (Sugiyono, 2013:69). Dengan menggunakan tabel Isaac dan Michael dalam penentuan sampel, maka

diperoleh sampel sebesar 116 dengan memakai syarat kesalahan 1% dari populasi 131 orang.

Tabel 1. 3
Rumus Stephen Isaac & William B. Michael

N	S		
	1%	5%	10%
120	102	89	83
130	109	95	88
140	116	100	92
150	122	105	97
160	129	110	101

Sumber : Sugiyono (2011:87)

Dengan jumlah populasi sebanyak 131 orang dan taraf kesalahan 1%, maka didapatkan sampel berjumlah 116. Menggunakan penarikan sampel berupa sampel berstrata proporsional, untuk memperoleh sampel setiap angkatan dengan rumus sebagai berikut :

$$n_i = N_i/N \times n$$

n_i : banyaknya sampel setiap angkatan

N_i : Jumlah populasi tiap angkatan

N : Jumlah populasi

n : Nilai taraf kesalahan 1% dari jumlah populasi

Tabel 1. 4
Sampel tiap Angkatan

No	Angkatan	Populasi	Penarikan Sampel	Sampel
1	2016	30	$30/131 \times 116$	27
2	2017	40	$40/131 \times 116$	35
3	2018	29	$29/131 \times 116$	26
4	2019	32	$32/131 \times 116$	28
Jumlah		116		

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Data yang diperoleh dari kuesioner yang telah terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan tabel frekuensi yang kemudian dijabarkan secara deskriptif. Penelitian ini memanfaatkan *software* IBM SPSS Statistic 24 dalam pengolahannya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *New Media* (Media Baru)

New Media merupakan perkembangan baru dari media-media yang telah ada sebelumnya. Karakternya yaitu digunakan melalui jaringan internet dan merupakan bentuk digital yang tentu memudahkan dalam bertukar informasi dan berbagai kegiatan lainnya. Saat ini sudah banyak pendapat dari para ahli mengenai definisi media baru itu sendiri. salah satunya seperti yang telah dijelaskan oleh Denis McQuail dalam bukunya Teori Komunikasi Massa (2011) Ia menamakan media baru sebagai wadah dimana semua pesan komunikasi bisa terpusat dan mudah untuk disalurkan menggunakan teknologi internet dan melibatkan audiens untuk meningkatkan proses interaksi dan komunikasi. Isitlah media baru pada umumnya merujuk pada media-media digital yang interaktif, memadukan komunikasi dua arah, dan melibatkan beberapa bentuk komputer yang berlawanan dengan media lama seperti telepon, radio dan TV. Media baru merupakan terobosan sejak adanya kehadiran internet. Denis Mcquail (2011:42) menyebutkan bahwa istilah ‘media baru’ (*new media*) telah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam.

Perkembangan *New Media*

Perkembangan teknologi telah membawa kita pada era komunikasi massa sejak ditemukannya mesin cetak oleh Guttenberg. Hasil penemuan ini menjadi

awal lahirnya karya-karya jurnalistik yang dapat menghubungkan banyak orang. Hal ini dapat dikatakan sebagai komunikasi massa, secara sederhana dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi yang ditujukan kepada khalayak banyak dan isi pesannya bersifat umum.

Zaman dahulu, televisi dan radio telah berpengaruh pada kehidupan dan rutinitas sehari-hari kehidupan manusia, memengaruhi konten dan waktu menonton dan mendengarkan. Media massa setidaknya memiliki tiga peran penting: menginformasikan, mendidik, dan mempengaruhi opini. Sayangnya, ciri khas media tradisional ini mendapat tantangan dari new media yang mengubah kebiasaan khalayak. Perkembangan new media semakin pesat karena teknologi juga ikut berkembang. New media berbeda dari media lama karena lebih personal dan sosial. Dengan new media, siapapun bebas untuk menuangkan opini yang tidak bisa didapatkan dari media seperti radio dan televisi.

Seperti dijelaskan McQuail dalam Kurnia (2005:292) membuat pengelompokan media baru menjadi empat kategori. Pertama, media komunikasi interpersonal yang terdiri dari telpon, *handphone*, *e-mail*. Kedua, media bermain interaktif seperti komputer, permainan video dalam internet. Ketiga, media pencarian informasi yang berupa portal/*search engine*. Keempat, media partisipasi kolektif sebagai pengguna internet untuk berbagi dan pertukaran informasi, pendapat, pengalaman, dan menjalin melalui komputer dimana penggunaannya tidak semata-mata untuk alat namun juga dapat menimbulkan afeksi dan emosional.

Karakteristik *New Media*

Karakteristik yang paling menonjol dari *New Media* menurut Lister dkk (2009) adalah *digital*, *hypertextual*, *networked*, dan *Virtual*. Informasi dalam *New Media* berbentuk digital dalam artian terpisah dari bentuk-bentuk fisik seperti kertas, buku dan sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi paling mendasar yang mempengaruhi perkembangan *New Media* adalah internet.

