

ABSTRAK

Sela Garselia . 2402713063 . Judul penelitian ini adalah : Pengaruh Kepuasan penonton Tentang Tayangan Film Dilan 1990 Terhadap Sikap Remaja Di SMKN 2 Garur.

Latar belakang dari penelitian ini adalah tembusnya film Dilan 1990 sebagai 5 film terlaris sepanjang masa. Penonton yang menonton film Dilan 1990 pun tergolong dari semua kalangan termasuk kalangan remaja SMA yang tidak punya pengalaman SMA di jaman 90'an. Film Dilan adalah cerita cinta anak SMA tahu 90'an yang dikemas tanpa unsur *pornografi* yang dapat merusak akal bangsa namun film Dilan 1990 sebagai film yang sehat mampu merajai film di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kepuasan penonton tentang tayangan film Dilan 1990 terhadap sikap remaja di SMKN 2 Garut. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah deskriptif kuantitatif. Dengan populasi berjumlah 230 siswa dikarenakan populasi terlalu banyak penulis mengambil sampel 70 orang siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu dengan metode *Nonprobability / Nonrandom Sampling* atau sampel acak .

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kepuasan penonton tentang tayangan film Dilan 1990 terhadap sikap remaja di SMKN 2 Garut. Hal ini menunjukkan dari kepuasan penonton yang mana penonton menemukan model perilaku yang dapat dicontoh dalam film Dilan 1990 yang akan berdampak pada sikap konatif (kecenderungan melakukan sesuatu), dan adapun sikap yang berubah adalah sikap meniru. Objek dari kepuasan penonton terhadap sikap remaja dari persentase jawaban untuk kuesioner yaitu responden memberikan jawaban dengan klarifikasi interpretasi nilai yang baik. Meskipun pengaruhnya hanya tergolong cukup namun penelitian ini dapat dikatakan signifikan, dengan adanya pengaruh tersebut menandakan bahwa tipe kepuasan yang dirasakan oleh penonton tentang tayangan film Dilan 1990 pasti memiliki pengaruh terhadap sikap remaja. Selain pengaruh dari film Dilan 1990 yang lainnya dapat dipengaruhi seperti dari pengalaman pribadi, lingkungan dan orang lain yang dianggap penting (keluarga atau teman dekat).

Kata Kunci : Kepuasan , Penonton , Film Dilan 1990, sikap Remaja

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah percakapan yang berlangsung dengan dasar persamaan persepsi. Komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, 2003 : 188), yakni: Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Dari definisi tersebut dapat diketahui dan dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, ataupun di lapangan yang luas, jika tidak menggunakan media massa itu berarti bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah : siaran radio, televisi, majalah , surat kabar , serta media film.

Didalam komunikasi massa terdapat elemen-elemen komunikasi massa, elemen-

elemen tersebut mendukung suksesnya komunikasi massa, diantaranya adalah penonton/*audience* yang disebut juga sebagai komunikan atau penerima informasi. *Audience* adalah kumpulan penonton drama, permainan dan tontonan, yaitu penonton pertunjukan hal yang telah mengambil berbagai bentuk yang tidak serupa dalam peradaban dan tahapan sejarah yang berbeda. Terdapat dari keanekaragaman itu, beberapa ciri penting dari audience peran media telah ada sejak dan masih membentuk pemahaman kita.

Selain audience, Film termasuk kedalam media komunikasi massa. Media komunikasi massa yang bersifat universal, setelah menonton film penonton akan mempunyai informasi-informasi terkait film tersebut, selain itu penonton juga akan dapat informasi tentang apapun yang terkait dengan film tersebut, contohnya seperti pemeran/tokoh dalam film,tempat/lokasi, alur cerita, pesan yang disampaikan oleh

film tersebut dan kepuasan yang di dapatkan setelah menonton film tersebut.

Film adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televise dan film video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya (Agee, et. Al., 2001:364). Di Indonesia, film pertama yang diputar berjudul *Lady Van Java* yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926 oleh David. Sedangkan full bicara yang pertama ditayangkan di Indonesia berjudul *Terang Bulan* yang dibintangi oleh Roekiah dan R.Mochtar berdasarkan naskah oleh seorang penulis Indonesia Saerun.

Tampaknya film banyak diminati oleh khalayak di Indonesia, banyak yang ingin menonton film karena untuk hiburan, mengurangi kejenuhan, menghibur diri, tetapi seperti yang dikatakan oleh (Effendy, 1981:212) Tujuan khalayak menonton film

terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi *informative* maupun *edukatif*, bahkan *persuasive*. Hal inipun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*.

