

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, tren menonton kini telah berubah, tidak lagi bergantung pada tayangan televisi konvensional, tetapi terdapat layanan *streaming* yang mengandalkan daya internet atau dikenal sebagai *video on demand* (VoD) (Tirto.id, 2022). Kini pola masyarakat dalam mengonsumsi media sudah berubah, di mana angka pengguna layanan *streaming* diperkirakan semakin meningkat karena fleksibilitas yang diberikan, baik dari segi keleluasaan waktu menonton, tipe perangkat yang digunakan, ataupun jenis tayangan yang ingin disaksikan (Tirto.id, 2022). Hal ini sejalan dengan hasil survei We Are Social dalam Tirto.id (2022) yang menyebutkan bahwa layanan *streaming* film dan televisi merupakan konten berbayar favorit yang paling banyak dipilih oleh pengguna internet saat ini. Adapun, layanan *streaming* video berkualitas yang populer di Indonesia, beberapa diantaranya adalah Netflix, Amazon Prime Video, Disney+ Hotstar, MAXstream, dan Vidio (Putri, 2023).

Adanya fleksibilitas masyarakat dalam memilih tontonan favorit melalui layanan *streaming* berbasis internet ini memunculkan sebuah fenomena baru, di mana terdapat pengaruh yang tinggi terhadap ketertarikan penonton dalam melakukan kegiatan *binge watching*. *Binge watching* didefinisikan sebagai perilaku menonton program atau serial sebanyak beberapa episode dan dilakukan dalam satu waktu (Miranti & Nugraha, 2023). *Binge watching* merupakan salah satu bentuk perubahan cara menonton, di mana kegiatan menonton berlebih ini tidak lagi terikat pada penjadwalan program (TV *non-linear*) dan berasal dari *box sets* (layanan televisi *streaming* online) (Salsabila, 2020). Perilaku ini sama dengan istilah *movie marathon*, yang juga merupakan kegiatan menghabiskan waktu berjam-jam secara terus menerus (Trisanti, 2018) dengan tujuan untuk menuntaskan rasa penasaran terhadap jalan cerita serial film/drama yang sedang ditonton.

Istilah *binge watching* mulai populer tahun 2013 ketika bermunculan berbagai *platform* layanan *streaming* seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Fenomena ini mengubah perilaku masyarakat menjadi lebih terikat dengan intensitas menonton yang tinggi. Didukung dengan survei Populix yang diterbitkan pada 2020 dalam Miranti & Nugraha (2023) menyatakan bahwa dari kurang lebih 3.000 responden di seluruh Indonesia, 52% diantaranya mengaku menjadi penonton yang sering melakukan *binge watching* ketika mengakses suatu konten. Perilaku *binge watching* ini sering dilakukan oleh orang yang mendapatkan kemudahan dan kenyamanan dari *platform* layanan *streaming* online yang secara otomatis menyiapkan episode berikutnya, sehingga penonton sulit untuk meninggalkan aktivitas tersebut (Miranti & Nugraha, 2023).

Adapun, menurut Di Placido dalam Tenia & Nugraha (2023), *binge watching* secara umum terpusat pada konten yang disampaikan melalui narasi, khususnya dalam konteks serial TV, memiliki pengaruh yang sangat signifikan secara psikologis bagi penontonnya untuk menciptakan pengalaman imersif dan membuat penonton menjadi terlibat secara kognitif maupun emosional. Akibatnya, individu dapat kehilangan kendali terhadap jumlah waktu yang dihabiskan untuk kegiatan *binge watching* dan berpotensi menyebabkan risiko kecanduan.

