



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Genre Film

Flint (2004) mengatakan bahwa, genre film merupakan salah satu cara untuk mengelompokkan film dari banyak cerita yang ada. Genre juga salah satu indikator terbentuknya sistem *preference*. Hal ini membantu penonton dalam memilih film agar tetap pada jenis pilihan film mereka. Genre sendiri terbentuk karena ada hubungan dengan kultur yang sedang populer pada suatu jaman tertentu (hlm. 25). Alloway (seperti dikutip dalam Flint, 2004) mengatakan bahwa genre film seharusnya tidak dikritik, melainkan genre film seharusnya digunakan sebagai pengelompokkan “tema dan motif” dari film-film yang populer (hlm. 26). Kata “genre” digunakan oleh produksi film, penonton film, dan mahasiswa yang belajar tentang film (Langford, 2005, hlm.vii).

Hayward (2013) mengatakan bahwa, genre terus berkembang mengikuti waktu dan bahkan bisa hilang juga. Genre bisa berubah dengan alasan ekonomi, teknologi, dan konsumsi penonton. Dengan demikian, genre secara paradoks ditempatkan sebagai tanggapan dari harapan industri dan audiens. Dalam hal industri, genre berfungsi mengulangi formula yang laku ditonton dengan teknologi yang lebih *update*. Sedangkan dari sisi penonton, genre berfungsi memegang ekspektasi penonton atas kemiripan dari film-film yang pernah tayang namun dengan inovasi dan teknologi terbaru (hlm. 166).

Genre merupakan aspek penting dalam studi sinema sejak 30 tahun lalu. Pada tahun 1975 genre yang paling populer merupakan genre *western*, *gangster*, *musical*, *comedy*, horor, dan melodrama. Istilah *sub-genre* mulai populer karena hasil perkembangan dari genre utama. Contoh *sub-genre* adalah genre *romantic comedy*, *action adventure*, *horror slasher*, dan sebagainya (Neale, 2005, hlm. 7). Genre dan *subgenre* baru, bisa terlahir karena ada film yang sukses dan menjadi terkenal di kalangan *filmmaker* dan penonton (Brodwell dan Thompson, 2008, hlm. 321).

Brodwell dan Thompson (2008) mengatakan bahwa genre bisa dianalogikan dengan istilah biologis yang dikenal dengan kata *genus*. *Genus* digunakan untuk mengklasifikasi tanaman dan hewan. Sedangkan genre digunakan untuk mengklasifikasi film sesuai jenis dan tipenya. Namun ada perbedaan antara *genus* dan genre. *Genus* mengklasifikasi hewan dan tanaman secara ilmiah dengan ilmu yang konkrit, sedangkan genre hanya bisa ditetapkan secara informal. Karena genre juga bisa berkembang seiring waktu jika seorang *filmmaker* menemukan cerita dan alur yang baru. Sehingga membuat genre tidak bisa ditetapkan secara langsung dan konkrit (hlm. 318).

Seperti sistem pengkategorian lainnya, genre memiliki manfaat dan kekurangan. Manfaat dari adanya genre adalah sebagai bahan target marketing untuk menarik jenis target penonton yang tepat. Produser bisa membuat material marketing seperti poster dan trailer guna menarik perhatian target penonton. Keuntungan lainnya adalah *filmmaker* bisa mempelajari genre apa yang sedang naik daun pada era sekarang, sehingga mereka bisa membuat film yang sedang

ramai di masyarakat. Kekurangan dari genre adalah genre merupakan sesuatu yang kompleks. Sehingga penonton maupun *filmmaker* sulit untuk mengkategorikan genre itu sendiri, karena elemen yang mengklasifikasikan suatu genre dari genre lain tidaklah jelas. Masing-masing orang memiliki tolak ukur yang berbeda terhadap suatu genre (Cateridge, 2015, hlm. 148 dan 149).