Di awal tahun 2018 dunia perfilman Indonesia dibuat ramai dengan hadirnya film remaja yang menceritakan kisah cinta SMA di bandung tahun 1990, Film tersebut adalah Film berjudul *Dilan* 1990. Film *Dilan* diadaptasi dari novel *DILAN* (Dia Adalah Dilanku tahun 1990) yang di tulis oleh Pidi Baiq dan diterbitkan pada tahun 2015 oleh penerbit Mizan Media Utama. Novel *Dilan* pun sukses di minati oleh para pembaca karena alur cerita yang begitu manis dengan di berikan kata -kata yang sangat unik oleh penulis.

Tabel 1.1

15 Film Indonesia peringkat teratas dalam perolehan jumlah penonton pada tahun 2018 berdasarkan tahun edar film

#	Judul	Penonton
1	Dilan 1990	6.311.490
2	Eiffel... I'm In Love 2	1.008.350
3	Yowis Ben	871.257
4	Benyamin Biang Kerok	731.780
5	Bayi Gaib: Bayi Tumbal Bayi Mati	615.748
6	London Love Story 3	543.270
7	Flight 555	201.177
8	Nini Thowok	187.549
9	Titisan Setan	159.915
10	Ghost	143.968
11	Maipa Deapati HYPERLINK	115.238
12	Bunda: Kisah Cinta 2 Kodi	85.261
13	Hongkong Kasarung	57.847
14	Meet Me After Sunset	57.158
15	Love for Sale	56.838

filmindonesia.or.id

Film Dilan menjadi viral sejak di rilis tanggal 25 januari 2018, film tersebut sudah tembus 5 juta penonton dan masuk kedalam 5 film terlaris sepanjang masa.

Jawapos.com "Insyallah siang jam 1 nanti (Minggu 11 Februari 2018) sudah 5 juta penonton," kata Ody Mulya Hidayat, Produser Max Pictures Indonesia yang memproduksi film [Dilan 1990](#), di Jakarta, Minggu (11/2). Angka lima juta penonton dalam waktu yang belum sampai sebulan ditayangkan, bukanlah jumlah yang biasa bagi penonton bioskop yang ada di Indonesia

Dari Keterangan diatas, sudah jelas Film Dilan 1990 saat ini merajai Film di Indonesia, dapat dilihat dari jumlah penonton yang sekarang sudah tembus 5 juta penonton dapat memenuhi rasa penasaran terhadap film tersebut, tidak sedikit penonton setelah menonton film mengupdate status lewat instagram dengan mempostingkan sedang menonton film ,

atau ulah *netijen* dengan membuat meme film Dilan 1990, ataupun membuat kata-kata dengan meniru gaya Dilan. Tidak hanya masyarakat kalangan biasa saja yang

menonton, banyak kalangan artis sampai Presiden Jokowi pun tak ingin ketinggalan menonton film Dilan 1990.

Film Dilan 1990 membius para Remaja bahkan orang dewasa yang bernostalgia mengingat saat remaja. Karakter Dilan dan Milea yang kuat tidak memungkinkan adanya Pro dan Kontra dikalangan remaja, akan ada dimana yang sangat menyukai dan ada juga yang sangat tidak menyukai, semua itu tergantung dari sikap penonton menilai.

Sikap adalah suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak meihak (*unfavorable*) pada objek tersebut (Berkowitz, 1972). Secara lebih spesifik, Thurstone sendiri memformulasikan sikap sebagai “derajat afek positif atau negative terhadap suatu objek psikologis.” (Edwards, 1957)

Uses And Gratifications Model (Model Kegunaan dan Kepuasan) merupakan penembangan dari model jarum hipodermik. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri seseorang, tetapi ia tertarik apa yang dilakukan orang terhadap media. Khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya.

Studi dalam bidang ini memusatkan perhatian pada penggunaan (*Uses*) media untuk mendapatkan kepuasan (*Gratifications*) atas kebutuhan seseorang. Jadi *Uses and Gratifications* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadinya dan sosial khalayak. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus.

Dari permasalahan mengenai *Pro* dan *Kontranya* kepuasan penonton tentang tayangan film Dilan 1990 terhadap sikap remaja setelah mereka menonton film tersebut, penulis sebagai bagian dari masyarakat yang sudah pernah menonton film tersebut tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut. Untuk melakukan penelitian seberapa besar “Pengaruh kepuasan penonton tentang tayangan film Dilan 1990 Terhadap sikap remaja di SMKN 2 Garut”. Dilakukan penelitian di Sekolah tersebut karena sebagian besar sekolah tersebut adalah siswa laki- laki yang biasanya kurang pro terhadap film cerita percintaan , tetapi setelah melakukan riset banyak siswa laki-laki yang tertarik untuk menonton film Dilan 1990. Dan hampir siswanya sudah menonton film Dilan 1990.