Narasi dipandang sebagai opsi yang efektif dalam menyebarkan isu-isu sosial kepada masyarakat. Selain itu, narasi juga memberikan kesempatan untuk menjelajahi pengalaman baru dengan orang dan lingkungan baru, yang memungkinkan seseorang untuk melarikan diri sejenak dari realitasnya. Oleh karena itu, narasi memiliki kekuatan untuk memengaruhi sikap dan keyakinan penonton melalui pesan yang disampaikan, sehingga mereka terlibat dalam cerita tersebut (Wijayanti, 2021). Adapun, dalam perilaku *binge watching*, adanya keterlibatan narasi membawa pengaruh yang besar bagi seseorang, sehingga menyebabkan mereka tenggelam dalam sebuah tontonan dan sulit untuk menghentikan aktivitas *binge watching*.

Menurut Buselle & Bilandzic dalam Miranti & Nugraha (2023), keterlibatan narasi adalah pengalaman psikologis yang dialami oleh penonton saat mereka sepenuhnya terjerembab dalam cerita dan merasa terhubung dengan alur cerita dan karakternya. Conlin (2015) dalam Miranti & Nugraha (2023) menunjukkan bahwa motivasi di balik perilaku *binge watching* ini, salah satunya adanya pengalaman transportasi yang mendalam, sehingga individu terbawa oleh narasi dari dunia fiksi.

Adapun, transportasi narasi menurut Green & Brock dalam Tenia & Nugraha (2023) adalah sebuah proses di mana seseorang secara penuh “terserap” ke dalam dunia cerita dan untuk sementara kehilangan kesadaran akan diri sendiri dan lingkungan sekitar di dunia nyata. Hanya berpusat pada serangkaian peristiwa yang terjadi dalam cerita, penonton mendapat pengalaman mendalam terlibat dengan tindakan dan emosi karakter cerita.

Green & Brock berpendapat bahwa transportasi ke dalam sebuah narasi terasa seperti mengalir menyadari bahwa pembaca mungkin lupa waktu, gagal mengamati peristiwa yang terjadi di sekitar mereka, dan merasa mereka benar-benar tenggelam dalam narasi (Bussell & Bilandzic, 2017). Konsep transportasi narasi ini bersumber dari sebuah teori, yakni *Transportation Imagery Model* (TIM) yang akan digunakan sebagai pisau teori penelitian ini. Berdasarkan perspektif disiplin ilmu, teori TIM merupakan salah satu yang dipengaruhi oleh disiplin ilmu psikologi dan beririsan dengan disiplin ilmu komunikasi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa fenomena yang dipilih berkaitan dengan proses pemrosesan stimulus pada individu, yang dikenal sebagai komunikasi intrapersonal (Wijayanti, 2020).

Menurut DeVito (1997) dalam Wijayanti (2020), komunikasi intrapersonal mencakup sensasi, persepsi, ingatan, dan proses berpikir. Pada awalnya, Teori TIM oleh Green & Brock digunakan untuk menggambarkan reaksi individu setelah terlibat dalam sebuah cerita. Teori ini juga bertujuan untuk menjelaskan proses psikologis yang terlibat dalam menerima pesan dalam bentuk naratif, serta bagaimana hal itu menciptakan sikap yang sesuai dengan cerita sebagai hasil dari pengalaman tersebut (Wijayanti, 2021).

Pengalaman dengan narasi ini merupakan pengalaman yang melibatkan emosional dan psikologis seseorang saat menonton sebuah cerita dalam film/serial. Misalnya ketika seseorang terikat secara emosional dengan karakter cerita atau terbawa oleh plot yang kompleks. Mereka seolah melupakan dunia nyatanya dan mendapatkan sensasi “tenggelam” oleh narasi. Kondisi ini yang kemudian dapat mengembangkan perilaku *binge watching*, di mana membuat mereka timbul keinginan untuk terus menonton episode demi episode agar menuntaskan rasa penasaran tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Inilah hasil dari *narrative*

*engagement* yang dapat memberikan efek emosional bagi penonton (Miranti & Nugraha, 2023).

