

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

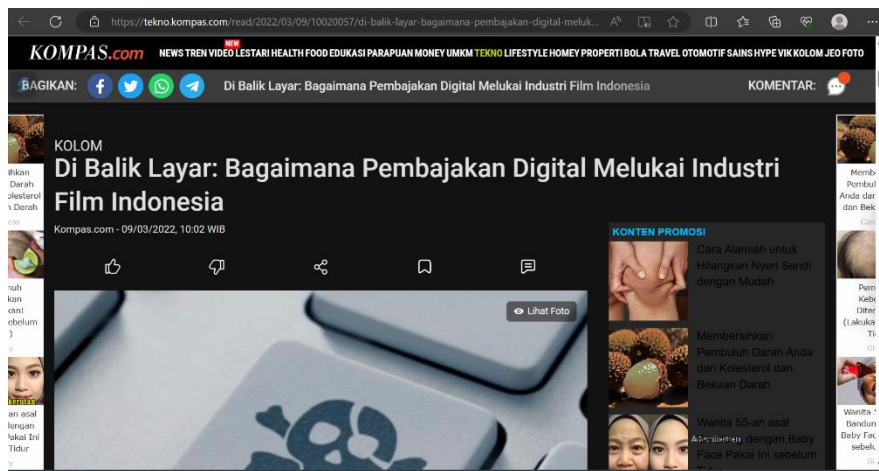
Industri yang sudah memenuhi pertumbuhan dengan cepat dan didorong oleh adanya perkembangan teknologi, yang mempermudah masing-masing individu untuk menyaksikan apa yang ingin dilihatnya merupakan sebuah dunia perfilman (Zamrodah, 2016). Seperti yang dikatakan Wibowo (dalam Rizal 2014) film merupakan media untuk mengirimkan banyak pesan pada masyarakat yang menontonnya lewat media cerita, dan bisa diartikan menjadi media untuk mengekspresikan sebuah karya seni untuk para penciptanya dan insan yang ada di dunia perfilman, untuk mengungkapkan serta menyampaikan pesan kepada khalayak umum (Taraporevala et al., 2017).

Kemajuan teknologi saat ini, dapat memudahkan siapa saja untuk mendapatkan hiburan, salah satunya menonton film (Astuti et al., 2021). Saat ini, kemajuan teknologi membawa dampak yang positif bagi masyarakat umum, dengan kemajuan teknologi memudahkan masyarakat dalam mendapatkan berita dan hiburan yang dibutuhkan oleh masyarakat pada media sosial. Dalam perkembangan teknologi dan informasi, saat ini banyak masyarakat yang memanfaatkan situs pada internet untuk mencari hiburan, salah satunya dengan cara menonton film (Sari, 2022). Sekarang, siapa saja dapat dengan mudah mengakses film melalui website maupun aplikasi, dari mulai film bioskop hingga web series. Beberapa aplikasi menonton film resmi berbayar di antaranya meliputi: Netflix, Iflix, Viu, dan WeTv.

Aplikasi tersebut mudah dijangkau, bisa ditonton kapan pun dan dimana pun, bisa melalui ponsel hingga laptop. Hanya dengan membayar dan berlangganan pada suatu aplikasi, kita sudah bisa mengakses banyak film di dalamnya. Banyak film yang disediakan dari berbagai macam negara, seperti film Asia, Eropa, Amerika, dan lain-lain, serta sudah disediakan subtitle sesuai negara dimana penonton itu berada. Disisi lain, kemajuan teknologi yang memberikan dampak positif, teknologi juga bisa memberikan dampak negatif, yaitu penyebaran film yang dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Saat ini sedang marak dengan pembajakan

film di aplikasi atau website ilegal seperti Gudangfilm, LK21, Juragan Film, hingga LayarKaca21. Pembajakan film itu sendiri merupakan tindakan pelanggaran karena merekam serta menyebarkan film untuk mendapatkan keuntungan yang berupa penghasilan serta penyiaran hak cipta film yang dilakukan tanpa adanya izin dari pencipta karya seni atau pemegang hak cipta film tersebut. Pembajakan film dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab serta oknum yang ingin mendapatkan keuntungan dari menyebarkan film-film tersebut secara ilegal. Ada dua hal yang sering terjadi dalam pelanggaran hak cipta. Pertama yaitu, melakukan hal tersebut dengan sengaja, dan mengambil yang bukan haknya, melipatgandakan, atau memberikan izin. Kedua yaitu, dengan sengaja memperlihatkan, menyebarkan, atau memperjual belikan dengan sengaja kepada khalayak orang suatu karya seni dan barang hasil dari melanggar hak cipta tersebut (Mamentu et al., 2021).

