

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini akan membahas mengenai *media habit* pengguna aplikasi Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal pada masa pandemi COVID-19. Seperti yang kita tahu bahwa perkembangan teknologi serta adanya internet membuat semuanya menjadi lebih mudah dan dapat dijangkau. Semakin berkembangnya teknologi menonton film dapat dilakukan dimana saja dan melalui media apa saja. Kegiatan menonton film ini dapat dilakukan melalui berbagai platform yang tersedia secara daring mulai dari aplikasi khusus menonton film seperti Netflix, Iflix, hingga *website*, media sosial, dan *instant messaging*. Hal ini menunjukkan bagaimana berkembangnya teknologi dalam menonton film secara daring. Fenomena ini terlebih lagi makin marak di masa pandemi dikarenakan menjadi alternatif hiburan bagi kebanyakan orang yang harus dirumah saja. Fenomena ini pada akhirnya menjadi dekat dengan kita dikarenakan hadirnya banyak media baru yang menjadi wadah untuk menonton film. Berangkat dari fenomena ini peneliti ingin mengetahui bagaimana *media habit* pengguna aplikasi Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal di era pandemi COVID-19.

Sebelumnya adanya *platform* digital seperti saat ini aktivitas menonton film di Indonesia hanya bisa dilakukan melalui bioskop. Menurut Wibowo (2018) bioskop pertama kali ada di Indonesia pada tahun 1990-an dan tidak memiliki tempat tetap sehingga pemutaran film dilakukan pada tempat yang disewa. Lalu pada tahun 1920 Indonesia baru memiliki bioskop dengan tempat yang tetap dan tidak berpindah-pindah, yaitu bioskop Kebondjae. Selanjutnya Wibowo (2018) juga menjelaskan bahwa perkembangan perfilman di Indonesia juga tidak luput akan adanya pembangunan teknologi dan infrastruktur yang dilakukan pemerintah di Indonesia. Sehingga bioskop di Indonesia terus berkembang hingga sampai saat

ini. Seiring berkembangnya teknologi pada akhirnya munculah era digital dimana semuanya berdasarkan pada perangkat lunak Wibowo (2018) menyebutkan bahwa dalam bentuk digital atau perangkat lunak memiliki potensi untuk disalin sama persis dengan dokumen yang aslinya, fenomena ini di sebut dengan replika.

Awal mula pembajakan film di Indonesia diawali dengan era CD/DVD ilegal yang pada awalnya disewakan, namun seiring berjalanya waktu CD/DVD ilegal mulai diperjual belikan bebas di pasaran. Menurut Sondjaya (2016) dalam prakteknya tidak dapat dipungkiri bahwa penegakan hukum mengenai perdagangan CD/VCD ilegal ini masih lemah dan belum dapat menyentuh pelaku yang melakukan pembajakan melainkan pedagang yang menjual CD/DVD bajakan yang akan termasuk pelaku tindak pidana pada Pasal 114 Undang-Undang Hak Cipta (UUHC). Selanjutnya Sondjaya menyebutkan bahwa untuk pelaku pembajakan tidak terdengar ada yang ditangkap maupun dipidanakan. Sehingga fenomena pembajakan film terus menjadi kebiasaan dan berjalan hingga adanya Era internet. Era Internet ditandai dengan munculnya *website* yang menyediakan tempat untuk melihat atau *streaming* film online secara gratis. Fenomena *streaming* melalui *website* ternyata masih menjadi alternatif masyarakat hingga saat ini walaupun disusul oleh munculnya beberapa media *streaming* baru. Di dalam sebuah *website* menyediakan semua jenis film dari berbagai *genre* dan berbagai negara yang bisa diunduh maupun dilihat dengan gratis lengkap dengan *subtitle* dan resolusi yang bisa dipilih sesuai kebutuhan penggunaanya.

Selanjutnya semakin berkembangnya zaman munculah media *streaming* baru setelah *website* seperti Tiktok dan Twitter yang dasarnya adalah sosial media. Beberapa media *streaming* baru yang muncul seperti Tiktok dan Twitter memiliki karakteristik tersendiri, berbeda dengan situs ilegal di *website* yang juga makin menjamur. Twitter merupakan media sosial yang digunakan untuk bercuat atau menuliskan sesuatu, namun seiring berkembangnya jaman juga memiliki fungsi untuk mendistribusikan film secara ilegal. Dalam media Twitter seseorang dapat mendistribusikan film dengan konteks “berbagi” melalui *link* google drive.

Sedangkan jika melalui media Tiktok distribusi film dilakukan melalui video berdurasi 1 menit, sehingga untuk membagikan film hingga tamat dalam satu akun akan terbagi menjadi banyak bagian atau *part*. Karena terdiri dari beberapa bagian sehingga penonton harus sabar untuk menunggu bagian selanjutnya di unggah oleh pemilik akun. Beberapa metode yang digunakan dalam distribusi film secara ilegal ini selanjutnya dijadikan beberapa alternatif untuk melihat film secara gratis. Namun pada penelitian ini peneliti hanya fokus kepada Telegram sebagai media *streaming*. Media *streaming* film online ini kembali banyak digunakan saat adanya *lockdown* yang diberlakukan oleh pemerintah akibat adanya pandemi COVID-19 dimana orang-orang cenderung membutuhkan media hiburan.

Era pandemi COVID-19 ini berawal dari ditemukannya penyakit yang diakibatkan oleh virus Corona SARS-CoV-2 yang pertama kali diidentifikasi di Wuhan, China pada akhir tahun 2019. Kasus pertama COVID-19 ini muncul di Indonesia adalah pada Maret 2020 dimana terdapat 2 orang warga Indonesia yang teridentifikasi virus corona setelah berinteraksi dengan seseorang warga negara Jepang yang positif COVID-19. Lonjakan kasus COVID-19 ini terjadi pada 9 Mei 2020 dengan kasus 533, lalu selanjutnya terus berkembang hingga pada 22 Juli 2021 kasus harian terbanyak tercatat 49.509 kasus. Selanjutnya hingga saat ini varian virus COVID-19 ini terus berkembang dan telah memiliki banyak varian baru (Alam dalam Detik Health, 2020). Sampai saat ini Indonesia masih dilanda pandemi COVID-19 dengan varian Omicron yang hingga 25 Februari tahun 2022 tercatat kasus baru sebanyak 49.477 kasus di Indonesia.

Karena adanya pandemi COVID-19 pemerintah mulai memberlakukan PSBB yaitu Pembatasan Sosial Berskala Besar yang ditandatangani presiden Joko Widodo pada 31 Maret 2020. Peraturan tersebut mengatur mengenai pembatasan meliputi diliburkannya sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan pembatasan di tempat atau fasilitas umum, pembatasan interaksi sosial dan budaya hingga pembatasan moda transportasi. Seiring berjalannya waktu pada tahun 2021 pemerintah mengganti PSBB menjadi PPKM yaitu

Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat dimana semua kegiatan masyarakat dibatasi namun tidak dilakukan penutupan. PPKM memiliki status level 1-3 tergantung dari kasus aktif COVID-19 yang ada di tiap kota atau kabupaten. Hingga saat ini pemerintah masih memberlakukan sistem PPKM guna mencegah berkembangnya virus COVID-19 varian omicron ini. Pada masa PSBB tempat hiburan seperti tempat wisata dan bioskop tidak diperbolehkan untuk buka. Hingga saat ini pada masa PPKM tempat hiburan dan bioskop telah diizinkan untuk buka namun dengan pembatasan dan prosedur protokol kesehatan. Namun karena masih banyak orang yang merasa khawatir akan virus COVID-19 maka kebanyakan orang memilih untuk dirumah saja dan mencari hiburan yang dapat diakses di rumah. Sehingga dapat dibayangkan bahwa kegiatan menonton film atau streaming film dijadikan pilihan hiburan oleh banyak orang karena dapat diakses dirumah saja dan kapan saja.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Nielsen pada periode waktu 14-21 April 2021 yang mencakup 11 kota dan dilakukan kepada 354 orang di Indonesia mengenai kebiasaan atau perilaku masyarakat Indonesia satu tahun setelah dimulainya COVID-19 pada artikel yang dirilis oleh nielsen.com pada Juni 2021 dengan judul *“Life reinvented, Indonesian behaviour one year after the start of the COVID-19 pandemi”* menyebutkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan terhadap kebiasaan masyarakat Indonesia setelah adanya pandemi COVID-19 termasuk pada kebiasaan dalam menggunakan media. Hiburan digital di masa pandemi tidak lambat justru mengalami kenaikan. Aktivitas hiburan harian bertambah 28% sejak awal pandemi dengan 90% orang mengakses media sosial diikuti oleh 83% orang Indonesia menonton video online, 77% menonton TV, 75% mendengarkan konten audio, dan 67% bermain game. Menurut artikel yang dilansir oleh theasianpost.com yang diterbitkan pada Juli 2020 dengan judul *“Social Media Habits During The Pandemic”* menyebutkan bahwa orang-orang pada masa pandemi menghabiskan waktu lebih banyak dengan *online* melalui media dari perangkat mereka. Hal dikarenakan selama *lockdown* orang-orang menghibur diri sendiri melalui media online serta agar dapat terhubung dengan