McQuail (2011) juga menguraikan ciri-ciri utama yang menandai perbedaan antara media baru dengan media lama (konvensional) berdasarkan perspektif pengguna, yaitu :

1. *Interactivity*, diindikasikan oleh rasio respon atau inisiatif dari pengguna terhadap tawaran dari sumber atau pengirim.
2. *Social presence*, dialami oleh pengguna, *sense of personal contact* dengan orang lain dapat diciptakan melalui penggunaan sebuah medium. Media Richness: Media (baru) dapat menjembatani adanya perbedaan kerangka referensi, mengurangi ambiguitas, memberikan isyarat-isyarat, lebih peka dan lebih personal.
3. *Autonomy*, seorang pengguna merasa dapat mengendalikan isi dan menggunakannya dan bersikap independen terhadap sumber.
4. *Playfulness*, digunakan untuk hiburan dan kenikmatan.

Munculnya media baru sejalan dengan perkembangan teknologi digital. Media baru juga mempunyai karakteristik tersendiri antara lain sebagai berikut:

1. Digitalisasi

Digitalisasi juga dikenal sebagai digitalisme adalah ciri dari *new media* di mana hampir semua media komunikasi dan informasi sudah mengutamakan bentuk digital. Digitalisasi digunakan untuk mengartikan kondisi kehidupan dalam budaya digital yang dianalogikan dengan modernitas dan *post-modernitas*. Dengan adanya *new media*, semua orang bisa mengakses informasi yang bisa didapatkan dengan seketika melalui jaringan internet.

2. Interaktivitas

Interaktivitas adalah proses komunikasi yang terjadi antara manusia dengan *platform-platform* media. Dengan karakteristik ini, *new media* bisa menghubungkan pesan pesan yang terhubung satu sama lain.

3. *Virtuality*

New media juga menghadirkan *virtuality*, adanya kehadiran dalam platform online yang memudahkan Anda untuk berhadapan langsung pada objek yang terhubung secara virtual.

4. *Hypertextuality*

Merupakan inti dari dokumen Internet, dibuat oleh bahasa markup *hypertext* sederhana (HTML). Ciri dari *new media* adalah beritanya pasti menggunakan *hyperlink* internal dan eksternal. Sejauh mana pesan terhubung satu sama lain.

Media baru juga bersifat jaringan networking, dalam media baru internet terdapat beberapa jaringan yang saling menguatkan untuk mempermudah

orang menemukan dan menggunakan internet dalam pencarian informasi seperti jaringan *World Wide Web (www)*, situs media sosial, blog networks, forum online dan media penyiaran.

Manfaat *New Media*

Media baru memiliki manfaat di hampir semua kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Media baru juga dapat bermanfaat di bidang sosial dengan kehadiran berbagai *website* yang dapat diakses untuk kegiatan sosial seperti Facebook, Twitter, Yahoo Messenger, Youtube, Instagram dan media-media sosial lainnya. melalui *website* tersebut kita dapat berkomunikasi melalui digital. Denis (2005:43) *New Media* memiliki manfaat untuk kita, dengan *New Media* kita akan mendapatkan informasi–informasi dengan mudah dan cepat.

B. *Website Streaming*

Media *streaming* merupakan multimedia yang dikirimkan atau dikonsumsi secara terus menerus dari suatu sumber, dengan sedikit atau tanpa ruang penyimpanan dalam menggunakan jaringan internet. Perbedaan *website streaming* dari media lainnya ialah penyampaian pesan yang dapat dilakukan dari dua arah, tidak seperti alat telekomunikasi lainnya, sebagian besar sistem penyampaian media tradisional hanya *streaming* satu arah (misalnya radio, televisi) atau *non-streaming* (misalnya buku, kaset video, CD audio). Ada tantangan dengan konten *streaming* di Internet. Misalnya, pengguna yang koneksi Internetnya kurang dalam jaringan yang memadai mungkin mengalami penghentian, kelambatan atau *buffering* dari *streaming* tersebut. Serta

pengguna yang tidak memiliki sistem perangkat keras atau perangkat lunak yang kompatibel mungkin tidak dapat melakukan *streaming* konten tertentu. *Streaming* merupakan pilihan alternatif agar tidak perlu mengunduh file. Melalui *streaming*, pengguna dapat menggunakan pemutar media yang tersedia untuk mulai memutar video digital atau konten audio digital. Istilah "media *streaming*" juga dapat berlaku untuk media selain video dan audio, seperti teks tertulis secara langsung, yang dianggap sebagai "*streaming text*".