Adanya hubungan yang kuat antara keterlibatan narasi dengan perilaku *binge watching* ini menjadi menarik untuk dilakukan sebuah penelitian baru. Peneliti memilih untuk melakukan penelitian kepada pelaku *binge watching* K-Drama medis, melihat bahwa K-Drama menjadi tontonan yang sangat populer hingga saat ini. Menurut hasil survei dari perusahaan riset Jakpat, Drama Korea (drakor) merupakan tontonan favorit pengguna hiburan digital di Indonesia. Dalam survei tersebut, sebanyak 72% dari 1.109 responden menunjukkan bahwa persentase penonton film atau serial TV asal Korea Selatan di layanan digital *streaming* mencapai posisi tertinggi, melampaui film atau serial TV dari negara lainnya (Javier, 2023)

Selain itu, survei juga menunjukkan bahwa rasio penonton drakor unggul tiga persen dibanding jumlah penonton film atau serial TV produksi Indonesia, yang berhasil menempati peringkat kedua dalam preferensi pengguna (Javier, 2023). Alasan lainnya, K-Drama memiliki kontribusi penuh dalam perilaku *binge watching*, di mana survei Populix dalam Miranti & Nugraha (2023) menunjukkan bahwa perilaku *binge watching* semakin berkembang di kalangan penonton K-Drama terutama sejak K-Drama dapat diakses secara fleksibel melalui layanan *platform streaming* berbasis internet. Ditemukan bahwa 92% dari 108 orang partisipan merupakan penonton K-Drama dan 58,3% partisipan menunjukkan perilaku *binge watching*. Sementara berdasarkan Survei JakPat tahun 2022 menunjukkan bahwa rata-rata penggemar drakor Indonesia menonton sebanyak 4 kali dalam seminggu dan rata-rata durasi menonton tercatat selama 2 jam 45 menit dalam sekali waktu (Pahlevi, 2022). Oleh karena itu, penonton drama Korea tepat dijadikan subjek penelitian untuk melihat keterlibatan narasi dalam perilaku *binge watching*.

Adapun, drama Korea itu sendiri terbagi menjadi beberapa genre, diantaranya adalah komedi, romantis, fantasi, *thriller*, musikal, horror, fiksi ilmiah, dan *action* (Kusuma, 2023). Salah satu yang paling banyak diminati penonton K-Drama menurut survei JakPat adalah komedi romantis dengan presentase sebanyak 79%, diikuti dengan beberapa genre lainnya seperti genre romantis sebanyak 70%,

dan melodrama sebanyak 47% dari total responden (Pahlevi, 2022). Namun, berbagai macam genre tersebut kerap dipadukan menjadi sebuah cerita dengan tema atau topik yang menarik. Beberapa tema atau topik yang sering diangkat dalam K-Drama adalah tema medis, kriminal, politik, sekolah, persahabatan, keluarga, pekerjaan, dan masih banyak lagi. Dalam industri hiburan Korea, drama tentang kedokteran atau medis inilah yang menjadi topik atau tema yang cukup populer (Maghfirah, 2023), sehingga peneliti memilih K-Drama dengan tema medis untuk menjadi media persuasi bersifat *edutainment* dalam penelitian ini.