dunia luar dan mengetahui *update* berita mengenai COVID-19 (Nortajuddin dalam The Asean Post, 2020). Selanjutnya dijelaskan karena adanya pandemi COVID-19 ini terjadi perubahan yang signifikan terhadap media habit masyarakat (Nortajuddin, 2020). Hal ini dikarenakan pada masa pandemi semua orang dipaksa berhubungan dan berinteraksi melalui media *online* termasuk untuk mencari hiburan. Sehingga pada penelitian ini peneliti ingin melihat mengenai *media habit*. Menurut Gushevinalti et al., (2014) *media habit* adalah kebiasaan atau pola seseorang dalam mengkonsumsi atau memanfaatkan media yang dapat dijelaskan melalui frekuensi atau waktu oleh seseorang dalam mengkonsumsi media tertentu. Peneliti memilih Telegram untuk diteliti karena Telegram merupakan media baru yang unik yang saat adanya pandemi penggunaannya menjadi melonjak untuk pemakaian streaming film.

Fenomena tersebut juga didukung oleh artikel yang dilansir oleh economictimes.indiatimes.com dengan judul “*Telegram web: A napster moment for online video and music platforms in India as piracy scars in lockdown*”. dalam artikel tersebut menyebutkan bahwa selama *lockdown audience* atau pemirsa kekurangan konten baru atau hiburan yang baru, akibatnya banyak dari mereka yang beralih ke konten bajakan yang diambil dari *platform streaming* video berbasis langganan (Mandavia dalam The Economic Times, 2020). Selanjutnya dalam artikel tersebut Dhoreliya menyebutkan bahwa menurut para ahli platform yang terenkripsi membuat berbagai konten bajakan dan ilegal menjadi lebih mudah, terutama saat bioskop ditutup akibat adanya pandemi dan film mulai dirilis secara digital. Hal ini membuat banyak oknum yang mencuri konten dari platform digital dan membagikannya secara langsung melalui aplikasi pesan terenkripsi termasuk Telegram. Dikutip dalam The Economic Times menyebutkan bahwa aplikasi Telegram adalah sumber besar untuk konten bajakan India yaitu film Bollywood (Mandavia, 2020). Fitur-fitur di dalam Telegram menjadikan media tersebut sebagai platform yang menarik bagi pembajak film. *Lockdown* membuat para pembajak lebih berani dan konsumen lebih mudah menerima. Masalah pembajakan memang sudah terjadi beberapa tahun terakhir namun setelah satu akun ditangani dua akun muncul dan begitu seterusnya. Selanjutnya

dikutip The Economic Times Menurut Nachiket Pantvaidya yang merupakan CEO, ALTBalaji, dan Group COO, Balaji Telefilm mengatakan bahwa pembajakan telah menjadi perhatian bagi *creators* dan *publisher* film, terlebih lagi adanya *lockdown* akibat pandemi yang membuat konten miliknya mengalami pembajakan. Pembajakan di Telegram sendiri melonjak hingga 1092% atau sekitar 11 kali selama *lockdown*, sementara internet dan seluler secara keseluruhan mengalami peningkatan 348%, menurut data yang dibagikan oleh Markscan yaitu perusahaan yang bekerja dengan industri hiburan untuk memerangi pembajakan (Mandavia The Economic Times, 2020).

Aplikasi Telegram sendiri termasuk kedalam media *instant messenger*. Menurut Meisyaroh (2014) pengiriman pesan instan atau yang biasa disebut dengan (*Instant Messenger*) adalah suatu aplikasi perangkat lunak yang dapat diakses melalui internet yang digunakan sebagai bentuk komunikasi secara langsung antara dua orang atau lebih menggunakan sebuah teks. Komunikasi yang terjalin dengan menggunakan pengiriman pesan instan ini dapat berjalan secara langsung atau *real time*. Jenis pengirim pesan instan ini adalah seperti Line, Whatsapp, Telegram, BBM, Facebook Messenger, Wechat, dan lain-lain. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa pada dasarnya sebuah aplikasi pengirim pesan instan memiliki dasar yaitu pengiriman berupa teks. Namun seiring berkembangnya zaman maka semakin banyak fitur yang ditawarkan seperti *video call*, *Free call*, *story*, dan lain-lain. Sama halnya dengan Telegram yang dasarnya adalah aplikasi *chatting* untuk berbagi pesan melalui teks, namun semakin lama berkembang hingga menjadi ladang basah untuk ilegal *streaming*.

Telegram merupakan aplikasi *instant messaging* yang berpengaruh dan mulai banyak digunakan ketika pandemi COVID-19. Menurut artikel yang diterbitkan oleh chanelnewasia.com yang berjudul "*Commentary: Telegram, The powerful COVID-19 choice of communications by many government*" menyebutkan bahwa Telegram merupakan alat yang kuat untuk menyebarkan pesan kepada *audience* yang tidak terbatas. Selanjutnya Leong menjelaskan Telegram dapat digunakan sebagai siaran satu arah yang mirip dengan *RSS Feed*

yang digunakan oleh organisasi media dan bisnis di seluruh dunia (Leong Dalam Chanel New Asia, 2020). Selanjutnya dijelaskan dalam artikel tersebut bahwa di China individu menggunakan Telegram untuk mengakses informasi yang berkaitan dengan COVID-19. Namun sebagai platform yang dapat diakses oleh semua orang Telegram juga memungkinkan penyebaran informasi yang salah yang seringkali berisi berita palsu mengenai penyembuhan virus COVID-19. Akibat hal ini pemerintah pada akhirnya beralih ke Telegram untuk mendorong warga ke saluran informasi yang lebih faktual. Saluran Telegram resmi yang dibuat oleh pemerintah dan otoritas kesehatan telah mendapatkan popularitas selama masa pandemi COVID-19. Selain itu dikutip dari *chanelnewasia.com* menyebutkan bahwa pemerintah Singapura juga meluncurkan saluran Telegram resmi yaitu Gov.sg yang menyebarkan pesan mengenai COVID-19 (Leong, 2020). Saluran ini telah memiliki 270.000 pelanggan. Saluran ini memberikan informasi yang jelas dan tepat waktu kepada publik terkait COVID-19. Global Health Organizations (WHO) juga memiliki *channel* Telegram dengan lebih dari 15.000 pelanggan.

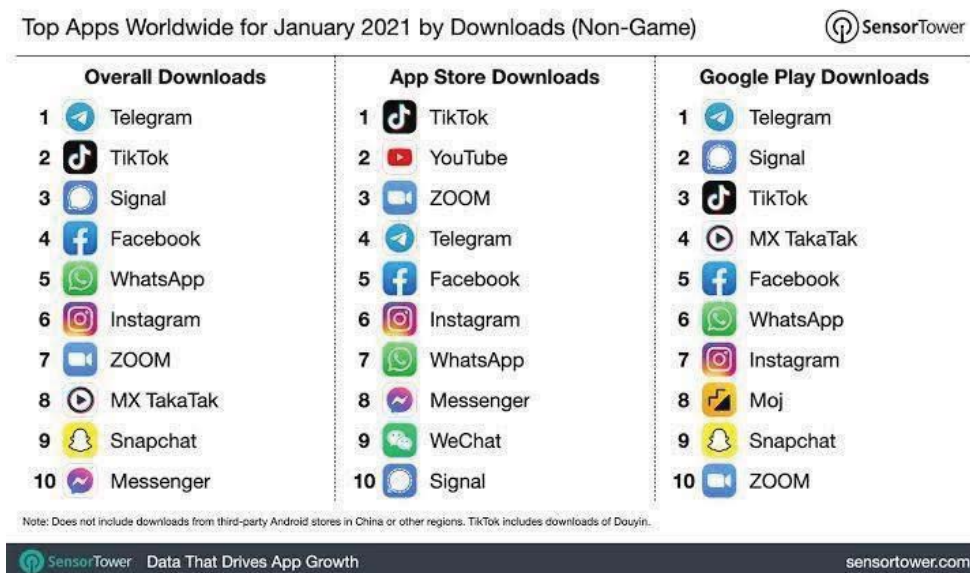
Selain itu menurut Nova (2018) PT. Pos Indonesia yang merupakan perusahaan BUMN juga merupakan salah satu perusahaan yang menggunakan aplikasi Telegram untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi diantara anggota dan karyawan. Selanjutnya Nova menjelaskan bahwa PT. Pos Indonesia sudah menggunakan aplikasi Telegram sejak tahun 2015. Di Indonesia sendiri aplikasi Telegram tergolong masih baru, namun hingga sekarang Telegram digunakan oleh beberapa perusahaan di Indonesia untuk proses berkomunikasi kepada anggotanya. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa Telegram merupakan aplikasi yang aman sehingga sebuah perusahaan seperti PT. Pos Indonesia memilih menggunakan Telegram untuk sarana berkomunikasi dan menyebarkan informasi. Karena keamanannya ini pengguna Telegram menjadi leluasa untuk bertransaksi atau berbagi satu dengan yang lainnya. Sehingga susah bagi pemerintah untuk mencegah terjadinya transaksi film secara ilegal atau mencegah *streaming* ilegal di dalam Telegram. Karena Universitas Airlangga mengirimkan kode token untuk registrasi melalui aplikasi Telegram artinya semua mahasiswa