Streaming paling umum pada masa kini termasuk dalam layanan *video on demand* dan *streaming* video yang legal, seperti Netflix, Disney+, YouTube, dan lainnya. Untuk layanan *streaming* audio seperti, Apple Music, YouTube Music, dan Spotify dan untuk permainan video disediakan oleh Twitch. Untuk *streaming* video atau film ilegal seperti indoxxi, lk21 dan ganool.

Definisi Website

Menurut Sibero (2013:11) "web adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet". Sedangkan menurut Kustiyahningsih dan Devie (2011:4) web merupakan "salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung dengan fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan multimedia lainnya".

Dalam *new media* hal yang terbaru dan diperlukan ialah suatu jaringan yang mempermudah serta mempercepat penyampaian informasi secara luas,

dan dapat dengan mudah dan cepat oleh siapapun yang mengakses melalui internet. Menurut Bekti (2015:35) menyimpulkan bahwa: *Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Menurut Rahmadi (2013:1) “*website* (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya.”. Sedangkan menurut Ippho Santoso dalam Rahmadi (2013:1) “membagi *website* menjadi golongan kanan dan golongan kiri. Dalam *website* dikenal dengan sebutan *website* dinamis dan *website* statis. (1) *Website* statis adalah *website* yang mempunyai halaman konten yang tidak berubah-ubah. (2) *Website* dinamis *Website* dinamis merupakan *website* yang secara struktur ditujukan untuk update sesering mungkin.

Dari uraian teori diatas penulis menarik kesimpulan *website* adalah kumpulan halaman-halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. *Website* dibagi menjadi dua golongan yaitu *website* statis dan *website* dinamis.

Defenisi *Streaming*

Streaming adalah proses transfer data atau informasi dari satu pengguna ke pengguna lain, baik secara langsung atau melalui aplikasi tertentu, yang sifatnya tidak perlu melakukan pengunduhan dan akan secara langsung menampilkan data yang sudah berhasil dipindahkan (Baktikominfo, 2019). Media sosial seperti YouTube atau Instagram, tidak perlu melakukan pengunduhan untuk menyaksikan video yang ada pada *platform* tersebut. Cukup dengan mengklik video, dan secara langsung video tersebut langsung dimainkan dengan kecepatan transfer data yang dimiliki. *Streaming* sendiri kini juga tak hanya dimanfaatkan pada media baru seperti YouTube dan Instagram, melainkan juga radio-radio modern yang mengandalkan jaringan internet untuk mengudara. Tidak sedikit yang kemudian memanfaatkan keberadaan radio *online* ini untuk mencari informasi berupa berita terkini atau sekedar konten hiburan.

Jika dilihat dari jenisnya, setidaknya ada 2 macam *streaming* yang digunakan oleh masyarakat saat ini. Pertama adalah Prerecord Streaming dan kedua adalah Live Streaming. Prerecord Streaming dijalankan dengan terlebih dahulu merekam video atau konten yang akan disiarkan, kemudian menyimpannya pada media tertentu (bisa media *online* atau media fisik seperti *hardisk*). Setelah disimpan, baru kemudian *host* dapat melakukan akses pada konten tersebut jika akses diberikan secara bebas oleh pemilik konten. *Live Streaming* dilakukan dengan konsep kerja seperti siaran langsung pada televisi. Artinya, pemilik konten melakukan kegiatan perekaman pada suatu konten dan

secara langsung disiarkan pada media yang dimilikinya. Nantinya *host* dapat melihat secara langsung setiap detik yang dilalui oleh pemilik konten tersebut, sehingga *engagement* yang terjalin dapat lebih erat. *Live Streaming* memerlukan bentuk media sumber (misalnya kamera video, antarmuka audio, *software screen capture*), *encoder* untuk mendigitalkan konten, penerbit media, dan jaringan pengiriman konten untuk mendistribusikan dan mengirimkan konten.

C. Film

Pengertian film secara harfiah, film (sinema) berupa rangkaian gambar hidup, sering juga disebut movie. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film dapat diartikan dalam tiga pengertian, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari soluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop), yang kedua film merupakan lakon (cerita) gambar hidup dan yang ketiga film merupakan lembaran plastik yang digunakan sebagai media transfer teks atau gambar pada saat pembuatan plat cetak. Defenisi film menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009, Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Film sebagai suatu bentuk karya seni, banyak maksud dan tujuan yang terkandung di dalam pembuatannya. Hal ini dipengaruhi juga oleh pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film tersebut. Meskipun cara pendekatannya

berbeda, dapat dikatakan setiap film mempunyai suatu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan masalah-masalah yang dikandung. Selain itu film dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik tak terbatas (Sumarno, 1996 : 10). Hal ini disebabkan pula adanya unsur idiologi dari pembuat film diantaranya unsur budaya, sosial, psikologis, penyampaian bahasa film, dan unsur yang menarik ataupun merangsang imajinasi khalayak (Irawanto, 1999 : 88).