Banyak nya postingan di *media social* tentang sosok film Dilan atau potongan cerita film Dilan yang sengaja diposting seperti ingin mengiklankan film

tersebut nyatanya menarik perhatian dan tergugah untuk menonton film Dilan 1990. Selain itu tersebar meme- meme atau video pendek yang mengikuti gaya Dilan dan Milea.

remaja SMA merupakan golongan Remaja, ketika menonton film Dilan 1990 remaja SMA tidak akan merasa bernostalgia tidak seperti orang dewasa, remaja SMA akan merasakan lebih dekat dengan film tersebut karena merasakan kehidupannya sehari-hari atau yang sedang mereka jalani. Maka akan timbul kedekatan antara film Dilan 1990 dengan remaja SMA .

Film Dilan sukses dengan prestatsi dan cerita yang menarik tanpa dibumbui dengan cerita seksual atau gaya remaja yang mengenal dunia malam ataupun hal-hal yang berbau ponografi. Seperti yang kita ketahui banyak sekali perfilman di Indonesia yang mengacu kepada hal-hal ponografi, seperti film-film hantu yang seharusnya menyeramkan, menakutkan, dengan hantu

yang dapat membuat penonton merasa takut, tetapi kebanyakan difilm hantu di Indonesia ditambahi dengan perempuan seksi yang menjadi pemeran utama ataupun tidak sedikit adegan yang mengarah ke seksual. Penulis harap dengan adanya tayangan Film Dilan 1990 dapat menjadi contoh perfilman di Indonesia untuk membuat film yang sehat tanpa ada pornografi didalamnya yang dapat merusak sikap remaja. Maka menurut penulis Film Dilan 1990 layak untuk diteliti untuk mengetahui sejauhmana Remaja menyukai film yang sehat tanpa pornografi tetapi memberikan pengalaman menonton yang menarik dengan memberikan kepuasan bagi penonton saat menonton dan sesudah menonton (kesan).

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan sebagai berikut :

Seberapa Besar Pengaruh Kepuasan Penonton Tentang Tayangan Film Dilan

1990 Terhadap Sikap Remaja Di SMKN 2 Garut.

TINJAUAN PUSTAKA

Uses And Gratifications Model (Model Kegunaan dan Kepuasan) merupakan pengembangan dari model jarum hipodermik. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri seseorang, tetapi ia tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. *Studi* dalam bidang ini memusatkan perhatian pada penggunaan (*Uses*) media untuk mendapatkan kepuasan (*Gratifications*) atas kebutuhan seseorang. Oleh karena itu, sebagian besar perilaku khalayak akan dijelaskan melalui berbagai kebutuhan (*needs*) dan kepentingan Individu.

Uses and Gratifications menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku

khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadinya dan sosial khalayak. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus. Konsep *uses* (penggunaan) merupakan bagian penting dan pokok dalam pemikiran ini. Pengetahuan mengenai penggunaan media dan penyebabnya akan memberikan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi massa.

KOMUNIKASI MASSA

Menurut Gerbner (1967) “ *Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies*”. (Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang

dalam masyarakat industri (Rakhmat, 2003:188).

Definisi yang dikembangkan oleh Bittner menekankan akan arti pentingnya *gatekeeper* dalam proses komunikasi massa. Inti dari pendapat itu bisa dikatakan, dalam proses komunikasi massa di samping melibatkan unsur-unsur komunikasi sebagaimana umumnya, ia membutuhkan peran media massa sebagai alat ukur untuk menyampaikan atau menyebarkan informasi. Media massa itu tidak berdiri sendiri. Didalamnya ada beberapa individu yang bertugas melakukan pengolahan informasi sebelum informasi itu sampai kepada *audience* nya. Mereka yang bertugas itu sering disebut *gatekeeper*.

Dengan demikian, media massa adalah alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada *audience* yang luas dan heterogen. Kelebihan media massa dibanding dengan jenis komunikasi lain adalah ia bisa

mengatasi hambatan ruang dan waktu. Bahkan media massa mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas.