Universitas Airlangga saat ini harus memiliki aplikasi Telegram agar dapat mendapatkan kode token yang sifatnya rahasia. Sehingga dapat diartikan bahwa aplikasi Telegram juga dipilih dan digunakan oleh Universitas Airlangga sebagai media komunikasi dan penyebaran informasi oleh Universitas kepada mahasiswa karena Telegram dianggap sebagai aplikasi yang aman ataupun aplikasi *broadcasting* yang dapat menjangkau banyak orang mengingat mahasiswa Universitas berjumlah ribuan. Aplikasi Telegram ini sendiri juga baru digunakan oleh Universitas Airlangga saat masa pandemi COVID-19 berlangsung untuk mempermudah proses penyebaran informasi.

Di dalam Telegram terdapat fitur *channel* dimana penggunaanya dapat bergabung secara gratis dalam *channel* tersebut. Di dalamnya pengguna dapat mendapat *review* mengenai film, *streaming*, dan mengunduh film. Pada Juli tahun 2017 yang lalu pemerintah Indonesia pada akhirnya memutuskan untuk memblokir aplikasi Telegram. Keputusan untuk memblokir aplikasi Telegram ini karena berkaitan dengan isu terorisme dan hak cipta serta tidak ada titik temu antara pihak Telegram dan mengenai hal tersebut. Namun setelah diadakan pertemuan tertutup antara pihak telegram dengan pihak menkominfo, pihak Telegram lalu menindaklanjuti dengan menghapus 166 *channel* sesuai dengan permintaan Menkominfo. Selanjutnya pihak Telegram juga menghapus *channel* yang mengandung konten negatif setiap harinya. Karena respon pihak Telegram yang baik pada akhirnya pemerintah membuka kembali Telegram per bulan Agustus 2017. Kasus ini menjadi menarik karena Telegram yang pada dasarnya aplikasi yang digunakan hanya untuk mengirimkan pesan atau *chatting* ternyata juga masuk ke dalam undang-undang yang mengatur mengenai pemblokiran situs atau konten yang ada di internet.

Selanjutnya menurut berita yang dilansir oleh CNN pada 3 Januari 2021 dengan tajuk “Ramai Film Ilegal, Kominfo Ingatkan Telegram Sampai Blokir”, pada berita tersebut menyatakan bahwa Kominfo akan mengambil tindakan pemblokiran atau *suspend* terhadap Telegram dikarenakan adanya aduan dari produsen film yang merasa dirugikan akibat maraknya distribusi film melalui media Telegram, aduan dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

Kementerian Hukum dan HAM (Kemenkumham), serta adanya aduan dari masyarakat (Ikhsan dalam CNN, 2021). Hal ini dirasa perlu dilakukan dan diambil tindakan lebih lanjut menurut Kominfo dikarenakan pada media Telegram penggunaanya dirasa mudah untuk mengunduh film bahkan dengan kapasitas yang besar. Tidak hanya itu telegram juga tidak membatasi anggota yang akan bergabung dalam sebuah *channel*, sehingga sebuah *channel* yang dibuat bisa diikuti oleh banyak anggota. Tak heran jika pada suatu *channel* film bisa terdiri dari ribuan hingga puluhan ribu anggota. Selain itu Telegram pun dianggap lebih longgar ketimbang aplikasi sejenisnya seperti Whatsapp dikarenakan dalam aplikasi Telegram dapat berbagi file dengan ukuran yang besar tidak seperti Whatsapp yang terbatas untuk berbagi file. Selain itu *channel* pada aplikasi telegram tidak mengharuskan penggunaanya untuk terlebih dahulu bergabung untuk mengunduh film. Hanya dengan mengetahui *link* dari *channel* Telegram tersebut maka seseorang dapat dengan mudah mengunduh film maupun menonton film saat sedang mengunduh film. Peneliti memilih media Telegram untuk diteliti karena menurut sensor tower pada tahun 2021 Telegram meraih peringkat pertama pengunduh terbanyak, sedangkan Tiktok berada di posisi kedua, dimana pada tahun 2021 adalah angka kasus COVID-19 masih banyak.



Top Apps Worldwide for January 2021 by Downloads (Non-Game)

Sumber : <https://internetprotocol.co/web/2021/02/08/telegram-is-the-most-downloaded-app-worldwide/>

Dari survey yang dilakukan oleh sensor tower dan dilansir oleh Kontan.co.id menyatakan bahwa 63 juta lebih orang telah mengunduh Telegram. Unduhan terbanyak berasal dari negara India dengan 24% disusul Indonesia pada peringkat kedua Indonesia menyumbang unduhan 10%. CEO Telegram Pavel Durov dilansir oleh Kompas.com menyebutkan bahwa pada bulan Januari 2021 Telegram mengalami peningkatan pengguna baru yaitu 25 juta pengguna baru pada 72 jam terakhir serta peningkatan pengguna aktif bulanan melampaui 500 juta pengguna (Riyanto dalam Kontan, 2021). Hal ini diakui karena adanya kebijakan baru Whatsapp mengenai berbagi informasi dengan perusahaan Facebook yang juga merupakan perusahaan induk dari Whatsapp. Dilansir oleh CNBIndonesia.com telah diumumkan oleh sensor tower per tanggal 27 Agustus 2021 Telegram berhasil menembus angka 1 miliar dengan pengunduh terbesar berasal dari India yaitu 22% diikuti oleh Rusia dan Indonesia (Bestari, 2021). Selanjutnya hingga bulan Oktober saat skripsi ini dibuat Telegram telah bertambah 70 Juta pengguna baru. Hal ini dikarenakan pada hari Senin 4 Oktober 2021 yang lalu Whatsapp, Instagram, dan juga Facebook mengalami gangguan atau down sehingga penggunanya memilih menggunakan aplikasi alternatif sebagai pengganti nya yaitu Telegram. Dapat dikatakan bahwa Telegram merupakan aplikasi yang juga berpengaruh karena semakin banyak diunduh saat ini (Bestari dalam CNBIndonesia, 2021).

Pemilihan media Telegram untuk diteliti adalah karena media Telegram ini merupakan media baru yang digunakan untuk *streaming* sertasedang hangat diperbincangkan oleh Direktur Film Indonesia serta aktor dan aktris di Indonesia. Pada berita yang dilansir oleh PikiranRakyatBekasi.com dengan tajuk “Film Bajakan Marak Beredar di Telegram, Joko Anwar : Kami Harus Mengadu

Kemana?” berisi mengenai Direktur Film Indonesia Joko Anwar yang mengungkapkan kekesalannya pada media sosial Twitter karena banyak tautan dan unggahan film yang beredar di Telegram. Cuitan yang dibuat pada 31 Januari 2021 itu berbunyi “ Halo @kemkominfo @kemenparekraf di aplikasi Telegram banyak tersedia bajakan film-film Indonesia. Kami para pekerja harus mengadu kemana?” (Fahmi dalam PikiranRakyatBekasi, 2021). Fahmi menuliskan cuitan tersebut mengundang berbagai pendapat dari netizen. Protes tersebut dilakukan karena distribusi film ilegal di Telegram belum memiliki hukum yang jelas.