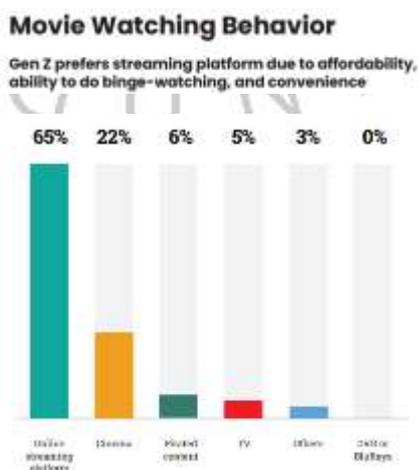
Tahik (2023) menyebutkan bahwa tema medis selalu populer karena informasi medis yang termuat dalam narasi disajikan secara akurat dan detail. Hal ini karena penulis skenario K-Drama medis sering kali melakukan penelitian ataupun konsultasi dengan berbagai ahli medis, sehingga memberikan kesempatan penonton untuk mendapatkan pengetahuan medis yang akurat melalui narasi yang termuat. Oleh karena itu, penelitian ini penting dan menarik untuk diteliti, melihat bahwa adegan medis yang dinarasikan dalam sebuah serial drama tentunya menjadi hal yang krusial dan rincian teknis medis menjadi adegan yang sebaiknya dilakukan dengan benar sebagaimana realitanya agar dapat menarasikan sebuah gambaran kehidupan nyata dunia medis. Selain itu, drama menegangkan yang menggambarkan hidup dan mati seseorang yang terjadi di lingkungan rumah sakit juga mendukung perasaan takut seseorang akan kehilangan, sehingga rangkaian kejadian ini menjadi sumber inspirasi pembuat drama di berbagai negara, tidak terkecuali bagi Korea Selatan (Tahik, 2023).

K-Drama medis juga memiliki karakteristik unik, yaitu penggabungan antara cerita medis yang serius dengan unsur-unsur melodrama, membuat pengalaman menontonnya menjadi mendalam dan mampu melibatkan emosi penonton. Dengan fokus pada kehidupan para dokter, perawat, dan staf rumah sakit sebagai komponen pendukung drama sering kali menghadirkan cerita tentang konflik moral, keberanian, kesetiaan, dan konsekuensi etika dalam dunia medis, sehingga penonton bisa memahami dinamika hubungan antara mereka, baik dalam menghadapi tantangan ataupun berjuang melawan masalah kesehatan (Tahik, 2023). Hal ini tidak hanya menyajikan sudut pandang yang menarik bagi penonton

umum, tetapi juga memberi tahu tentang nilai-nilai dan tantangan dalam profesi medis.

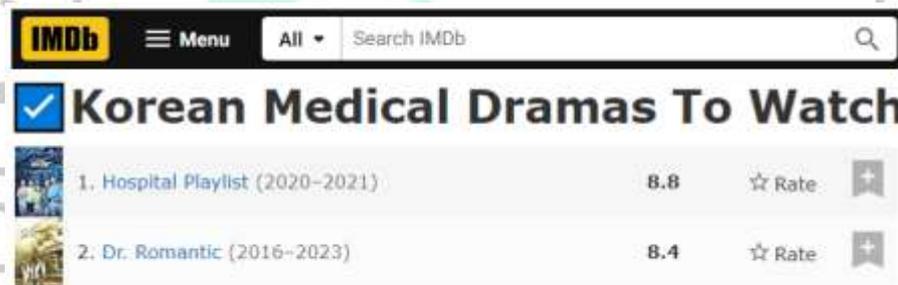
Sebuah narasi serial drama sering kali menceritakan kisah-kisah yang berlandaskan pada kejadian nyata, yang memungkinkan penonton untuk memahami secara lebih mendalam tantangan yang dihadapi oleh orang-orang dalam bidang medis dan hubungannya dengan masyarakat, yakni dengan menggabungkan elemen emosi, humor, romansa, bahkan hingga elemen hukum yang dituangkan dalam sebuah narasi (Tahik, 2023) Keterlibatan narasi dalam K-Drama medis ini memiliki hubungan yang erat dengan perilaku *binge watching*, di mana ketegangan, konflik, dan emosi yang memikat ini cenderung membuat penonton merasa terlibat dan penasaran dengan bagaimana cerita tersebut akan berakhir, sehingga penonton terus menonton episode berikutnya untuk memuaskan rasa penasaran mereka.