KEPUASAN

Kepuasan adalah suatu kondisi di mana keinginan, harapan dipenuhi. Setiap layanan yang diberikan dinilai memuaskan apabila layanan tersebut dapat memenuhi keinginan seseorang. Pengukuran kepuasan merupakan elemen penting dalam menyediakan layanan yang lebih baik, lebih efisien dan lebih efektif. Ketika seseorang merasa tidak puas terhadap suatu pelayanan yang disediakan, maka layanan tersebut dapat disimpulkan sebagai tidak efektif dan tidak efisien. Meningkatkan kepuasan merupakan faktor yang penting dalam mengembangkan suatu sistem layanan layanan yang disediakan.

Kepuasan atau ketidakpuasan yang dirasakan oleh penonton merupakan sebuah respon yang timbul setelah penonton

menonton film. Setelah penonton menonton film ada harapan yang tercapai bagi penonton yang merasakan kepuasan dan ada pula harapan yang tidak sesuai yang menimbulkan ketidakpuasan penonton terhadap film Dilan 1990. Dalam hal ini kepuasan dan ketidakpuasan penonton yang dirasakan setelah menonton film Dilan 1990 akan dibahas dalam penelitian ini. Tingkat kepuasan penonton terhadap film Dilan 1990 merupakan sebuah evaluasi yang subjektif dari siswa/ siswi SMKN 2 Garut mengenai kesesuaian yang mereka harapkan dengan hasil yang didapatkan mereka setelah menonton film Dilan 1990. Selain itu, penonton tidak akan merasa puas apabila hasil yang mereka harapkan tidak terpenuhi setelah menonton film tersebut.

Menurut Philip Palmgreen dari Kentucky University, kepuasan yang diperoleh seseorang dari media ditentukan juga oleh sikap orang tersebut terhadap media, yaitu kepercayaan dan juga evaluasi

yang akan diberikan terhadap isi pesan media.

Konsep yang diungkap oleh Palmgreen adalah mengukur kepuasan dengan yang disebut GS (*Gratications Sought*) dan GO (*Gratifications Obtained*). *Gratications Sought* merupakan sebuah kepuasan yang diinginkan oleh individu saat mengkonsumsi sebuah media tertentu dan ada motif yang mendorong seseorang menggunakan media. Sedangkan *Gratifications Obtained* adalah kepuasan yang diperoleh individu setelah menggunakan media tertentu. Dipenelitian ini penulis menggunakan *Gratifications Obtained* sebagai alat ukur mengukur kepuasan. Berikut adalah indikator untuk mengukur kepuasan *Gratifications Obtained*, yaitu kategori motif pengkomsumsian media yakni menurut McQuail, Tabel di bawah ini dikutip dari tripologi yang disarankan McQuail, yaitu :

Tabel 2.4

Dimensi	Indikator
Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin mengetahui berbagai peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan masyarakat terdekat • Ingin mencari bimbingan dan pendapat • Ingin memperoleh nilai lebih sebagai penonton
Identitas personal	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin menemukan penunjang nilai-nilai • Ingin mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai dalam media
Integritas dan interaksi Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin memperoleh pengetahuan yang berkenaan dengan empati sosial • Ingin menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial • Keinginan untuk dekat dengan orang lain • Keinginan untuk dihargai dengan orang lain
Motif hiburan	<ul style="list-style-type: none"> • Keinginan melepaskan diri dari permasalahan • Ingin bersantai • Ingin mengisi waktu luang • Ingin mengalirkan emosi • Ingin mendapatkan hiburan dan kesenangan

Tripologi McQuail

PENONTON/ AUDIENCE

Menurut Hiebert dan kawan-kawan, *audience* dalam komunikasi massa setidaknya tidaknya mempunyai lima karakteristik sebagai berikut :

- *Audience* cenderung berisi Individu-Individu yang condong untuk berbagi pengalaman dan dipengaruhi oleh

hubungan *social* di antara mereka. Individu-Individu tersebut memilih produk media yang mereka gunakan berdasarkan seleksi kesadaran.

- *Audience* cenderung besar. Besar disini berarti tersebar ke berbagai wilayah jangkauan komunikasi massa. Meskipun begitu, ukuran luas ini sifatnya bisa jadi *relative*. Sebab, ada media tertentu yang khalayaknya mencapai ribuan, ada yang mencapai jutaan. Baik ribuan maupun jutaan tetap bisa disebut *audience* meskipun jumlahnya berbeda, tetapi perbedaan ini bukan sesuatu yang prinsip. Jadi tak ada ukuran pasti tentang luasnya *audience*.
- *Audience* cenderung heterogen. Mereka berasal dari berbagai lapisan kategori *social*. Beberapa media tertentu mempunyai sasaran, tetapi heterogenitasnya juga tetap ada.
- *Audience* cenderung *anonym*, yakni tidak mengenal satu sama lain.