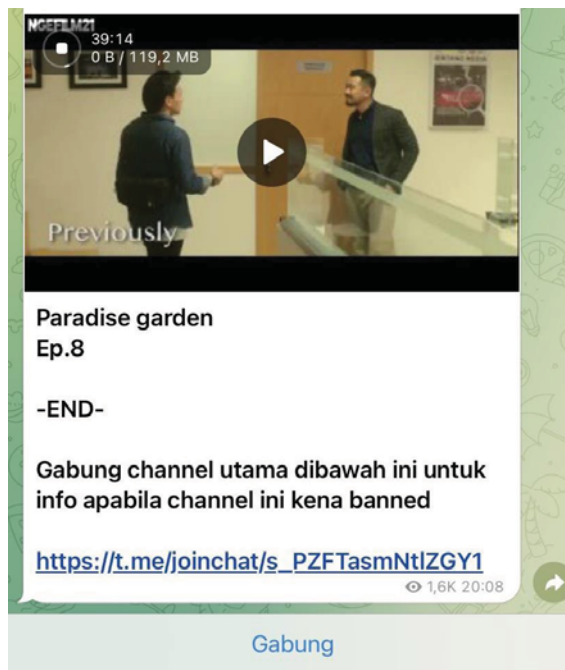
Gambar 1.2.

Tweet Joko Anwar Mengenai Film Bajakan di Telegram

Sumber: Twitter @jokoanwar

Selain Direktur Film Joko Anwar, Aktor Jefri Nichol dan Aktris Vanesha Prescilla juga mengungkapkan kekesalannya melalui konferensi pers virtual. Dilansir oleh Kompas.com berita dengan tajuk “Geram soal pembajakan, Jefri Nichol : Gimana Industri Film Bisa Maju Kalau Nonton Nggak Mau Bayar?” dalam artikel tersebut menuliskan mengenai protes Jefri dan Vanesha selaku pemeran utama dari serial Paradise Garden (Mario, 2021). Jefri memohon agar karyanya dapat diapresiasi karena mengingat pembuatan film yang juga memakan banyak waktu dan tenaga. Selanjutnya Jefri juga mengatakan bahwa bagaimana industri hiburan akan maju jika penikmat film tidak mau membayar untuk menonton hasil karyanya. Hampir sama dengan Jefri, Vanesha mengatakan bahwa penikmat film tanah air harus lebih banyak edukasi mengenai film ilegal,

mengingat juga pembuatan film yang cukup susah. Serial Paradise Garden sendiri merupakan serial yang tayang perdana pada 29 Juli 2021 dan ditayangkan perdana di media streaming Vidio. Namun banyak dari penikmat film Paradise Garden yang justru menonton film melalui media yang ilegal seperti Telegram serta banyak sekali *channel* di Telegram yang menyediakan *link* untuk dapat melihat film seperti Paradise garden Full Episode (Mario dalam Kompas.com, 2021).



Gambar 1.3.

Channel Telegram Yang Menayangkan Film Paradise Garden

Sumber : Telegram

Selain itu di awal tahun 2022 ini aplikasi Telegram kembali mendapatkan teguran yang kali ini berasal dari We TV yang meminta pemerintah Indonesia kembali memblokir aplikasi Telegram karena telah merugikan We TV ((Riandi dalam Kompas.com, 2022), 2022). Hal ini diakibatkan film serial yang tayang di We TV berhasil dibajak dan disebarakan melalui aplikasi Telegram. Serial “Layangan Putus” yang *booming* di awal tahun 2022 ini merupakan serial yang

mengangkat mengenai isu perselingkuhan di dalam rumah tangga. Serial ini diperankan oleh artis-artis ternama seperti Reza Rahadian, Putri Marino, dan Anya Geraldine. Serial ini mulai ditayangkan di We TV Original pada Jumat 26 November 2021 hingga episode terakhir yang ditayangkan pada 29 Januari 2022. Serial drama *Layangan Putus* ini merupakan serial dengan judul paling parah untuk pembajakan, hal ini disampaikan langsung oleh Lesley Simpson yaitu selaku Head We TV dan iflix Indonesia. Sehingga dirinya meminta pemerintah Indonesia untuk kembali memblokir aplikasi Telegram (dalam Riandi dalam Kompas.com, 2022). Lesley Simpson selaku Head We TV dan iflix Indonesia menyebutkan bahwa Serial *layangan putus* menjadi tayangan dengan judul paling banyak dibajak dan ditonton melalui aplikasi Telegram sehingga kerugian besar dialami oleh pihak We TV karena biaya produksi serial tersebut yang cukup besar karena menghadirkan bintang-bintang terkenal. Dirinya Menyebutkan bahwa kerugian yang dialami hampir mencapai biaya produksi yang dikeluarkan untuk pembuatan serial tersebut sehingga hal tersebut dirasa sangat mencederai industrinya. Akibat hal ini Lesley Simpson berharap pemerintah mengambil tindakan tegas kepada maraknya pembajakan film khususnya di Indonesia (Riandi dalam Kompas.com, 2022).



Gambar 1.4.

Channel Telegram Yang Menayangkan Film Layangan Putus

Sumber : Telegram

Lesley Simpson menyebutkan juga bahwa kita butuh gerakan dari pemerintah serta himbauan yang sangat besar karena nyatanya seperti yang telah dilihat olehnya, masih banyak pengguna yang belum mengetahui bahwa melihat film melalui Telegram merupakan hal yang ilegal. Dirinya juga menyebutkan bahwa pihak Telegram pasif dalam menanggapi pembajakan film yang dilakukan oleh pengguna Telegram. Telegram baru akan melakukan take down atau melakukan blokir pada channel tertentu apabila ada laporan mengenai pembajakan tersebut. Hal ini sama seperti kasus yang sebelumnya dialami Telegram yaitu teguran mengenai situs terlarang yang berbau pornografi dan juga berbau terorisme. Telegram pasif dalam hal monitoring media nya sehingga harus mendapatkan teguran terlebih dahulu dari pemerintah Indonesia. Selanjutnya jika Telegram akan di banned maka peraturan tersebut harus datang dari negara, yang dapat dilakukan saat ini adalah menghimbau agar tidak menonton melalui Telegram dan mereport konten bajakan.

Di Indonesia sendiri sudah ada Undang-Undang yang dibuat untuk mengatur mengenai pembajakan film. Hukum pembajakan film meliputi Undang-Undang dan peraturan bersama menteri. Undang-Undang yang mengatur dalam hal ini mencakupi Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang mengenai Informasi dan Teknologi Elektronik (ITE), serta peraturan bersama yang meliputi Menkumham dan Menkominfo tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik. Namun seperti yang telah dijelaskan sebelumnya nyatanya masih banyak pelaku film yang menyuarakan protes karena karyanya yang dibajak, padahal sudah banyak hukum yang dibuat oleh pemerintah dan kementerian Indonesia guna menangani hal tersebut. Sehingga hal ini dapat diartikan bahwa hukum yang ada di Indonesia belum benar-benar ditegakan. Di lain hal artinya masyarakat Indonesia sendiri juga masih belum *aware* mengenai hukum

pembajakan film atau *illegal streaming* karena hal tersebut masih terus dilakukan hingga saat ini. Bisa jadi pemerintah juga kurang dapat menghimbau atau mensosialisasikan mengenai hukum *ilegal streaming* atau pembajakan film yang berlaku di Indonesia.

Selanjutnya di dalam penelitian ini peneliti akan membahas dan mencari jawaban lebih lanjut mengenai bagaimana *media habit* pengguna Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal di masa sebelum dan saat pandemi COVID-19. Peneliti juga akan menyinggung mengenai pengetahuan narasumber mengenai hukum *illegal streaming* dan hukum pembajakan film. Penelitian ini merupakan penelitian yang baru pada media Telegram serta penelitian ini relevan dengan bidang keilmuan Komunikasi, karena pada penelitian ini akan membahas tentang bagaimana *media habit* pengguna dalam mengakses Telegram sebagai media *streaming ilegal* di masa sebelum dan saat pandemi. Penelitian ini memiliki urgensi karena hingga saat belum ada penelitian yang melihat bagaimana *media habit* pengguna Telegram sebagai media baru *streaming* film ilegal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu: Bagaimana *media habit* pengguna aplikasi Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal pada masa pandemi COVID-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *media habit* pengguna aplikasi Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal pada masa pandemi COVID-19.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini memiliki manfaat akademis yang dapat memberikan pengaruh pada dunia akademis yaitu:

1. Sebagai literatur guna menambah pengetahuan dan wawasan pada bidang ilmu komunikasi mengenai *media habit* pengguna Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal pada masa pandemi COVID-19 yang makin marak terjadi di sekitar kita.
2. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya pada bidang ilmu komunikasi yang akan meneliti mengenai *media habit* pengguna Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal pada masa pandemi COVID-19

1.4.2 Manfaat Praktis

Selain itu penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yaitu:

1. Sebagai tolak ukur dan gambaran bagi lembaga yang berwajib untuk meninjau peraturan mengenai *media streaming* ilegal maupun mengenai *illegal streaming*.
2. Sebagai gambaran untuk produsen film dalam melihat fenomena distribusi film ilegal melalui *media streaming* ilegal seperti Telegram dengan melihat *media habit* atau kebiasaan pengguna nya.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu ini diharapkan peneliti dapat melihat perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain Itu, juga diharapkan dalam penelitian ini dapat diperhatikan mengenai kekurangan dan kelebihan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan.