Maraknya pembajakan film serta menonton film bajakan dari website ilegal yang dilakukan oleh masyarakat, hal tersebut dapat menyebabkan kerugian para seniman film, karena pelaku seniman film tidak memperoleh penghasilan yang menjadi haknya di saat film nya ditayangkan ditempat yang tidak seharusnya. Menurut survey terbaru yang telah dilakukan oleh *YouGov*, merupakan perusahaan observasi dan analisis data di bidang perfilman yang diberitahukan pada bulan Desember tahun 2019, menyatakan terdapat 63% pengguna internet di Indonesia menyaksikan halaman web streaming secara ilegal atau situs *torrent*. Menurut pengamatan yang dilakukan oleh survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia periode 2019 – kuartal kedua 2020, pengguna internet di Indonesia 196,7 juta jiwa. Maka dari itu jumlah pelaku yang berperan dalam pembajakan ini 110 sampai 125 juta. Masyarakat yang menonton yang menggunakan situs ilegal tersebut memakai berbagai macam media, dari halaman situs web ilegal hingga platform. Pada Desember tahun 2019, Kominfo berusaha menyalakan berbagai konten yang berunsur pembajakan, termasuk film. Dengan berupaya menghentikan atau membekukan situs web movie ilegal dengan jumlah sebanyak 1.745 situs (Ariani et al., 2021).



Gambar 1. 1 Dibalik Layar: Bagaimana Pembajakan Digital Melukai Industri Film Indonesia

Sumber: Kompas.com (Di Balik Layar: Bagaimana Pembajakan Digital Melukai Industri Film Indonesia)

Berdasarkan artikel diatas , melaporkan “Pirates in the Outfield” Akamai 2022 State of the Internet / Security Report, yang merupakan kerja sama antara Akamai dan MUSO, yang menyediakan aktivitas pembajakan data streaming dan pengunduhan di beberapa industri, menyatakan bahwa seriusnya masalah pembajakan konten digital diseluruh dunia, termasuk Indonesia. Menurut laporan tersebut, Januari hingga September 2021 permintaan pembajakan di dunia mencapai 3,7 miliar. Angka tersebut merupakan jumlah dari permintaan konten bajakan berdasarkan kunjungan ke situs web yang menawarkan akses ke film atau acara televisi. Indonesia berada urutan ke 9 dalam daftar kunjungan ke situs web pembajakan dengan 3,5 miliar kunjungan. Pada tahun 2020, Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI), melaporkan pembajakan film di Indonesia merugikan industri film Indonesia sebesar 5 triliun pertahun(Hakim, 2022).

Disisi lain, pemerintah berupaya untuk memberantas situs-situs penyedia film bajakan. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah yaitu memblokir situs streaming bajakan. Pada tahun 2020, YouGov melakukan penelitian tentang tingkah laku menonton video online dan pengguna Indonesia menemukan telah terjadi penurunan besar. Penurunan terjadi sebesar 55% konsumen yang mengakses situs