Hal serupa dikemukakan oleh Bergan (2011) bahwa konsep adanya genre mulai ketika era studio Hollywood. Genre membantu tim produksi untuk mengelompokkan film yang telah mereka buat agar mudah dipasarkan. Karena pada era keemasan Hollywood, ada ratusan film yang diciptakan tiap bulannya. Konsep genre digunakan penulis sebagai *template* ide yang akan ditulis. Penonton sudah memiliki bayangan pola, periode, plot, latar, simbol, dan karakterisasi dari genre yang mereka pilih untuk ditonton. Bahkan studio di Hollywood memiliki spesialisasi akan suatu genre; Universal (horor), Warner Bros (*gangster*), MGM (musikal), dan Paramount (komedi). Tidak hanya Studio yang memiliki spesialisasi akan suatu genre, tapi sutradara dan aktor juga memiliki spesialisasi dalam genre tersendiri (hlm. 79).

Brodwell dan Thompson (2008) mengatakan bahwa sebuah film genre bisa diklasifikasikan berbeda-beda tergantung penontonnya. Misalnya, menurut penonton generasi film *thriller* adalah film sejenis *The Silence of the Lambs* karya Jonathan Demme, namun bagi generasi *baby boomer* film yang masuk ke genre *thriller* adalah film *Notrth by Northwest* karya Alfred Hitchcock (hlm. 318). Brodwell dan Thompson (2008) menjelaskan bahwa genre itu terbentuk secara ketidaksadaran antara *filmmakers*, penonton, dan kritikus film.

Brodwell dan Thompson (2008) mengklasifikasikan beberapa genre yang biasa dipakai dalam film fiksi, yakni *sci-fi*, *action*, *comedy*, *romance*, *musical*, *western*, dan lainnya. Namun ada juga genre yang terbuat karena ada sentuhan kultural didalamnya. Contohnya seperti; *heimatfilms* (Jerman), *devotionals* (India), *mythological* (India), dan *cabareta* (Mexico) (hlm. 318).

1. *Western*

Genre *western* merupakan genre yang paling lama ada. Genre *western* bisa sangat terkenal karena elemen *iconography* – nya yaitu; koboi, pintu bar goyang, pistol revolver, topi koboi, gadis bar, pertarungan satu lawan satu, dan tembak-tembakan. Genre *western* sudah menjadi ciri khas dari negara Amerika (hlm. 54). Mellen (seperti dikutip dalam Langford, 2005) mengatakan bahwa gaya *western* sudah menjadi jatidiri dari orang Amerika dan sudah menjadi identitas dari negara Amerika (hlm. 54). Film *western* pertama yang ada adalah karya Edwin S. Porter yang berjudul *The Great Train Robbery* (1901) (Langford, 2005, hlm. 54).

Menurut Brodwell dan Thompson (2008) genre *western* awalnya menceritakan sejarah kehidupan di negara Amerika. Kehidupan koboi, pemberontak, masyarakat sipil melawan pemberontak anarkis, pendatang yang ingin membesarkan keluarga, dan cerita tentang bankir dan para pejabat pemerintah. Sehingga genre *western* lambat laun berubah dari menceritakan historikal Amerika jadi cerita tentang pemberontak, jebak-jebakan, dan peternak yang serakah (hlm. 328).

2. Musikal

Menurut Langford (2005), genre musikal pertama kali muncul dengan adanya film *The Jazz Singer* (1927). Masyarakat pada era itu memang sangat tertarik dengan musik daripada dialog. Setelah film *The Jazz Singer*, ada sekitar 200 film bergenre musikal yang dirilis pada tahun 1930 (hlm. 84). Brodwell dan Thompson (2008) menambahkan bahwa selama era bisu, para *filmmaker* sempat ingin bereksperimental menggunakan sinkronisasi vokal dan iringan musik langsung dengan adegan bernyanyi dan menari. Namun ide tersebut tidak pernah terealisasi karena muncul alat perekam suara. Pada awalnya, film musikal merupakan sebuah pertunjukan sandiwara. Pertunjukan sandiwara tetap bisa dinikmati oleh penonton walau penonton tidak mengerti dialog dan lirik yang ada di pertunjukan sandiwara, tapi ada *subtitle* dan *dubbing* yang mengatasi halangan bahasa tersebut (hlm. 332 dan 333).