Bagaimana mungkin *audience* bisa menenganl khalayak televisi yang jumlahnya jutaan? Tidak mengenal tersebut tidak ditekankan satu kasus per kasus, tetapi meliputi semua *audience* .

- *Audience* secara fisik dipisahkan dari komunikator. Anda berada di Yogyakarta yang sedang menikmati acara stasiun televisi di Jakarta. Bukankah ia dipisahkan dengan jarak ratusan kilometer ? dapat juga dikatakan *audience* dipisahkan oleh ruang dan waktu.

SIKAP

Sikap adalah suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak meihak (*unfavorable*) pada objek tersebut (Berkowitz, 1972). Secara lebih spesifik, Thurstone sendiri memformulasikan sikap sebagai “derajat afek positif atau negative

terhadap suatu objek psikologis.” (Edwards, 1957).

Komponen Sikap

Menurut Notoatmodjo (1997) ada tiga komponen yang secara bersama-sama membentuk sikap yang utuh (total attitude) yaitu :

a. Kognitif (cognitive). Berisi kepercayaan seseorang mengenai apa yang berlaku atau apa yang benar bagi obyek sikap. Sekali kepercayaan itu telah terbentuk maka ia akan menjadi dasar seseorang mengenai apa yang dapat diharapkan dari obyek tertentu.

b. Afektif (affective) Menyangkut masalah emosional subyektif seseorang terhadap suatu obyek sikap. Secara umum komponen ini disamakan dengan perasaan yang dimiliki obyek tertentu.

c. Konatif (conative) Komponen konatif atau komponen perilaku dalam struktur sikap menunjukkan bagaimana perilaku atau kecenderungan berperilaku dengan yang ada dalam diri seseorang berkaitan dengan

obyek sikap yang dihadapi (dalam Priyani Eka, 201, para. 1).

ANAK REMAJA

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda (Soetjiningsih, 2004 :45).

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yaitu diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi (Syamsu Yusuf, 2004 : 184).

METODELOGI PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rancangan, pedoman, atau apapun acuan penelitian yang akan dilaksanakan. Oleh karenanya, desain penelitian harus memuat segala sesuatu yang

berkepentingan dengan pelaksanaan penelitian nanti, dan separuh lebih dari proses penelitiannya telah selesai pula. (Burhan, 2005:97).

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini termasuk penelitian survey, yaitu penelitian yang dilakukan melalui pengambilan sampel populasi yang diamati. Dalam hal ini kuesioner digunakan sebagai instrument utama pengumpulan data penelitian. (Rachmat, 2009: 59-60).

Jenis angket yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Jenis angket ini merupakan salah satu jenis angket dimana responden telah diberikan alternative jawaban. Dengan demikian, maka akan diperoleh data mengenai kepuasan penonton setelah menonton film dilan 1990 terhadap sikap remaja di SMKN 2 Garut.

KLASIFIKASI VARIABEL

Variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.(Sugiyoni, 2013: 38).

Dalam penelitian ini, membedakan 2 variabel yaitu variabel bebas sebagai variabel yang mempengaruhi (X) dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi (Y) yaitu:

- Variabel bebas (X) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pengaruh kepuasan penonton tentang tayangan Film Dilan 1990.
- Variabel terikat (Y) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Sikap remaja di SMKN 2 Garut.

OPERASIONAL VARIABEL

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan

oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyon, 2016:38). Sesuai dengan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu Pengaruh Kepuasan Penonton Tentang Tayangan Film Dilan 1990 Terhadap Sikap Remaja, maka penulis mengelompokan variabel ya digunakan dalam penelitian ini menjajadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

Operasional variabe diperlukan guna menentukan jenis dan indikator dari variabel-variabel yang terkait dalam oenelitian ini. Selain itu, operasional variabel bertujuan untuk menentukan skala pengukuran dari masing-masing variabel, sehingga pengujian hipotesis dengan menggunakan alat bantu dapat dilakukan dengan tepat.

POPULASI

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang

mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyoni, 2013 : 80).

Berdasarkan definisi diatas yang menjadi populasi didalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi SMKN 2 Garut dari kelas 10 sampai dengan kelas 12 dengan jumlah keseluruhan 1965 siswa , tetapi yang sudah menonton Film Dilan 1990 dengan Jumlah 230 orang

SAMPEL DAN TEKNIK SAMPLING

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sempel yang diambil dari populasi harus betul – betul representative (mewakili). (Sugiyono, 2013:81).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diperlukan Siswa / Siswi yang telah menonton film Dilan 1990 , maka peneliti menggunakan *Nonprobability/ Nonrandom Sampling atau Sampel Acak*. Jenis sample ini tidak dipilih secara acak. Tidak semua unsur atau elemen populasi mempunyai kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel. Unsur populasi yang terpilih menjadi sampel bisa disebabkan oleh factor kebetulan atau factor lain yang sebelumnya sudah direncanakan oleh peneliti. (Sugiyono, 2013 : 151).