Menurut Effendy (1986 ; 239) film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks.

D. Ilegal

Ilegal dalam arti luas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu tidak sah, tanpa hak, tanpa izin, tidak menurut hukum. Dalam skripsi ini, ilegal yang di maksud ialah, *website streaming* yang menyediakan film secara gratis dan tidak memiliki izin dari pemilik film atau secara umum diketahui sebagai pembajakan film melalui digital. Dalam Undang-undang ITE, kegiatan download dan streaming film ilegal telah melanggar ketentuan pasal 32 yang menyatakan: “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi,

merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik publik.”

Kegiatan ilegal di *website* streaming telah mendukung pelanggaran Hak Moral yang dilakukan oleh pemilik *website* ilegal, dan juga telah melanggar Hak Ekonomi dari pencipta/pemilik film.

E. Layanan *Website Streaming Film Ilegal*

Media terus berkembang seiring perkembangan zaman, media makin berkembang pesat dengan munculnya internet. Awal kelahiran media dengan memanfaatkan internet terjadi pada tahun 1990. Tim Berners Lee menemukan program editor dan *browser* yang bisa menjelajah antara satu komputer dengan komputer yang lainnya, yang membentuk jaringan yang disebut *World Wide Web* atau yang biasanya disingkat dengan WWW.

Munculnya aktivitas streaming awalnya berupa *lifecasting* yang dilakukan pertama kali oleh Steve Mann pada tahun 1994. Mann memasukan video yang ia rekam selama tujuh hari di internet sehingga banyak di kunjungi dan menjadi terkenal. Seiring berjalannya waktu, jejak dari Steve Mann tersebut semakin banyak ditiru oleh orang lain hingga akhirnya pada tahun 2003 tercetuslah konsep web 2.0 oleh O'Reilly Media, salah satu perusahaan media di Amerika Serikat. Konsep web inilah yang pada akhirnya membuat beragam layanan internet bermunculan, diantaranya televisi internet.

Layanan *video on demand* pertama kali diperkenalkan oleh Netflix. Didirikan pada tahun 1997 oleh Reed Hastings bersama dengan Marc Randolph. 10 tahun kemudian tepatnya tahun 2007, mereka memberikan

layanan streaming film dan serial TV ke komputer. Saat mendirikan Netflix, Hastings berusaha untuk menggabungkan 2 teknologi yang ketika itu masih baru, yaitu DVD dan keberadaan situs pemesanan DVD. Di tahun 2000, Netflix tidak lebih dari sekedar layanan persewaan film. Sistem yang digunakan oleh Netflix adalah dengan meminta biaya berlangganan setiap bulannya, dan para pelanggan bebas untuk menyewa DVD tanpa batasan jumlah dan waktu. Di tahun 2005, Netflix telah memiliki 4,2 juta pelanggan, dan angka ini terus bertambah. Sejak saat itu, studio di Hollywood mulai menawarkan film mereka untuk disewakan oleh Netflix.

Seiring suksesnya layanan *video on demand* seperti Netflix, mulai pula muncul layanan *streaming* lainnya seperti Disney+, Hulu dan lainnya. Tak hanya yang legal, hal ini juga memulai berkembangnya layanan *streaming* ilegal khususnya di Indonesia, Ganool.com menjadi *website streaming* film ilegal yang pertama sukses di Indonesia di tahun 2009. Seiring berkembangnya teknologi internet dan mulai banyaknya pengguna internet, layanan *streaming* film ilegal mulai bermunculan, termasuk lk21, indoxxi, dutafilm dan lainnya.



Gambar 2. 1

Tampilan Ganool.com tahun 2012

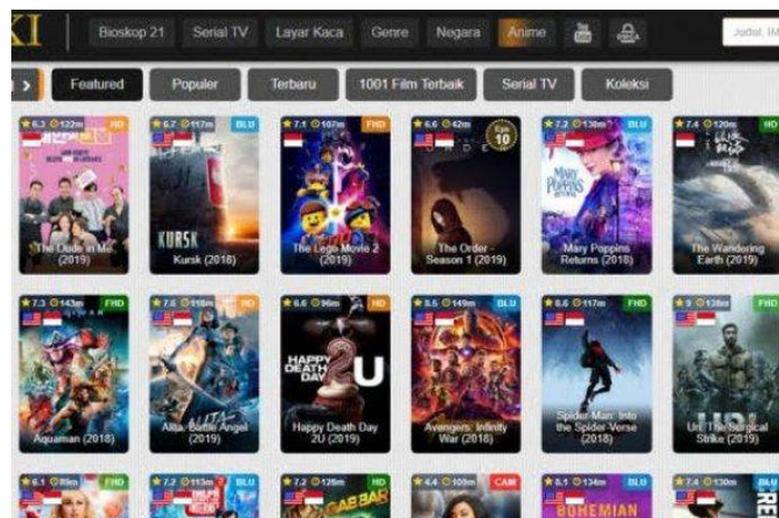
(Sumber : twitter.com/vngnc)