Pertama adalah penelitian oleh Osika, Gadis Neka (2018) dengan judul “Media *Habit* Generasi Milenial dalam Membaca Portal Berita NETZ”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian ini membahas mengenai karakteristik milenial dalam memilih konten berita NETZ hingga pada nantinya akan menjadi sebuah hubungan antara karakteristik generasi milenial dengan konten yang akan disuguhkan oleh NETZ Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi

pustaka, dan informan. Wawancara mendalam dilakukan kepada 8 generasi milenial sebagai informan pendukung serta 1 informan kunci yaitu junior produser NETZ guna mengetahui bagaimana pembuatan konten NETZ untuk milenial. Pertanyaan yang ditujukan kepada informan adalah seputar kebiasaan milenial ketika membaca berita. Hasil dari penelitian ini setelah dilakukan wawancara mendalam diketahui media *habit* milenial dalam membaca konten media berita NETZ adalah 1) 78% persen milenial melihat teks bukan foto atau grafis; 2) secara umum *audience* pertama kali tertarik pada judul, ringkasan tulisan, dan caption; 3) 79% milenial tidak membaca perkata, tampilan situs, terutama kata yang di highlight, serta hanya 16% sisanya yang membaca; 4) milenial memiliki kebiasaan melihat, memindai, baru membaca; 5) saat memindai, sekitar 80% memindai dari kiri atas ke kanan, lalu gambar, grafis, dan desain; 6) sekitar 20% membaca kata demi kata seperti judul, anak judul, text boxes, serta huruf tebal, miring, garis bawah, dan huruf berwarna; 7) milenial lebih suka judul yang to the point dibandingkan dengan judul lucu atau cantik; 8) milenial cenderung bertahan di halaman media online selama 10 menit.

Penelitian kedua oleh Anshari, Irham Nur (2018), dengan judul “Sirkulasi Film dan Program Televisi di Era Digital Studi Kasus Praktik Download dan Streaming Melalui Situs Bajakan”. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis atau interpretatif dengan metode penelitian menggunakan studi kasus. Penelitian ini melihat mengenai bagaimana film dan program TV di distribusikan melalui media ilegal dan legal. Penelitian ini lalu mengambil subjek sebanyak 6 pengguna media ilegal yang berada di Yogyakarta. Dari hasil penelitian tersebut kebanyakan partisipan mengaku telah mengakses website ilegal untuk menonton dan *mendownload* film. Hal tersebut dilakukan karena situs tersebut gratis dan kualitas gambar yang ditawarkan tidak kalah dengan situs *streaming* legal serta terdapat *subtitle* dalam bahasa Indonesia. Bahkan beberapa partisipan juga melakukan saling berbagi film dengan pengguna lainnya yang dilakukan melalui media sosial. Selanjutnya beberapa partisipan juga

menganggap bahwa pembajakan adalah hal yang tidak perlu dipermasalahkan karena produsen film sudah memiliki untung yang banyak dari hasil penjualan di bioskop, *roadshow*, festival, dan lain-lain. Sehingga konteks pembajakan pada penelitian ini tidak dapat langsung dikategorikan sebagai sesuatu yang salah. Pembajakan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang bukan hanya dari sudut pandang produsen film dan pemerintah. Sehingga pada penelitian ini dijelaskan bahwa *download* dan *streaming* merupakan bentuk yang kompleks karena disaat seseorang hanya melakukan streaming melalui media maka tidak ada penyalinan data dan tidak ada rekam jejaknya sehingga berbeda dengan *downloading* film.

Penelitian ketiga adalah oleh Gushevinalti et al., (2011) dengan judul “Media *Habit* dan Interpretasi Anak Usia Dini Kota Bengkulu tentang Tayangan Media”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe penelitian deskripsi kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah Studi dokumen dan kajian literatur, observasi, dan wawancara mendalam. Salah satu dari tiga rumusan masalah dari penelitian ini adalah ingin mengkaji mengenai *mediahabit* atau kebiasaan menonton televisi dan pola konsumsi media yang dilakukan oleh anak usia dini di kota Bengkulu. Penelitian ini melakukan wawancara mendalam kepada 7 anak berusia 5-6 tahun sebagai informan. Pertanyaan yang diajukan kepada informan guna mengetahui *mediahabit* adalah mengenai interval waktu yang ditonton, lama menonton tayangan, selektivitas acara yang ditonton, jenis acara yang ditonton, pemanfaatan waktu dan ruang. Dari hasil wawancara mendalam maka diperoleh hasil mengenai *mediahabit* anak dalam mengkonsumsi tayangan media oleh anak usia dini di kota bengkulu sangat mengkhawatirkan. Hal ini dikarenakan setelah dilakukan wawancara mendalam interval waktu anak untuk menonton televisi berkisar antara satu jam sampai satu jam setengah. Sedangkan waktu yang digunakan untuk menonton televisi pada satu hari dapat berkisar antara 3 jam dan 5 jam pada hari libur. Kegiatan menonton ini dihabiskan dengan 1-2 tayangan berbeda, serta anak cenderung sangat selektif dalam memilih tayangan yang ia sukai,

namun juga terdapat anak yang menonton sesuai selera keluarganya. Jenis acara yang ditonton oleh anak-anak dalam acara hiburan dan tidak semua anak menyukai acara *talkshow*.

1.5.2 Konsep Media *Streaming* Digital

Semakin berkembangnya teknologi digital maka banyak sekali fitur yang dibuat untuk semakin mempermudah pengguna. Salah satu contoh fitur yang berkembang dan digunakan di tengah masyarakat adalah fitur streaming. Kata streaming sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu *stream* yang berarti mengalir dengan tambahan *Verb-ing* yang menyatakan sebuah aktivitas. Sehingga secara harfiah streaming dapat diartikan sebagai aktivitas mengalirkan. Streaming sendiri dapat juga diartikan sebagai proses mengalirkan atau mentransfer file dari penyedia server kepada penerima melalui saluran digital menggunakan internet. selanjutnya menurut Diwi et al., (2015) Streaming adalah salah satu fitur bentuk kemajuan teknologi yang memperkenankan penerimanya menggunakan file atau video yang sudah dikompresi atau disusutkan menjadi ukuran yang lebih kecil sehingga menjadi lebih mudah ditransfer oleh pengirim atau server secara langsung tanpa harus mengunduh dan berlangsung secara terus menerus tanpa interupsi. Sehingga dapat diartikan bahwa media *streaming* adalah alat atau sarana yang memungkinkan pengguna untuk dapat melihat file atau video secara langsung tanpa harus di *download* terlebih dahulu dan ke dalam perangkat penyimpanan pengguna terlebih dahulu.

Streaming sendiri karena hanya memiliki fasilitas *transfer* file, maka pengguna fitur *streaming* ini tidak dapat mengambil maupun menyalin file ke perangkat pribadi. Menurut Diwi et al., (2015) aplikasi layanan *streaming* sendiri dibagi menjadi dua yaitu *on-demand* atau sesuai permintaan yang memungkinkan pengguna memilih apa yang ingin dilihat dan ingin diakses contohnya seperti film atau musik. Sedangkan layanan *live streaming* merupakan layanan langsung atau broadcast dari

pengirim atau server kepada penerima contohnya adalah seperti siaran langsung televisi dan radio. Sehingga dalam fenomena penggunaan Telegram sebagai media *streaming* ilegal ini pengguna dapat melihat film langsung melalui aplikasi Telegram dan dapat memilih apa yang ingin dilihat sehingga masuk kedalam jenis *on-demand streaming*. Menurut Diwi et al., (2015) ide dasar dari video *streaming* sendiri adalah untuk membagikan video yang memungkinkan penerimanya melakukan decode dan playback video berdasarkan yang file yang dikirim oleh server tanpa harus mengunduh file secara keseluruhan.