Kriteria dalam penelitian ini adalah Siswa / Siswi yang bersekolah di SMKN 2 Garut yang pernah menonton film Dilan 1990 .

Adapun besar sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus Slovin dengan perkiraan tingkat kesalahan 10% sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

(Siregar, 2013:34)

$$n = \frac{230}{1 + 230 (0,01)}$$

$$= 69,69 \text{ dibulatkan menjadi } 70$$

Dengan demikian jumlah sample adalah 69,69 , maka dibulatkan menjadi 70 orang responden.

PEMBAHASAN

Adakah Pengaruh Kepuasan Penonton Tentang Tayangan Film Dilan 1990 Terhadap Sikap Remaja Di SMKN 2 Garut.

Berdasarkan dari pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti, bahwa kepuasan penonton setelah menonton film Dilan 1990 berpengaruh terhadap sikap penonton itu sendiri, dalam hal ini sikap dapat dikatakan seperti meniru, menyukai, mengikuti perkembangan

film, dan keinginan tahu tentang apa yang dilakukan oleh aktor/aktris dalam keseharian mereka. Apa yang penonton lihat dalam film Dilan 1990 dapat mereka cerna sehingga timbulah keinginan untuk menjadi seperti apa yang mereka tonton, sehingga mereka dapat melakukannya di kehidupan mereka sehari-hari (meniru)

Didalam hal ini film Dilan 1990 mempunyai *feedback* yang sangat besar dalam perfilman di Indonesia, karena jumlah penonton yang membeludak serta semuanya viral di media sosial ataupun tiruan di iklan Tv nasional. Peneliti melakukan pengamatan bertujuan untuk menemukan keterkaitan antara kepuasan yang dirasakan dengan sikap, setelah melakukan pengamatan peneliti menyimpulkan bahwa kepuasan penonton setelah menonton tayangan film Dilan 1990 berpengaruh pada sikap remaja dalam meniru .

Dari pengamatan peneliti tentang remaja di SMKN 2 Garut ini, remaja di sana

adalah kebanyakan laki-laki karena memang dahulunya adalah STM negeri, maka karakter Dilan cocok dengan karakter remaja di SMKN 2 Garut karena karakter Dilan yang kuat di dalam film tersebut menarik penonton remaja untuk menonton kemudian meniru karakter Dilan tersebut.

Masa remaja merupakan masa dimana mereka selalu bereksperimen , tidak suka diatur, dan masa dimana mereka senang meniru. Jika dilihat 4 dimensi dari kepuasan penonton (*Gratifications Obtained*) yaitu kepuasan informasi , kepuasan identitas pribadi, kepuasan integritas dan interaksi sosial , dan kepuasan hiburan, sedangkan 3 dimensi sikap adalah *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (perasaan) *konatif* (kecenderungan melakukan sesuatu), terlihat jelas bahwa dari dimensi variable X sangat mempengaruhi dimensi variable Y.

Secara keseluruhan nilai skor rata-rata pada variabel X (kepuasan penonton) dinilai baik, dan secara keseluruhan nilai

skor rata-rata pada Y (sikap remaja) pun dinilai baik.

Untuk menguji signifikansi hubungan, peneliti menggunakan rumus t test untuk menguji signifikansi hubungan. Peneliti menggunakan tingkat kesalahan sebesar 5% untuk mengetahui t_{tabel} . Berdasarkan tabel 4.47 maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7,422 > 2,033$. jumlah tersebut dapat mengartikan bahwa terdapat hubungan yang pasti dan signifikan diantara kepuasan penonton terhadap sikap remaja di SMKN 2 Garut. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika dari hubungan tersebut sudah signifikan maka dapat dinyatakan bahwa penelitian pengaruh kepuasan penonton tentang tayangan film Dilan 1990 di SMKN 2 Garut merupakan penelitian yang layak dilakukan.