Pada tanggal 15 Agustus 2015 Asosiasi Produser Film Indonesia melaporkan situs- situs yang memuat film Indonesia secara tidak sah melalui internet. Berdasarkan laporan tersebut Kementerian Komunikasi dan Informatika secara resmi menutup 22 situs yang dinilai melakukan pembajakan dan pelanggaran Hak Cipta film Indonesia. Ke-22 situs yang ditutup tersebut adalah ganool.com, nontonmovie.com, bioskops.com, ganool.ca, kickass.to, thepiratebay.se, downloadfilmbaru.com, ganool.co.id, 21filmcinema.com, gudangfilm.faa.im, movie76.com, isohunt.to, cinemaindo.net, bioskop25.net, ganool.in, unduhfilm21.net, bioskopkita.com, downloadfilm.com, comotion.net, movie2k.ti, unduhmovie.com dan 21sinema.com.

Selang beberapa hari, situs-situs tersebut pindah dari satu domain ke domain lain, situs ganool.com misalnya, salah satu situs pembajak film itu

segera mengganti domainnya menjadi www.ganool.video dan sekarang berubah lagi menjadi www.ganool.si. Para penikmat film bajakan, baik film Indonesia maupun film asing masih bisa leluasa mengunduh film dari situs itu. Hal serupa pun dilakukan oleh situs-situs lainnya.

Hal ini membuktikan bahwa upaya pemblokiran yang dilakukan oleh pemerintah belum cukup efektif untuk memberantas situs-situs film ilegal karena ketika di blokir, akan muncul lebih banyak lagi situs serupa. Sementara Survei yang dilakukan oleh perusahaan data dan opini publik global (Yougov, 2019) menemukan bahwa di tengah-tengah *booming* layanan *streaming online*, mayoritas penduduk Indonesia lebih memilih menonton melalui situs web ilegal. Hasil survei menunjukkan bahwa 63 persen responden lebih suka melakukan ilegal *streaming* dan 62 persen dari mereka mereka telah berhenti membayar untuk layanan TV kabel.

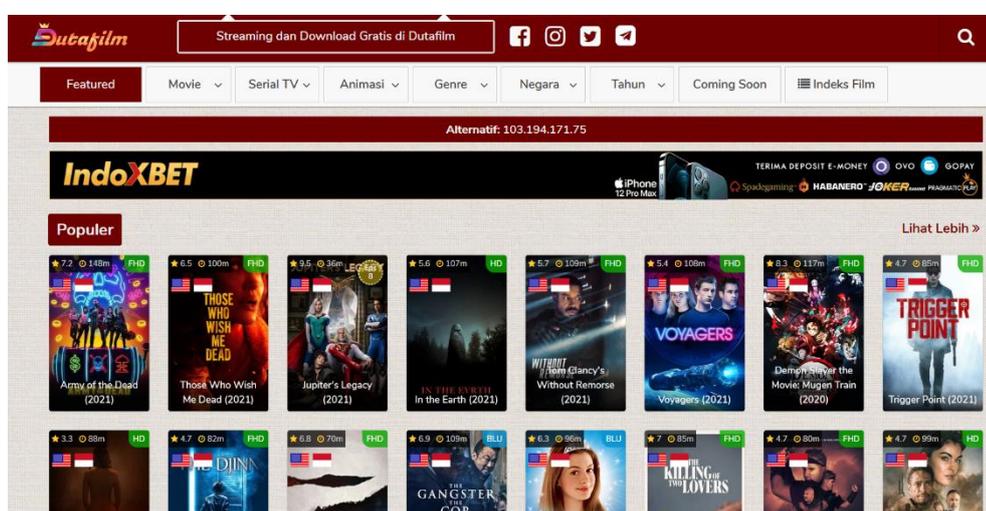


Gambar 2. 2

Tampilan INDOXXI tahun 2019

(Sumber : infokomputer.grid.id)

Awal tahun 2020, situs layanan film ilegal terbesar dan terpopuler, Indoxxi resmi ditutup oleh Kominfo, bersamaan dengan 1.130 situs lainnya. Akan tetapi hal yang lama terulang kembali dengan tetap munculnya situs film ilegal lainnya. Memasuki Maret 2020, kebijakan *lockdown* dan bekerja dari rumah demi mencegah penyebaran Covid-19 ikut menambah dan meningkatkan jumlah pengguna layanan *streaming* ilegal. Hingga saat ini layanan situs ilegal masih banyak dan bisa di akses.