Brodwell dan Thompson (2008) membagi genre musikal menjadi 2 tipe plot dalam genre musikal yaitu *backstage musical* dan *straight musical*. *Backstage musical* biasanya memiliki aksi yang berpusat pada penyanyi dan penari yang dibalut dalam sebuah cerita. *Backstage musical* memiliki ciri-ciri setting; ruang ganti dan panggung teater, *backdrop* panggung, kelab malam dengan orkestra, dan lantai menari (hlm. 333). Cateridge (2015) menambahkan bahwa salah satu contoh film dengan tipe plot *backstage musical* adalah *42nd Street* (1933). Dalam film *42nd Street* banyak mengemukakan konvensi dari genre tersebut. Memiliki plot yang sedikit namun mengalihkan karena sebagian besar menceritakan masalah keuangan di

acara *Broadshow*. Hal yang paling sering terjadi pada plot ini adalah pemain pengganti yang tiba-tiba menjadi pemain bintang karena pemain bintang jatuh sakit (hlm. 164)

Brodwell dan Thompson (2008) melanjutkan, selain *backstage musical* ada juga *straight musical*, dimana orang-orang bernyanyi dan menari pada kehidupan sehari-hari mereka. *Straight musical* biasanya menceritakan tentang kisah *romantic comedy* yang menceritakan perkembangan kemajuan kisah cinta pasangan yang ada di film tersebut. Lagu-lagu di selingi disaat tokoh sedang dalam kondisi takut, sedih, senang, maupun kerinduan tokoh (hlm. 333). Cateridge (2015) memberi contoh film yang mengadaptasi tipe ini adalah film *Easter Parade* (1948), *The Sound of Music* (1965), dan *Grease* (1978) (hlm. 166).

Brodwell dan Thompson (2008) mengatakan bahwa *backstage musical* dan *straight musical* memiliki kesamaan yaitu cerita yang disangkut pautkan dengan kisah romantis dan tokoh utama pria dan perempuannya menyadari bahwa mereka merupakan pasangan yang serasi saat sedang tampil bersama. Hal ini terjadi pada film *Top Hat* ketika Ginger Rogers melepaskan kekesalannya kepada Fred Astaire pada adegan lagu “*Isn’t It a Wonderful Day*”, pada akhirnya jelas terlihat bahwa mereka berdua jatuh cinta. Genre musikal juga memiliki karakter tersendiri dalam teknik pengambilan gambar. Misalnya menggunakan *crane shots* yang dipadukan dengan *high angle* untuk menampilkan pola barisan penari. Ada satu teknik yang digunakan tapi tidak

terlihat dilayar yaitu *lipsyncing*. Hal itu dilakukan *filmmaker* agar aktor bisa lebih fokus berakting dan bergerak bebas (hlm. 334).

3. Horor

Cateridge (2015) mengatakan bahwa genre horor merupakan genre yang eksklusif dalam memainkan perasaan penonton (hlm. 161). Beliau menambahkan bahwa film horor biasanya menampilkan gambar-gambar yang tidak menyenangkan, menjijikan, dan mengganggu sehingga menimbulkan rasa takut. (hlm. 163). Sejarah genre Horor dimulai dengan film-film yang menampilkan monster-monster yang ditakuti audience. Bila di Amerika ada *vampire*, *zombie*, dan *dracula*. Buku milik Bram Stoker yang berjudul *Dracula (1897)* menjadi film penggerak genre horor, karena muncul inovasi-inovasi yang didasari dari buku *Dracula* (hlm. 161-162). Brodwell dan Thompson (2008) mengatakan bahwa film horor dikenali dengan efek emosional yang diterima penonton. Berbeda dengan genre *western* yang terkenal dengan subjek, tema, dan *iconography* nya (hlm. 329).

Brodwell dan Thompson (2008) mengatakan ada beberapa faktor yang bisa membuat penonton takut. Pertama adalah monster, dalam film horor monsternya biasanya berbahaya dan tidak masuk akal bagi manusia. Karakter yang besar tidak natural, seperti kingkong. Karakter yang melanggar batasan antara yang hidup dan mati seperti zombie, dracula, dan frankenstein. Karakter berupa manusia biasa yang berubah karena sains, seperti Dr. Jekyll yang berubah menjadi Mr. Hyde. Karakter yang tidak berasal dari dunia ini, seperti alien. Namun semua karakter tersebut harus memiliki unsur mengancam dan

menakutkan, tidak seperti karakter E.T. yang menyeramkan namun tidak mengancam kehidupan manusia (hlm. 330).