2. Seberapa Besar Pengaruh Kepuasan Penonton tentang tayangan Film Dilan 1990 Terhadap Sikap remaja Di SMKN 2 Garut

Untuk menanggapi kalimat identifikasi masalah diatas, peneliti dapat menganalisis dari hasil yang sebelumnya, yakni bahwa kepuasan penonton tentang tayangan film Dilan 1990 berpengaruh terhadap sikap remaja, khususnya di SMKN 2 Garut mengenai sikap remaja sebesar 10,667 dengan hasil tingkat signifikasinya 0,046 maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima.

Sikap remaja di SMKN 2 garut ini terpengaruh karena kepuasan yang dirasakan penonton itu sendiri terhadap film Dilan 1990. Berdasarkan teori *Uses And Gratifications Model* (Model kegunaan dan kepuasan) dimana model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri seseorang, tetapi ia tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Khalayak Studi dalam bidang ini memusatkan perhatian pada pengguna (*Uses*) media untuk mendapatkan kepuasan (*Gratifications*) atas kebutuhan seseorang.

Uses and gratifications menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khlayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi khalayak. Jadi bobotnya ialah pada khalayak yang aktif yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus, tujuan khusus yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu reaksi sikap dari penonton remaja di SMKN 2 Garut. Reaksi itu di dapatkan dari yang sudah di jelaskan di atas bahwa pengguna media (Penonton remaja) menggunakan media (Film Dilan 199) untuk mendapatkan kepuasan sehingga penguana media setelah memenuhi kebutuhannya untuk mencapai tujuan khusus mereka maka akan menimbulkan sebuah reaksi dari sikap

Dalam mengkaji penguatan penelitian ini, peneliti tidak hanya terfokus kepada pertanyaan identifikasi masalah, namun juga dari setiap jawaban dari

pernyataan kuesioner yang diberikan peneliti terhadap responden ,diketahui bahwa setiap dari pernyataan mendapatkan nilai yang baik dalam kategori kuat, dari hal itu maka peneliti mendapatkan jawaban penelitian yang lebih akurat.

Perhitungan kolerasi diantara kepuasan penonton dan sikap anak, diperoleh koefisien determinasi r^2 berkisar = 44,75% . Artinya Kepuasan penonton tentang tayangan film Dilan 1990 terhadap sikap remaja di SMKN 2 Garut dengan kontribusi 44,75%. Dan sisanya 55,25% dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti membaca novel Dilan 1990 dan dari blog Fidi Baiq maupun sosial media.

Dari hasil tersebut pengaruh nya tergolong lumayan besar namun tidak begitu besar juga karena kontribusinya berada di angka 44,75% hampir 50% berpengaruh. Dengan adanya pengaruh ini dapat diartikan bahwa pengaruh Kepuasan penonton terhadap sikap remaja di SMKN 2 Garut

memeiliki pengaruh satu dengan lainnya, walaupun tidak begitu besar namun berarti signifikan., Dengan adanya pengaruh ini menandakan bahwa tiap kepuasan yang dirasakan terhadap film dilan 1990 pasti memiliki pengaruh dan akan merubah sikap remaja tersebut.. Dengan adanya pengaruh diantara kepuasan penonton terhadap sikap remaja menandakan bahwa setiap apa yang mereka tonton pasti memiliki pengaruhnya terhadap sikap mereka itu sendiri maka komunikasi massa dalam hal film ini seharusnya mempunyai laur cerita yang positif.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan nilai dari skor rata-rata pada variable X (kepuasan informasi), (kepuasan identitas pribadi), (Kepuasan Integritas dan Interaksi Sosial), (Kepuasan Hiburan) jika dimasukan pada tabel kriteria interpretasi skor yaitu penilaian dinilai baik, dan untuk secara keseluruhan niali skor rata-rata pada Y (Sikap remaja)

yang terdiri dari dimensi *Kognitif* (pengetahuan) , *Afektif* (perasaan), *konatif* (kecenderungan melakukan sesuatu), apabila dimasukan pada tabel kriteria interpretasi skor yaitu penilaiannya pun dinilai baik.Objek dari kepuasan penonton terhadap sikap remaja yang persentase jawaban untuk kuesioner yaitu responden memberikan jawaban dengan klasifikasi interpretasi nilai yang baik .

Berdasarkan dari perhitungan dan riset yang sudah dilakukan sebelumnya oleh peneliti, yaitu dengan menggunakan rumus t test dengan tingkat kesalahan sebesar 5% untuk mengetahui t_{hitung} . Dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $20.738 > 1.556$. Maka dapat ditarikan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka peneliti dapat menyimpulkan untuk hasil dari perhitungan bahwa terdapat hubungan yang pasti dan signifikan diantara kepuasan penonton tentang tayangan film Dilan 1990 Terhadap sikap remaja di SMKN 2 Garut

kepuasan penonton tentang tayangan film Dilan 1990 berpengaruh terhadap sikap remaja, khususnya di SMKN 2 Garut mengenai sikap remaja sebesar 3,472 dengan hasil tingkat signifikasinya 0,000 maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima.