Media *streaming* di era digital yang semakin maju ini tak dapat dipungkiri semakin menjamur. Media streaming yang tersedia seperti Netflix, Viu, Hooq, Disney Hotstar, Iflix, dan lain-lain merupakan media *streaming* yang memang disediakan untuk para penikmat film. Namun untuk menikmati layanan *streaming on demand* tersebut penggunaannya harus mengeluarkan sejumlah uang. Biaya berlangganan layanan streaming tergantung kepada berapa lama kita akan berlangganan kepada media tersebut. Munculnya media streaming digital seperti Netflix, Viu, Hooq, Disney Hotstar, dan lain-lain, memang ditujukan untuk memberikan akses dan kemudahan kepada penikmat film untuk menonton film dan juga creator film untuk dapat mendistribusikan filmnya. Mengingat di masa pandemi ini bioskop tidak dapat berjalan sehingga creator film hanya bisa mengandalkan media *streaming* yang ada. Namun karena majunya teknologi dan mudahnya akses karena adanya internet maka banyak orang yang mencari cara agar dapat menikmati film, namun secara gratis. Karena muncul kebutuhan tersebut pada akhirnya munculah media streaming ilegal yang sekarang semakin lama juga menjamur.

1.5.3 Media *Habit* Ketika Pandemi COVID-19

Menurut Gushevinalti et al., (2014) *media habit* adalah kebiasaan atau pola seseorang dalam mengonsumsi atau memanfaatkan media yang dapat dijelaskan melalui frekuensi atau waktu oleh seseorang dalam

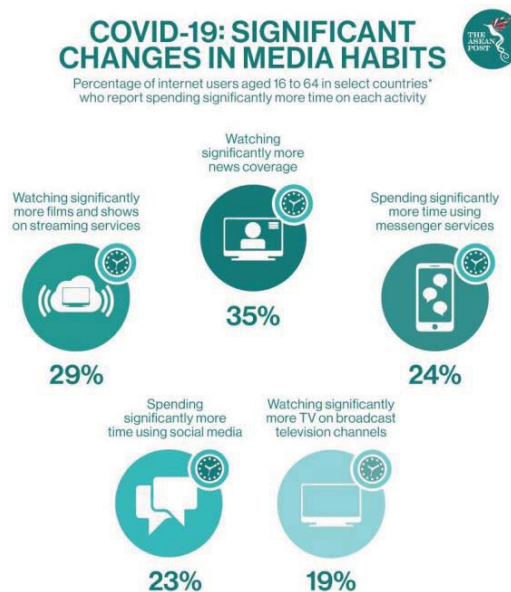
mengonsumsi media tertentu. Selain dapat dijelaskan melalui frekuensi *media habit* dapat dijelaskan melalui perilaku, sikap, karakteristik, dan lain-lain.

Adanya pandemi COVID-19 mengharuskan seseorang harus dirumah saja karena adanya peraturan yang dibuat oleh pemerintah. Karena hal ini seseorang terpaksa untuk mencari hiburan yang dapat diakses dirumah saja tanpa bertemu dengan orang lain. Adanya media *online* yang terhubung dengan internet membuat seseorang cenderung mencari hiburan melalui media *online* seperti menonton film, berkomunikasi, dan lain-lain. Akibat hal ini terjadi perubahan yang signifikan terhadap kebiasaan menggunakan media pada setiap orang akibat *lockdown*.

Menurut artikel yang dilansir oleh theaseanpost.com yang diterbitkan pada Maret 2022 dengan judul “*Social Media Habits During The Pandemic*” menyebutkan bahwa orang-orang pada masa pandemi menghabiskan waktu lebih banyak dengan *online* melalui media dari perangkat mereka (Nortajuddin, 2020). Hal ini dikarenakan selama *lockdown* orang-orang menghibur diri sendiri melalui media online serta agar dapat terhubung dengan dunia luar dan mengetahui *update* berita mengenai COVID-19. Disebutkan bahwa lebih dari separuh umat manusia atau 4,66 miliar orang sekarang menggunakan internet, sehingga hal ini meningkat sekitar lebih dari 7% dari tahun lalu yaitu tahun 2019 sebelum adanya COVID-19 begitu pula pengguna sosial media yang naik 8% (Nortajuddin dalam The Asean Post, 2020).

GlobalWebIndex yang merupakan studi virus corona khusus, mensurvei pengguna internet di 17 negara dan menemukan bahwa hampir dari dari semua pengguna yang di survey menghabiskan waktu paling banyak menggunakan media sosial (Nortajuddin dalam The Asean Post, 2020). Sementara sekitar setengah dari responden yang telah di survei ini mengatakan bahwa mereka telah menghabiskan waktu secara signifikan menggunakan media sosial saat masa pandemi ini dibandingkan dengan

sebelum pandemi. Berikut adalah kebiasaan media (*media habit*) yang berubah setelah COVID-19. Dari hasil survey di bawah ini dapat dilihat bahwa sebanyak 35% atau pada urutan pertama orang lebih banyak mengkonsumsi berita pada waktu pandemi. Sedangkan 29% persen yaitu pada urutan kedua orang lebih banyak mengkonsumsi film dan show melalui media streaming pada waktu pandemi.



Gambar 1.5.

COVID-19 : Significant Changes In Media Habits

Sumber : Various (April, 2020)

1.5.3.1 Media Use

Menurut McQuail dalam Nugraheni & Yuni (2017) *media behaviour* atau *habits of media use* atau kebiasaan menggunakan media dibentuk oleh dua elemen yang tetap yaitu:

- 1) struktur sosial yang mengacu pada pendidikan, pendapatan, gender. Struktur sosial merupakan fakta sosial yang mempengaruhi pandangan umum dan perilaku seseorang dalam bermedia.

2) Media struktur yaitu mengacu kepada saluran/*channel*, pilihan media, isi media, dan waktu dalam bermedia.

Media habit seseorang dapat berbeda satu dengan yang lain dalam mengkonsumsi sebuah media. Sebuah media yang dikonsumsi oleh seseorang memiliki karakteristik tersendiri yang berpengaruh pada perilaku seseorang dalam mengakses media tersebut. Menurut Naab & Schnauber (2014) dalam Negara (2015) *Media Use* atau penggunaan media sering juga disebut sebagai *Media Habit* atau kebiasaan bermedia hal ini dikaitkan dengan penggunaan media yang berulang kali dan dalam situasi yang sama setiap waktu. Selanjutnya Windahl, (1981); Rubin & Windahl (1986) dalam Negara (2015) mengemukakan operasional *media use* dengan menggali konten media meliputi :

1. Seberapa banyak konten yang diberikan kepada audiens
2. Konten macam apa yang diberikan untuk audiens
3. Hubungan apa yang terjadi antara audiens dan konten
4. Dengan apa konten tersebut diberikan

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan konsep operasional *media use* namun dari sudut pandang audiens. Dalam hal ini audiens adalah pengguna aplikasi Telegram yang mengkonsumsi konten berupa film yang tersedia di dalam aplikasi Telegram. Sehingga jika dilihat dari sudut pandang audiens maka meliputi :

1. Seberapa banyak konten yang dikonsumsi oleh audiens

Hal ini akan menunjukan dan membahas mengenai banyak waktu (frekuensi) film yang dikonsumsi oleh pengguna aplikasi Telegram pada masa pandemi COVID-19.

2. Konten macam apa yang dikonsumsi audiens

Hal ini akan menunjukan dan membahas mengenai genre seperti apa yang dikonsumsi oleh pengguna aplikasi Telegram pada masa COVID-19 beserta alasannya.

3. Hubungan apa yang terjadi antara audiens dan konten

Hal ini akan menunjukan dan membahas mengenai hubungan apa yang terjadi antara pengguna aplikasi Telegram sebagai media *streaming* film terhadap film yang dikonsumsi selama masa Pandemi COVID-19 beserta alasannya.

4. Dengan apa konten tersebut diberikan

Hal ini akan menjelaskan dan membahas mengenai bagaimana cara atau teknis konten tersebut dapat diakses di dalam aplikasi Telegram dan diberikan kepada penggunanya.

1.5.3.2 Faktor Perubahan Pola Konsumsi Pengguna Industri Media

Dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Maryam et al., (2021) ditemukan bahwa stress di masa pandemi tidak dapat dihindari terlebih lagi pada masa karantina yang tidak pasti. Adanya lockdown telah meningkatkan tingkat mereka menderita tekanan mental. Sehingga adanya media online berperan dalam menghilangkan stress mereka. Di satu sisi mahasiswa yang menggunakan media online dengan tujuan pendidikan juga menggunakan media online sebagai tujuan hiburan. Disebutkan juga bahwa pemilihan media online sebagai media hiburan dipengaruhi oleh masyarakat dan orang sekitar. Menurut Majumdar et al., (2020) dalam Maryam et al., (2021) Ketika lockdown waktu menggunakan media pada seseorang menjadi meningkat untuk mengakses sumber daya dan bekerja dari jarak jauh Waktu layar individu meningkat dan menyebabkan peningkatan ketergantungan pada media untuk mengakses sumber daya dan bekerja dari jarak jauh. Selain itu perubahan gaya hidup ini menjadi alasan utama bagi konsumen. Industri media juga mengalami perubahan

pola konsumsi pengguna dan faktor-faktor perubahan ini dikategorikan menjadi 3 kategori; faktor sosial atau perilaku (*Behavioral Factors*), faktor ekonomi (*Economic Factors*), dan faktor yang dipaksakan (*Enforced Factors*) (Maryam et al., 2021).