Pembatasan permasalahan pada penelitian ini meliputi pertama, informan penelitian dikhususkan dari kalangan Generasi Z yang melakukan kegiatan *binge watching* dengan durasi menonton minimal 2,5 jam sekali duduk atau menghabiskan sebanyak 5 episode dengan minimal durasi 30 menit per episode. Hal ini karena berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh IDN *research institute* dengan judul “Indonesia Gen Z report 2024” menunjukkan bahwa mayoritas dari Gen Z, tepatnya sebanyak 65% dari total responden dinyatakan lebih memilih menonton film dan program serial melalui layanan *streaming* dibandingkan pergi ke bioskop (Triadanti, 2023), sehingga tepat untuk memilih Generasi Z sebagai informan penelitian.



Gambar 1.1 Tabel Survei Perilaku Menonton Gen Z (Triadanti, 2023)

Kedua, fokus penelitian hanya dikhususnya pada keterlibatan narasi yang termuat dalam 2 judul K-Drama medis, yaitu Hospital Playlist (*Season 1-3*) dan Dr. Romantic (*Season 1-3*). Hal ini karena peneliti telah melakukan *pre-research* sederhana kepada beberapa orang pecinta K-Drama dengan berdiskusi untuk mencari tahu judul K-Drama medis apa saja yang banyak ditonton, dan hasilnya menunjukkan bahwa Hospital Playlist dan Dr. Romantic menjadi sebagian dari beberapa judul yang menarik dan banyak ditonton. Kemudian, peneliti kembali mengkonfirmasi hasil tersebut dengan data pendukung yang diperoleh dari IMDb. Hasilnya menunjukkan bahwa 2 judul tersebut menjadi tontonan dengan *rating* tertinggi di posisi teratas tahun 2021 (Imdb.com, 2021).



Rank	Title (Years)	Rating	Rate
1.	Hospital Playlist (2020-2021)	8.8	☆ Rate
2.	Dr. Romantic (2016-2023)	8.4	☆ Rate

Gambar 1.2 Rating Tertinggi K-Drama Medis (Imdb.com, 2021)

Ketiga, transportasi yang dialami informan tidak diukur secara kuantitatif, melainkan secara kualitatif dengan menggunakan skala *narrative engagement* dari Bussell & Bilandzic, yakni skala yang tepat untuk diaplikasikan pada media audio visual. Hal ini karena peneliti ingin menjabarkan terkait apa yang terjadi ketika seorang individu terserap dalam dunia narasi, di mana tidak dapat dijelaskan berupa data numerik, melainkan secara naratif dan deskriptif.

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti menggunakan 3 penelitian terdahulu sebagai rujukan dan referensi. Pertama berjudul “Measuring *Narrative Engagement*” oleh Rick Bussell & Bilandzic dalam buku *The Sourcebook of Listening Research: Methodology and Measures* (Bussell & Bilandzic, 2017). Penelitian ini merupakan salah satu kritikan terhadap Teori *Transportation Imagery Model* yang mulanya hanya diterapkan pada media baca, tetapi telah dikembangkan menjadi media audio visual, sehingga dibentuklah skala *narrative engagement* oleh

Busselle & Bilandzic dengan menggunakan pendekatan model mental. Dalam penelitian ini terdapat 4 Dimensi keterlibatan narasi meliputi *narrative understanding*, *attentional focus*, *emotional engagement*, dan *narrative presence*. Penelitian ini menunjukkan sejauh mana seseorang terlibat dalam sebuah narasi dan memengaruhi potensi narasi tersebut untuk memengaruhi sikap dan keyakinan terkait cerita selanjutnya serta menjelaskan efek narasi dan mekanisme yang bergantung pada kemampuan seseorang dalam mengukur keterlibatan narasi secara teoritis (Bussell & Bilandzic, 2017).

Rujukan kedua diperoleh dari penelitian berjudul “Hubungan Antara *Narrative Engagement* dan *Binge Watching* pada Penonton K-Drama” yang ditulis oleh Riska Miranti dan Suci Nugraha dan dipublikasikan pada tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode korelasi dengan analisis data Rank Spearman. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat bagaimana hubungan antara *narrative engagement* dengan *binge watching* yang terjadi pada penonton K-Drama. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , dengan korelasi ( $r$ ) sebesar 0.412, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara *narrative engagement* dengan *binge watching* pada penonton K-Drama (Miranti & Nugraha, 2023).