Untuk menanggapi kalimat identifikasi masalah di atas peneliti dapat menyimpulkan, bahwa Perhitungan kolerasi diantara kepuasan penonton dan sikap anak, diperoleh koefisien determinasi r^2 berkisar = 86,30% . Artinya Kepuasan penonton tentang tayangan film Dilan 1990 terhadap sikap remaja di SMKN 2 Garut dengan kontribusi 86,30%. Dan sisanya 13,70 % dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti membaca novel Dilan 1990 dan dari blog Fidi Baiq.

SARAN

Dari kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka selanjutnya

penulis akan menyajikan saran-saran sebagai masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Disarankan bagi peneliti lain untuk dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam terhadap pengaruh kepuasan penonton terhadap sikap remaja.
2. disarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian dengan melihat kolerasi diantara pengaruh kepuasan penonton terhadap sikap remaja.
3. bagi peneliti selanjutnya disarankan agar menggunakan teori yang berbeda dengan penulis, agar mendapatkan kajian yang lebih mendalam.
4. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan kontribusi yang positif bagi ilmu komunikasi, khususnya dalam *teori uses and gratifications*.

SARAN PRAKTIS

1. Hasil dari penelitian penulis diharapkan dapat menjadikan bahan untuk motivasi terhadap penonton agar

sebelum menonton film dapat memilah
milah film yang baik untuk di tonton
karena setelah menonton film penonton
akan merasakan dampak kepuasan yang
dirasakan terhadap sikap penonton itu
sendiri.

2. Hasil dari penelitian penulis
diharapkan dapat menjadi bahan bagi
sutradara, produser dan penulis naskah
agar dapat menyajikan film yang baik
bagi remaja karena melihat dampak yang
akan dirasakan oleh penonton setelah
menonton akan berpengaruh terhadap
sikap.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman dan Muhidin.2007. Analisis
Kolerasi, Regresi dan jalur Penelitian.
Bandung :Cv Pustaka Setia

Ardianto, Elvinaro.Dkk.2007. Pengantar
Komunikasi Massa. Bandung : Simbiosis
Rekatama Media

Ardial.2014. Paradigma Dan Model
penelitian Komunikasi. Jakarta. PT Bumi
Aksara

Arikunto. 2005. Management Penelitian.
Jakarta. Rineka Cipta

Azwar, Saifuddin. (2003). Sikap Manusia
Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta.
Pusat Pelajar

Bungin, Burhan. 2005. Metode Penelitian
Kuantitatif. A Jakarta: kencana

Darmawan, Deni . 2014. Metode Penelitian
Kuantitatif. A Jakarta : cetakan kedua.
Bandung PT.Remaja Rosdakarya

Effendy, Onong Uchana. 1981. Dimensi-
Dimensi Komunikasi . Bandung PT
Rosdakarya

Kriyantono, Rachmat. (2006). Teknik Praktis
Riset Komunikasi. Jakarta : Kencana

Kriyantono, Rachmat. 2012. Teknik Praktik
Riset Komunikasi. Jakarta : Kencana

McQuail, Denis. 1987. Teori Komunikasi
Massa Suatu Pengantar. Edisi Kedua.
Terjemah oleh Agus Dharma dan
Aminudin Ram. 1994. Jakarta : Erlangga

M.Yusuf dan Pawit. 2008. Ilmu Informasi,
Komunikasi, Komunikasi dan perpustakaan.
Jakarta : PT Bumi Aksara

Onong, Uchjana. 2003. Ilmu Teori Dan
Filsafat Komunikasi. Bandung : Citra Aditya
Bakti

Pujileksono, Sugeng. Metode penelitian
Komunikasi Kualitatif. Malang

Rakhmat, Jalaludin, 2003. Psikologi
Komunikasi, Bandung : Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2004. Metode Penelitian Bisnis.
Bandung : Alfabeta

INTERNET

[http://www.gurupendidikan.co.id/pengertian
-media-komunikasi-menurut-para-ahli-
beserta-jenis-dan-fungsinya/](http://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-komunikasi-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya/)

[http://ekalesmawati.blogspot.co.id/2016/01/
audience-dan-teori-audience-.html](http://ekalesmawati.blogspot.co.id/2016/01/audience-dan-teori-audience-.html)

<http://filmindonesia.or.id>