1. *Behavioral Factors*

Menurut Majumdar, et al., (2020) dalam Maryam et al., (2021) adanya lockdown membuat banyak perubahan pada perilaku sosial dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Dalam masa pandemi atau dalam masa *lockdown* seseorang cenderung untuk mencari cara agar tetap terhubung dengan dunia luar. Hal ini sudah menunjukkan adanya perubahan perilaku yang bergantung kepada media virtual. Menurut Maryam et al., (2021) alasan seseorang mencari cara virtual untuk terhubung dengan dunia selama *lockdown* sangat beragam yaitu :

1. Pada masa pandemi orang mencari dukungan emosional, karena COVID-19 tidak hanya berdampak secara fisik namun juga secara mental.
2. Di masa pandemi seperti saat ini orang cenderung beralih ke kegiatan hiburan untuk menahan situasi stress dan kebosanan mereka.
3. Nostalgia pada masa pandemi dibutuhkan seseorang untuk mengingat masa-masa sebelum pandemi dengan cara mengunggah foto-foto lama, melihat film lama atau film klasik, dan menghubungi teman-teman lama.
4. Kebutuhan untuk tetap terhubung dengan kerabat dan keluarga melalui media online seperti Whatsapp, Telegram, Facebook, dan lain-lain.

2. *Economic Factors*

Sejak adanya pandemi COVID-19 menurut Nicola et al., (2020) dalam Maryam et al., (2021) perekonomian dunia mengalami resesi yang menyebabkan banyak perusahaan yang tutup dan sebagian memberhentikan karyawannya. Hal ini menyebabkan banyak orang kehilangan pekerjaannya ketika pandemi dan menyebabkan pengangguran massal. Tingkat pengangguran di Amerika Serikat menurut Altig et al.,

(2020) dalam Maryam et al., (2021) meningkat menjadi 14,7%. Karena alasan tersebut banyak individu yang menganggur dan memiliki banyak waktu luang dan beralih ke media hiburan dan media sosial. Di masa seperti ini media sosial menjadi sumber pendapatan bagi sebagian orang. Beberapa orang membuat video melalui TikTok atau Youtube untuk mendapatkan uang. Menurut Su, Baker, Doyle & Yan (2020) dalam Maryam et al., (2021) inilah salah satu alasan situs streaming mengalami lonjakan pengguna maupun siaran.

3. *Enforced Factors*

Adanya lockdown membuat masyarakat tidak memiliki kebebasan dalam melakukan banyak kegiatan ke tempat umum seperti mall dan bioskop. Sekolah, perkantoran, dan institusi lainnya belum sepenuhnya dapat kembali normal. Akibat hal ini banyak orang yang kehilangan kehidupan sosialnya dan terpaksa mencari alternatif lain untuk berinteraksi dengan yang lain. Menurut Nault et al., (2020) dalam Maryam et al., (2021) hal ini termasuk berinteraksi dengan mereka melalui media sosial serta menonton media streaming seperti Netflix untuk menciptakan kembali pengalaman menonton di bioskop. Masyarakat yang dulunya terbiasa dengan kegiatan di tempat umum mulai beralih ke media hiburan lain yang dapat diakses dirumah saja. Menurut Ostrovsky & Chen (2020) dalam Maryam et al., (2021) mengatakan hal ini termasuk tren dari teman-teman dan lingkungan sosial mereka seperti mengunduh TikTok dan aplikasi lain yang memungkinkan mereka membuat video pendek atau melihat video dari rumah.

Selama *lockdown* menurut Hamermesh (2020) dalam Maryam et al., (2021) orang-orang diminta untuk menggunakan aplikasi tertentu dan menonton acara tertentu meskipun mereka tidak menyukainya, namun karena adanya pengaruh sosial dan kebosanan mereka menjadi terpaksa menyesuaikan diri dengan norma dan mengadopsi elemen tertentu di dalam media online. Beberapa orang mungkin lebih suka melihat film di

bioskop, namun karena keadaan memaksa mereka untuk menggunakan media online untuk menonton film. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Maryam et al., (2021) dalam FGD yang telah dilakukan alasan waktu luang adalah alasan utama dibalik peningkatan penggunaan media online serta membuat rutinitas mereka menjadi benar-benar berubah. Dalam penelitian lain juga disebutkan bahwa waktu luang berbanding lurus dengan peningkatan penggunaan media online.

1.6 Metodologi

1.6.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus penelitian pada *media habit* pengguna Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal pada masa pandemi COVID-19. Pendekatan kualitatif menurut Bogdan dan Biklen dalam Rahmat (2009) adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif dan bukan statistik yang berusaha menjelaskan secara terperinci mengenai ucapan, tulisan, dan tingkah laku seseorang dalam suatu fenomena, kelompok, atau organisasi tertentu dalam suatu konteks yang dikaji. Peneliti memilih pendekatan ini agar dapat menjelaskan secara lebih rinci dan mendalam mengenai bagaimana *media habit* pengguna Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal pada masa pandemi COVID-19. Fenomena *streaming* film ilegal ini makin marak di masa pandemi dikarenakan Telegram menjadi media alternatif baru untuk *streaming* film dan alternatif hiburan bagi kebanyakan orang yang harus dirumah saja. Fenomena ini pada akhirnya menjadi dekat dengan kita dikarenakan hadirnya banyak media baru yang menjadi wadah untuk menonton film.

Peneliti memilih metode kualitatif dibandingkan kuantitatif karena dirasa dengan menggunakan metode kualitatif peneliti dapat lebih mendalami media Telegram serta dapat menemukan ide-ide baru dalam melihat fenomena tersebut. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui pengalaman dan *media habit* pengguna Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal pada masa pandemi COVID-19 secara mendalam yang tidak bisa dijawab lebih dalam oleh metode kuantitatif

yang sifatnya terbatas. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui lebih dalam sampai sejauh mana pengguna dalam mengakses Telegram sebagai media *streaming* ilegal. Serta hubungan apa yang terjadi antara pengguna Telegram dan media Telegram sebagai media *streaming* film.

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, karena permasalahan berhubungan dengan manusia yang secara fundamental bergantung pada pengamatan. Menurut Moleong (2011) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif pada penelitian ini mencoba untuk melibatkan hal yang berkaitan dengan data empiris seperti wawancara, observasi serta pengalaman pribadi dari pengguna aplikasi Telegram sebagai media *streaming* film ilegal. Pengumpulan data dalam penelitian ini difokuskan untuk mengetahui *media habit* pengguna Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal pada masa pandemi COVID-19 dengan cara mengumpulkan data empiris yaitu data *Indepth interview*.

1.6.2 Tipe Penelitian

Menurut Mudjiyanto (2018) penelitian eksploratif adalah penelitian yang digunakan untuk memperdalam dan mencari ide-ide baru mengenai suatu fenomena yang terjadi. Penelitian eksploratif ditujukan untuk menganalisis fenomena sosial dan menjelaskan bagaimana terjadinya fenomena tersebut. Metode penelitian eksploratif ini juga berorientasi pada eksplorasi dan penemuan dan tidak ditujukan untuk menguji teori (Mudjiyanto, 2018). Penelitian mengenai *media habit* pengguna Telegram dalam mengakses *streaming* tergolong penelitian yang memiliki unsur kebaruan. Penelitian ini berusaha mencari tahu bagaimana *media habit* pengguna Telegram dalam menggunakan aplikasi Telegram sebagai media *streaming* film pada masa pandemi COVID-19. Untuk mengetahui

bagaimana media *habit* pengguna Telegram yang beragam dan bisa jadi berbeda satu dengan yang lain maka tipe penelitian ini adalah eksploratif. Penelitian eksploratif ini sangat luas dan terbuka sehingga adanya narasumber dianggap sebagai sesuatu yang penting. Selanjutnya dijelaskan bahwa penelitian eksplorasi mengidentifikasi suatu peristiwa dan berusaha menjelaskan peristiwa tersebut dengan detail seperti mencari tahu faktor penyebab dan faktor-faktor penting di dalamnya. Sehingga peneliti memilih tipe penelitian eksploratif karena peneliti ingin menjelajah dan menemukan hal baru dalam fenomena ini serta peneliti tidak bermaksud membuktikan teori atau hipotesis dalam penelitian ini.