Sementara rujukan ketiga, diperoleh dari penelitian berjudul “Transportasi Isu Autisme Penonton Film: Analisis Fenomenologi Interpretatif Pengalaman Transportasi Para Ibu di Film *My Name Is Khan*” yang ditulis oleh Sri Wijayanti dan dipublikasikan pada tahun 2020. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan analisis fenomenologi interpretatif dengan fokus penelitian tentang transportasi narasi. Sedangkan media persuasi yang mendukung penelitian adalah sebuah film berjudul *My Name Is Khan*. Temuan penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam melalui pendekatan idiografis, yang menggali makna dari pengalaman transportasi dalam konteks isu autisme sebagai target persuasi. Penelitian ini membahas tentang identifikasi dan interaksi parasosial sebagai bentuk keterlibatan, serta metode-metode dalam pengolahan pesan persuasif (Wijayanti, 2020).

Dari beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan rujukan, maka terbentuklah penelitian ini dengan suatu kebaruan, di mana fokus penelitian

tentang keterlibatan narasi dan *binge watching* tidak lagi hanya dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, melainkan dapat diinterpretasikan dalam bentuk pendekatan kualitatif dan menggunakan metode kualitatif wawancara, sehingga dengan adanya penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dirasa lebih tepat untuk menjelaskan secara naratif tentang apa yang dialami penonton ketika mereka terserap dalam sebuah tayangan melalui bagaimana mereka memaknainya.

Selain itu kebaruan lain dari penelitian ini adalah peneliti menggunakan K-Drama medis sebagai media persuasi *edutainment* pada pengalaman transportasi penonton. Penelitian ini juga menggunakan teori TIM (*Transportation Imagery Model*) sebagai pisau penelitian untuk melihat keterlibatan narasi dalam perilaku *binge watching*, khususnya dengan menggunakan skala *narrative engagement* dari Bussell & Bilandzic untuk mendukung media audio visual yang digunakan dan diaplikasikan dengan metode kualitatif. Oleh karena itu, berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini penting dan menarik untuk dilakukan agar dapat menghasilkan temuan baru dari judul "Keterlibatan Narasi dalam Perilaku *Binge watching* pada Kalangan Generasi Z Penonton K-Drama Medis".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana keterlibatan narasi dalam perilaku *binge watching* pada kalangan Generasi Z penonton K-Drama medis?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlibatan narasi dalam perilaku *binge watching* pada kalangan Generasi Z penonton K-Drama medis.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini selesai dilakukan, diharapkan hasil yang diperoleh dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun teoritis. Adapun, manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1.4.1. Manfaat Akademis

1. Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya pengetahuan pembaca secara mendalam tentang teori *Transportation Imagery Model* pada fenomena *binge watching*.
2. Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan penggunaan teori dan konsep *Transportation Imagery Model*, *Narrative Engagement*, dan *Binge Watching*.
3. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan bagi penelitian berikutnya yang akan menggunakan teori pengembangan *Transportation Imagery Model* pada fenomena perubahan sikap seorang individu setelah mengalami transportasi atau imersi ke dalam sebuah narasi.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan pengalaman seseorang terkait dengan keterlibatan narasi dalam perilaku *binge watching* saat menonton K-Drama Medis.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan rujukan bagi *film maker* dalam mengemas sebuah narasi untuk memberikan efek *binge watching* dengan melibatkan penonton dalam pengalaman transportasi narasi.

#### 1.4.3. Manfaat Metodologis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan bagi penelitian berikutnya yang akan menggunakan skala *narrative engagement* dari Buselle & Bilandzic dengan pendekatan kualitatif, sehingga rumusan masalah dari fenomena penelitian yang bersifat subjektif dapat terjawab secara deskriptif.