Gambar 2. 3

Tampilan situs Dutafilm yang masih aktif hingga Mei 2021

(Sumber : Dokumen pribadi, hasil screenshot.)

F. Pengetahuan, Sikap dan Perilaku

1. Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimiliki (mata, hidung, telinga dan sebagainya). Menurut Ardi dalam Sulaiman (2014) mengatakan bahwa pengetahuan adalah segenap apa yang kita ketahui tentang suatu obyek tertentu

yang diperoleh melalui kesadaran, informasi dan pengalaman sehari-hari. Kemudian Suhartono dalam Sulaiman (2014) mengatakan bahwa pengetahuan adalah suatu yang diperoleh sehari-hari, melalui pengalaman-pengalaman, kesadaran dan informasi. Suhartono juga mengemukakan lima sumber pengetahuan, yaitu: (1) kepercayaan berdasarkan tradisi, adat istiadat, dan agama; (2) kesaksian orang lain; (3) pancaindra (pengalaman); (4) akal pikiran; dan (5) intuisi.

Pengindraan dapat menghasilkan pengetahuan yang sangat di pengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap suatu objek (Notoatmodjo, 2014). Notoatmodjo (2014), mengemukakan terdapat 6 tingkat pengetahuan, diantaranya:

- a. Tahu (*know*), diartikan hanya sebagai *recall* (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu. Tahu juga diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat sesuatu yang spesifik dari seluruh objek yang dipelajari atau dari rangsangan yang diterima.
- b. Memahami (*comprehension*), diartikan memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat mengerti secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.

- c. Aplikasi (*application*), diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang berbeda.
- d. Analisis (*analysis*), diartikan kemampuan seseorang untuk menjabarkan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui.
- e. Sintesis (*synthesis*), diartikan menunjuk kepada suatu kemampuan seseorang untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian suatu bentuk dalam keseluruhan yang baru.
- f. Evaluasi (*evaluation*), diartikan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian ini dengan sendirinya didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan oleh diri sendiri atau berdasarkan norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

Menurut Wawan & Dewi (2018) ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan dalam diri seseorang antara lain:

- a. Faktor Internal

- Pendidikan

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan individu untuk mencapai tujuan tertentu yang juga menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan sehingga mendapatkan pengetahuan yang dituju.

- Pekerjaan

Pekerjaan berarti melakukan kegiatan yang kesehariannya mendapatkan hasil baik itu bentuk materi ataupun pengetahuan.

- Umur

Umur berarti mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang dari awal lahir hingga usianya yang mulai berkembang dan mendapatkan pengetahuan.

- b. Faktor Eksternal

- Lingkungan

Lingkungan merupakan kondisi yang ada disekitar manusia dan berpengaruh terhadap perkembangan pengetahuan individu berdasarkan perilaku individu lainnya atau kelompok yang ada disekitarnya.

- Sosial Budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari pengetahuan individu dalam menerima informasi.

Menurut Arikunto (2006), pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu: (1) Hasil presentasi baik 76%-100% ; (2) Hasil presentasi cukup 56-75% ; (3) Hasil presentasi kurang di bawah 56%.

2. Sikap

Sikap adalah tanggapan atau reaksi responden berdasarkan pendirian, pendapatan dan keyakinan individu tersebut (Wawolumaya, 2001). Sikap juga

merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek (Notoatmodjo, 2014).

Newcomb, salah seorang ahli psikologis sosial, menyatakan bahwa sikap itu merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap belum merupakan suatu Tindakan atau aktifitas, akan tetapi itu masih merupakan predisposisi Tindakan suatu perilaku. Sikap itu masih merupakan reaksi tertutup, bukan merupakan reaksi terbuka atau tingkah laku yang terbuka. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap objek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek (Notoatmodjo, 2014).

Menurut Azwar dalam Sulaiman (2014) menafsirkan bahwa sikap sebagai suatu kecenderungan potensi untuk bereaksi apabila individu dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respons. Purwanto (1990) mengatakan bahwa sikap adalah suatu cara berpikir terhadap suatu perangsang atau suatu kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi. Allport (1960), mengemukakan 4 (empat) ciri sikap, yaitu: (1) sebagai bentuk kesiapan untuk merespons, (2) bersifat individual, (3) membimbing perilaku, dan (4) bersifat bawaan dan hasil belajar. Menurut Wawan & Dewi (2018) menyebutkan 3 komponen sikap yaitu:

- a. Komponen kognitif, berisi persepsi, kepercayaan dan stereotipe yang dimiliki individu mengenai sesuatu hal. Komponen kognitif ini dapat

disamakan dengan pandangan (opini), terutama apabila menyangkut masalah yang kontroversi.