Alya Nur Dliya, 2023

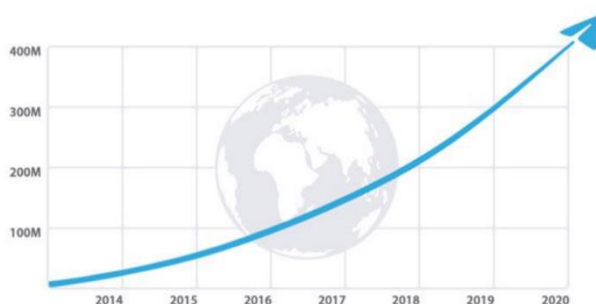
**PENGARUH PENGGUNAAN TELEGRAM OLEH KALANGAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG TERHADAP TINGKAT PEMBAJAKAN FILM**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bajakan selama sepuluh bulan terakhir. Survei yang diperintah oleh Asia Video Industry Association's Coalition Against Piracy (CAP) yang kemudian dilakukan oleh YouGov, menemukan 28% dari konsumen online yang menggunakan website streaming bajakan dan situs torrent jauh lebih kecil 63% dari survei yang sama pada September. Pemblokiran yang dilakukan oleh pemerintah telah menghasilkan penurunan tingkat pembajakan menjadi 68% dalam kurun waktu Agustus 2019-2020. Pada juli 2019 Kominfo bekerja sama dengan Video Coalition of Indonesia (VCI) untuk menutup situs streaming bajakan yang tiap harinya sudah menutup lebih dari 2.300 situs streaming yang diblokir setiap 10 hari(Permatasari, 202 C.E.).

Namun, upaya pemerintah dalam memblokir berbagai macam situs pembajakan film tidak menyelesaikan masalah, saat ini terdapat salah satu aplikasi yang sedang tren dikalangan anak muda, yaitu Telegram. Telegram dulunya merupakan aplikasi sarana dari kantor pos yang dipakai sebagai alat pengirim pesan tulis jarak jauh dengan waktu singkat (F. A. Fitriansyah, 2020). Telegram dibuat untuk mempermudah user nya dalam mengirim pesan teks berupa tulisan, pesan suara, pesan berisi video, pesan berisi gambar, dan sticker dengan aman (Fahana et al., 2017a).

Dilansir pada data *Business of Apps* Pada tahun 2021, Telegram sudah diunduh 80 juta kali pada Agustus 2021. Angka tersebut mewakili 8% unduhan dari seluruh unduhan Telegram yang ada di seluruh dunia. Dilaporkan bahwa 28,5% orang di Indonesia menggunakan Telegram.



Gambar 1. 2 Grafik Pengguna Telegram 2014-2020

Sumber: *Penutupan Akun Yang Menyebar Film Gratis Di Telegram*

Alya Nur Dliya, 2023

**PENGARUH PENGGUNAAN TELEGRAM OLEH KALANGAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG TERHADAP TINGKAT PEMBAJAKAN FILM**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Grafik diatas adalah jumlah pengguna telegram dari 2013 hingga 2020. Berdasarkan gambar 1.2 pada grafik penggunaan telegram 2014-2020, telegram rilis dan dibuat pada tahun 2013. Pada tahun 2014 hingga 2016 pengguna telegram mencapai 100 juta. Di tahun 2017, pengguna telegram kurang dari 200 juta, dan ditahun 2018 pengguna mencapai 200 juta. Pada tahun 2019 hingga 2020, Telegram mengalami kenaikan dalam jumlah penggunaan yaitu 100 juta tiap tahunnya. Kenaikan penggunaan telegram yang naik secara pesat ini disebabkan semakin banyak masyarakat yang mengunduh dan mengakses telegram untuk menonton film secara gratis(Aline, 2021).

Dibalik pembajakan yang terjadi di telegram, telegram bisa memuat video yang berisikan film-film yang dicari oleh pengguna nya, banyak pengguna telegram yang hanya menggunakan aplikasi tersebut untuk menonton film, karena selain mudah diakses filmnya, film-film yang berada di telegram juga bisa terbilang lengkap. Karena hanya dengan menuliskan judul filmnya, maka film yang berada dalam obrolan chat akan tersedia. Namun keadaan ini disalahgunakan oleh beberapa pengguna yang tidak bertanggung jawab, tidak sedikit pengguna melakukan penyebaran film secara ilegal yang direkam langsung dari bioskop lalu disebarluaskan dalam obrolan yang tersedia pada aplikasi Telegram tersebut. Beberapa oknum memanfaatkan aplikasi tersebut untuk menghasilkan uang melalui pembajakan film yang dilakukan secara ilegal. Pembajakan film dilakukan dengan cara datang menonton film tersebut ke bioskop lalu oknum tersebut diam-diam merekam film yang sedang diputar, lalu disebarlan melalui grup chat pada Telegram yang bisa diakses oleh pengguna Telegram tersebut.