1.6.3 Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode Fenomenologi yang bertujuan untuk mencari sebuah jawaban dari sebuah fenomena yang sedang terjadi yaitu fenomena media *habit* pengguna aplikasi Telegram dalam mengakses media streaming film ilegal pada masa pandemi COVID-19. Menurut Bogdan & Taylor (1975) dalam Nugrahani (2014) metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data berupa tulisan deskriptif dari lisan orang-orang dan perilaku masyarakat yang diamati.

Fenomenologi berasal dari kata (*logos*) yang artinya ilmu dan (*phenomenon*) yang artinya sesuatu yang tampak. Sehingga menurut Bertens (1987) dalam Nuryana., et al, (2019) penelitian atau ilmu yang membahas mengenai bagaimana penampakan dari fenomena apa saja termasuk ke dalam fenomenologi. Littlejohn (2003) dalam Nuryana., et al, (2019) menyebutkan bahwa fenomenologi merupakan ilmu yang mempelajari mengenai pengetahuan yang berasal dari kesadaran atau bagaimana memahami suatu objek maupun peristiwa dengan mengalaminya secara sadar. Selanjutnya dijelaskan bahwa di dalam metode pemikiran Fenomenologi tidak ada teori, tidak ada hipotesis, tidak ada sistem di dalamnya, semuanya bersifat deskriptif begitu pula penelitian ini.

Menurut Denzin & Lincoln (1988) dalam Nuryana., et al, (2019) pada dasarnya terdapat dua hal yang menjadi fokus utama dalam penelitian fenomenologi yaitu : *Textual description* yaitu mengenai pengalaman subjek

penelitian mengenai sebuah fenomena, yang bersifat faktual, objektif, dan terjadi secara empiris. Dan *structural description* yaitu bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya. Berisi aspek-aspek yang subjektif menyangkut pendapat, penilaian, perasaan, harapan, serta respons subjektif lainnya dari subjek penelitian yang berkaitan dengan pengalamannya atas suatu fenomena.

1.6.4 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah pengguna aplikasi Telegram yang menggunakan Telegram sebagai media *streaming* film. Subjek penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting di dalam penelitian dan harus siap sebelum peneliti hendak mengumpulkan data (Arikunto, 2010). Menurut Lincoln dan Guba, subjek penelitian juga merupakan sumber informasi yang dapat berguna untuk perluasan teori. Sumber informasi ini bisa berupa peristiwa, atau situasi dan responden yang dapat diwawancarai (Lincoln & Guba, 1985). Peneliti menggunakan metode *purposive sampling* yang artinya peneliti menentukan subjek penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan tertentu dan berguna bagi penelitian yang dilakukan.

Subjek penelitian yang telah dipilih melalui berbagai pertimbangan diharapkan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Informasi akan didapatkan dari beberapa informan sehingga informasi yang diperoleh lebih beragam. Jika peneliti telah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, maka pengumpulan data akan dicukupkan. Dalam penelitian ini, ditetapkan beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh subjek penelitian, antara lain :

1. Subjek penelitian merupakan pengguna Telegram dengan latar belakang Pelajar, Mahasiswa, Ibu rumah tangga, dan Pekerja
2. Subjek penelitian menggunakan Telegram sebagai media komunikasi dan media *streaming* atau hanya sebagai media *streaming* saja.
3. Subjek penelitian bersedia untuk melakukan wawancara mendalam.

1.6.5 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah aplikasi telegram yang digunakan untuk media *streaming*. Menurut Suryana (2010) objek penelitian merupakan variabel-variabel dalam penelitian yang memuat mengenai apa, siapa, dimana dan merupakan berupa karakteristik serta unsur yang akan diteliti oleh peneliti. Sehingga objek penelitian ini adalah aplikasi Telegram sebagai media *streaming* film.

1.6.6 Unit Analisis

Unit analisis dari penelitian ini adalah hasil wawancara dan observasi dari aplikasi yang dijadikan peneliti untuk menjadi objek penelitian yaitu Telegram. Sehingga instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah hasil observasi aplikasi serta hasil wawancara yang dilakukan kepada para pengguna media Telegram yang menggunakan media tersebut sebagai alternatif untuk menonton film ilegal.

1.6.7 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang paling strategis untuk memperoleh data. Jika teknik pengumpulan data yang dilakukan tidak tepat, maka peneliti tidak bisa mendapatkan data untuk memecahkan masalah penelitian (Sugiyono, 2016). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, maka dari itu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa data primer dan data sekunder sebagai berikut:

a. Data Primer

- Wawancara Mendalam (*In Depth Interview*)

Menurut Moleong (2011), wawancara merupakan sebuah proses percakapan dengan maksud tersendiri. Wawancara terjadi ketika pewawancara mengajukan pertanyaan dan terwawancara menjawab pertanyaan. Wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh data terkait perasaan atau pemikiran pada diri informan yang disadari maupun tidak disadari. Lewat proses ini,

data yang diperoleh oleh peneliti akan lebih dalam dan lebih luas, tidak jarang bahwa peneliti akan memperoleh *unexpected information* dari perbincangan yang berlangsung (Ida, 2014,162-166).

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara mendalam (*In Depth Interview*) yang akan diajukan kepada narasumber yang menggunakan Telegram sebagai media *streaming* film ilegal guna mengetahui bagaimana media *habit* pengguna dalam mengakses media Telegram sebagai media *streaming* pada masa sebelum dan saat pandemi COVID-19. Pertanyaan yang diajukan bersifat terbuka sehingga narasumber yang akan diwawancara dapat menjawab pertanyaan dengan leluasa dan diharapkan narasumber dapat menjawab pertanyaan dengan jujur dan lengkap, sehingga peneliti dapat mendapatkan jawaban dari penelitian yang dilakukan.

Untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini peneliti membutuhkan observasi serta wawancara mendalam (*Indepth Interview*). Observasi akan dilakukan peneliti dengan mengobservasi media *streaming* film Telegram sebagai objek dari penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti tidak berusaha membuktikan hipotesis tertentu dan tidak membatasi hasil penelitian. Segala teks maupun konteks yang didapatkan dari penelitian akan dianalisis dan ditarik garis kesimpulannya. Peneliti akan mengkaji secara mendalam mengenai *media habit* pengguna Telegram dalam mengakses *streaming* film ilegal pada masa pandemi COVID-19 dengan menggunakan *Indepth interview*. Dengan demikian, dua sudut pandang tersebut dapat disatukan agar tercipta jawaban secara utuh.

Dalam proses transkrip data dan analisis data nantinya nama dari setiap informan akan disamarkan hal ini dilakukan demi menjaga identitas dari informan. Karena penelitian ini berkaitan

dengan tindakan ilegal yaitu menonton film menggunakan Telegram, maka hanya informasi tertentu yang penting bagi penelitian ini yang akan ditulis dalam transkrip maupun pembahasan seperti usia, jenis kelamin dan latar belakang dari informan.

- Observasi

Peneliti akan menggunakan pengumpulan data yang didapat melalui hasil observasi dari media Telegram yang menjadi objek penelitian. Menurut Subandi (2011) adalah bagaimana seseorang melakukan pengamatan terhadap suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi di sekitar kita. Hasil dari observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berupa data yang didapat melalui observasi media Telegram.

b. Data Sekunder

- Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan studi yang dilakukan terhadap buku-buku, literatur, catatan untuk memperoleh data terkait permasalahan penelitian (Nazir, 2013). Data yang diperoleh melalui studi pustaka akan dijadikan data sekunder guna menjadi pembandingan antara teori dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

- Internet Searching

Teknik pengumpulan data melalui *internet searching* dilakukan guna memperoleh data-data sekunder yang menjadi pendukung data primer yang telah diperoleh. Peneliti akan mencari data yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan.

1.6.8 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2016). Selanjutnya Sugiyono menjelaskan analisis data adalah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Dalam penelitian ini ada pula tahapan peneliti dalam analisis data menggunakan analisis *interactive* model adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui data primer maupun data sekunder. Hal ini nantinya akan memudahkan peneliti untuk menyusun tahapan berikutnya.
2. Reduksi data menurut Lena (2013) adalah kegiatan merangkum data yang telah diterima, memilih dan memfokuskan pada hal yang penting untuk dianalisis dan dapat menjelaskan tema dan pola. Selanjutnya data yang direduksi akan membantu untuk melakukan penyajian data
3. Penyajian data menurut Lena (2013) adalah sekumpulan informasi yang telah disusun yang dapat disajikan dalam bentuk uraian yang didukung dengan matriks jaringan kerja dan memungkinkan adanya penarikan kesimpulan
4. Penarikan kesimpulan menurut Lena (2013) adalah hasil dari penelitian yang menjawab rumusan masalah serta fokus dari penelitian dan berpedoman pada kajian peneliti.