- b. Komponen afektif, afektif merupakan perasaan individu terhadap objek sikap dan menyangkut emosional. Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling dalam sebagai komponen sikap dan merupakan aspek yang paling bertahan terhadap pengaruh-pengaruh yang mungkin mengubah sikap seseorang.
- c. Komponen konatif, berupa kecenderungan berperilaku yang ada dalam diri seseorang berkaitan dengan objek sikap yang dihadapinya dan berisi tendensi atau kecenderungan untuk bertindak atau beraksi terhadap sesuatu dengan cara-cara tertentu.

Sikap ini terdiri dari berbagai tingkatan, sebagai berikut (Notoatmodjo, 2014):

- a. Menerima (*receiving*), diartikan bahwa orang (subjek) mau menerima atau memperhatikan stimulus yang diberikan (objek).
- b. Merespon (*responding*), diartikan memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan dari pertanyaan atau objek yang dihadapi.
- c. Menghargai (*valuing*), diartikan mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah.
- d. Bertanggung jawab (*responsible*), diartikan sebagai bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dan diyakininya dengan segala risiko.

Menurut Wawan & Dewi, (2018) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi sikap antara lain:

- a. Pengalaman pribadi, untuk dapat menjadi dasar pembentukan sikap, pengalaman pribadi haruslah meninggalkan kesan yang kuat. Karena itu, sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut terjadi.
- b. Pengaruh orang lain yang dianggap penting, pada umumnya, individu cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap orang yang dianggap penting.
- c. Pengaruh kebudayaan, tanpa didasari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah.
- d. Media massa, dalam pemberitaan surat kabar, radio atau media komunikasi lainnya, terkadang informasi tidak didapatkan secara faktual yang cenderung dipengaruhi oleh sikap penulisannya, akibatnya berpengaruh terhadap sikap konsumennya.
- e. Lembaga Pendidikan dan Lembaga Agama, konsep moral dan ajaran dari lembaga pendidikan dan lembaga agama sangat menentukan sistem kepercayaan yang menjadi pengaruh pembentukan sikap.
- f. Faktor Emosional, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

Seseorang yang memiliki pengetahuan yang baik maka kemungkinan besar bersikap baik dan bahkan perilaku yang baik pula (Notoatmodjo, 2014).

Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung, dapat melalui wawancara atau angket (Notoatmodjo, 2014).

3. Perilaku

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam Gerakan, tidak hanya badan atau ucapan. Menurut Wawan & Dewi (2018) perilaku adalah respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan didasari tujuan baik maupun tidak. Perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari sudut pandangan biologis makhluk hidup mulai dari tumbu-tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berperilaku, karena mereka mempunyai aktivitas masing-masing. Sehingga yang dimaksud dengan perilaku manusia, pada hakikatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, menangis, tertawa, menulis, membaca, dan sebagainya (Notoatmodjo 2014).

Wawan & Dewi (2018), mengungkapkan bentuk perilaku terdiri dari dua macam, yaitu: (1) Bentuk pasif, respon internal yang terjadi dalam diri sendiri dan tidak secara langsung dilihat oleh orang lain, misalnya berpikir; (2) Bentuk aktif, perilaku yang jelas dan dapat dilihat secara langsung oleh orang lain.

G. Teori Ketidakcocokan Pikiran (*Dissonance Cognitive Theory*)

Teori ini diperkenalkan oleh Leon Festinger pada tahun 1957. Disonansi kognitif adalah perasaan ketidaknyamanan yang diakibatkan oleh sikap, pemikiran, dan perilaku yang tidak konsisten (Mukarom, 2020). Disonansi

kognitif merupakan suatu keadaan mental dari kecemasan yang muncul ketika terdapat konflik antara berbagai kognitif individu (misalkan sikap dan keyakinan) setelah suatu keputusan dibuat. Teori disonansi kognitif juga merupakan penjelasan mengenai bagaimana keyakinan dan perilaku mengubah sikap. Teori ini berfokus pada efek inkonsistensi yang ada diantara kognisi-kognisi. Berikut ini asumsi-asumsi teori disonansi kognitif (West dan Turner, 2008:139).

1. Manusia memiliki hasrat akan adanya konsistensi pada keyakinan, sikap, dan perilakunya.

Asumsi ini menekankan sebuah model mengenai sifat dasar dari manusia yang mementingkan adanya stabilitas dan konsistensi. Teori Disonansi Kognitif menyatakan bahwa orang tidak akan menikmati inkonsistensi dalam pikiran dan keyakinan mereka.

2. Disonansi diciptakan oleh inkonsistensi psikologis.

Asumsi ini berbicara mengenai jenis konsistensi yang penting bagi orang. Teori ini tidak berpegang pada konsistensi logis yang kaku. Sebaliknya, teori ini merujuk pada fakta bahwa kognisi-kognisi harus tidak konsistensi secara psikologis (dibandingkan tidak konsisten secara logis) satu dengan lainnya untuk menimbulkan disonansi kognitif.