Obyek dari penelitian ini merupakan mahasiswa di kota Bandung yang menggunakan telegram untuk menonton film. Mahasiswa salah satu yang paling banyak menggunakan sosial media terutama dalam hal pembelajaran akademik. Selain dalam hal akademik, mahasiswa bisa mencari hiburan melalui sosal media disela waktunya untuk mencari hiburan yang salah satunya yaitu menonton film.

Penelitian ini menggunakan User Experience (UX) untuk mengetahui persepsi atau respon audiens dari telegram, bagaimana user merasakan kesenangan dan kepuasan ketika memakai Telegram untuk sarana dalam menonton film.

Tujuan dari penelitian ini akan menghasilkan sebuah kajian secara mendalam bagaimana Pengaruh telegram sebagai media penyebar luas film bajakan yang dilakukan oleh penggunanya terhadap film-film dalam platform Telegram.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian mengenai **“Pengaruh Penggunaan Telegram Oleh Kalangan Mahasiswa Di Kota Bandung Terhadap Tingkat Pembajakan Film”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dikaji yakni “Pengaruh Penggunaan Telegram oleh kalangan mahasiswa di kota bandung terhadap tingkat pembajakan film” berdasarkan rumusan ini, peneliti menurunkan dua pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana Pengaruh Pengguna Telegram Terhadap tingkat Pembajakan Film pada Media Sosial
- b. Bagaimana Faktor yang Mempengaruhi praktik pembajakan film di Telegram.

## **1.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti menduga hipotesis “Pengaruh Penggunaan Telegram Oleh Kalangan Mahasiswa di Kota Bandung Terhadap Tingkat Pembajakan Film” sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh pengguna Telegram terhadap praktik pembajakan film pada sosial media.

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh pengguna Telegram terhadap praktik pembajakan film pada sosial media.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian terdapat beberapa tujuan pengkajian “Pengaruh Penggunaan Telegram Oleh Kalangan Mahasiswa di Kota Bandung Terhadap Tingkat Pembajakan Film” sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Pengguna Telegram Terhadap Praktik Pembajakan Film pada Media Sosial
- b. Untuk mengetahui Bagaimana Faktor yang Mempengaruhi praktik pembajakan film di Telegram.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian dari ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik, yaitu:

1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan telegram dalam pembajakan film yang terjadi dan seberapa besar pembajakan film yang terjadi di kalangan mahasiswa kota Bandung.

2) Manfaat praktisi

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang pembajakan film pada telegram yang terjadi di lingkungan mahasiswa di kota Bandung, sekaligus menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti terhadap rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.
- b. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia dan prodi Film dan Televisi, penelitian ini diharapkan sebagai tambahan ilmu pengetahuan dalam bidang pembajakan film.
- c. Bagi akademisi, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai pembajakan film di kalangan mahasiswa di kota Bandung.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

**BAB I :** Merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, hipotesis masalah, tujuan masalah, manfaat dari penelitian yang dilakukan dan sistematika penulisan.

**BAB II :** Merupakan uraian tentang landasan teoritis yang menguraikan tentang Film, Telegram, Pembajakan Film, User Experience, Teori Motivasi, dan Penelitian relevan.

**BAB III :** Merupakan persiapan dari pelaksanaan penelitian yang menguraikan tentang metodologi penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel,

Alya Nur Dliya, 2023

*PENGARUH PENGGUNAAN TELEGRAM OLEH KALANGAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG TERHADAP TINGKAT PEMBAJAKAN FILM*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

instrumen penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian, metoda analisis data

**BAB IV** : Merupakan hasil temuan dan pembahasan yang menguraikan tentang hasil analisis data dari penelitian yang dilakukan

**BAB V** : Merupakan penutup yang menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis serta daftar pustaka.