3. Disonansi adalah perasaan tidak suka yang mendorong orang untuk melakukan tindakan-tindakan dengan dampak yang dapat diukur.

Asumsi ketiga ini, orang tidak senang berada dalam keadaan disonansi, hal itu merupakan suatu keadaan yang tidak nyaman. Festinger menyatakan

bahwa disonansi merupakan keadaan pendorong yang memiliki property rangsangan.

4. Disonansi akan mendorong usaha untuk memperoleh konsonansi dan usaha untuk mengurangi disonansi. Teori ini mengasumsikan bahwa rangsangan yang diciptakan oleh disonansi akan memotivasi orang untuk menghindari situasi yang menciptakan inkonsistensi dan berusaha mencari situasi yang mengembalikan konsistensi. Jadi gambaran akan sifat dasar manusia yang meringkai teori ini adalah sifat dimana manusia mencari konsistensi psikologis sebagai hasil dari rangsangan yang disebabkan oleh kondisi ketidaknyamanan terhadap kognisi yang tidak konsisten.

Ketika teori ini berkembang, beberapa konsep dalam teori ini juga diperbaiki. Teoretikus disonansi berusaha untuk melakukan prediksi seberapa banyak ketidaknyamanan atau disonansi yang dialami seseorang, para teoretikus mengakui adanya konsep tingkat disonansi. Tingkat disonansi (*magnitude of dissonance*) merujuk kepada jumlah kuantitatif disonansi yang dialami seseorang. Tingkat disonansi akan menentukan tindakan yang akan diambil seseorang dan kognisi yang mungkin digunakan untuk mengurangi disonansi. Teori ini membedakan antara situasi yang menghasilkan lebih banyak disonansi dan situasi yang menghasilkan lebih sedikit disonansi (West dan Turner, 2008:140).

Tiga faktor yang mempengaruhi tingkat disonansi yang dirasakan seseorang (West dan Turner, 2008:141):

1. Tingkat kepentingan (*importance*) atau seberapa signifikan suatu masalah, berpengaruh terhadap tingkat disonansi yang dirasakan. Contohnya jika seseorang sering menjadi sukarelawan dan melakukan banyak pekerjaan sosial bagi komunitasnya dan pekerjaannya bukanlah sumber utama bagi identitasnya, maka tingkat disonansinya tidak sebesar jika pekerjaannya merupakan hal yang sangat penting bagi dirinya dan merupakan cara utama dimana dia berusaha untuk memenuhi cita-citanya untuk memberikan sesuatu kepada komunitasnya
2. Jumlah disonansi dipengaruhi oleh rasio disonansi (*dissonance ratio*), atau jumlah kognisi disonan berbanding dengan jumlah kognisi yang konsonan. Jika lebih banyak kognisi disonan dibandingkan yang konsonan, maka rasionya negatif. Jadi akan sangat memungkinkan seseorang merasa bahwa terdapat inkonsistensi, dan hasilnya adalah disonansi. Jika rasio berada dalam posisi yang lebih seimbang, maka seseorang akan lebih sedikit mengalami disonansi.
3. Tingkat disonansi dipengaruhi oleh rasionalitas (*rationale*) yang digunakan individu untuk menjustifikasi inkonsistensi. Rasionalitas merujuk kepada alasan yang dikemukakan untuk menjelaskan mengapa sebuah inkonsistensi muncul. Makin banyak alasan yang dimiliki seseorang untuk mengatasi kesenjangan yang ada, maka makin sedikit disonansi yang seseorang rasakan.

Meskipun pada teori ini menjelaskan bahwa disonansi dapat dikurangi melalui perubahan perilaku maupun sikap, kebanyakan studi difokuskan pada

sikap. Banyak cara untuk meningkatkan konsistensi didasarkan pada kognisi, dan teori ini mengemukakan beberapa metode yang mungkin akan digunakan untuk mengurangi disonansi. Metode untuk mengurangi disonansi yaitu dengan mengurangi pentingnya keyakinan disonan, menambah keyakinan konsonan, dan menghapuskan disonan dengan cara tertentu (Mukarom, 2020).

Pada teori ini, ketika seseorang ingin mengubah kognisinya dan mengurangi perasaan disonansinya, proses-proses perseptual akan berlangsung. Secara spesifik, Teori Disonansi Kognitif berkaitan dengan proses pemilihan terpaan (*selective exposure*), pemilihan perhatian (*selective attention*), pemilihan interpretasi (*selective interepretation*), dan pemilihan retensi (*selective retention*) karena teori ini memprediksi bahwa orang akan menghindari informasi yang meningkatkan disonansi (West dan Turner, 2008:142).