Beliau menambahkan bahwa plot genre horor selalu dimulai dengan adanya serangan monster pada kehidupan manusia yang normal. Plot selanjutnya bisa dikembangkan dengan cara yang variatif contohnya; Setelah kemunculan monster, pihak yang berotoritas harus diyakinkan oleh pengakuan ilmuwan terhadap eksistensi monsternya; atau bisa saja monsternya berasal dari eksperimen ilmuwan yang gagal sehingga menciptakan monster yang berbahaya; dan bisa saja terjadi karena kebocoran nuklir sehingga tercipta mutan dari reaksi tersebut. *Iconography* dari film horor yang paling mencolok adalah latar dimana monster akan mengintai mangsanya (hlm. 330).

Beliau menuliskan bahwa FW Murnau pernah meminta izin kepada Stoker untuk mengadaptasi karakter *dracula* kedalam filmnya yang berjudul *Nosferatu* (1922). Namun Stoker tidak mengijinkannya sehingga Murnau melakukan sedikit perubahan dan terciptalah karakter Count Orlok. Film *Nosferatu* merupakan salah satu penggerak dari sebuah gerakan yang bernama *German Expressionism* (hlm. 162). Pada tahun 1924 *Universal Studios* mendapatkan hak atas karakter *dracula* dan mengadaptasi pada filmnya yang berjudul *The Phantom of the Opera* (1925). Hasilnya kurang memuaskan karena ada musibah depresi besar di Amerika pada tahun 1925 (hlm. 331).

Cateridge (2015) mengatakan bahwa karakter dracula dimainkan oleh Bela Lugosi dari Hungarian pada sebuah drama panggung. Aksen bicara Lugosi membuat banyak orang ketakutan bahkan pingsan. Banyak surat kabar yang meliput hal tersebut membuat *Universal* berinisiatif meluncurkan film *Dracula* (1931) untuk memperoleh profit dari ketakutan masyarakat ini. Setelah film *Dracula* milik *Universal Studios*, muncul banyak adaptasi dari karakter ini seperti pada film *Dracula* (1958) milik Hammer Horror dan film *Dracula* (1992) milik Francis Ford Coppola. Selain Dracula, ada juga sosok menakutkan yang diadaptasi dari novel yaitu *frankenstein* dan *zombie* (hlm. 170).

Cateridge (2015) membagi 3 faktor yang membantu film horor bisa menyebrangi kultur-kultur di dunia.

1. *Flexibility*

Tidak seperti genre western, genre horor memiliki banyak sub genre yang telah tercipta dari film yang sudah diciptakan. Sehingga genre horor bisa dengan mudah diselingi budaya-budaya dari negara lain. (hlm. 173).

2. *Primarily Visual*

Genre horor hanya mengandalkan visual untuk menyampaikan emosi, tidak seperti film komedi yang harus melalui dialog (hlm. 173).

3. *Strength of the 'other' to terrify*

Terlepas dari kemiripan yang tampak antara apa yang membuat orang takut di dunia, perbedaan kultur bisa terlihat aneh di mata orang internasional (hlm. 173).

4. *Science Fiction (Sci-fi)*

Cateridge (2015) mengatakan bahwa istilah *sci-fi* merupakan kontradiksi yang menarik. *Science* menyajikan objektivitas, kenyataan, dan bukti, namun disisi lain fiksi menyajikan imajinasi tanpa basis yang rasional. Keduanya sangat berarti untuk memenuhi keingintahuan manusia mengenai dunia dan manusia itu sendiri. Genre *sci-fi* sering membahas mengenai hubungan antara manusia dengan teknologi, menjadikannya sebagai genre yang cocok untuk mekanikal, kimia, dan media digital di film. Film bergenre *sci-fi* pertama adalah *Le Voyage dans la Lune* (1901) karya Georges Méliès. Film *Le Voyage dans la Lune* menceritakan tentang sekelompok orang yang ingin mengikuti astronot untuk pergi ke bulan (hlm. 175).

Beliau menjelaskan bahwa bulan merupakan salah satu objek yang selalu dijadikan spekulasi, mitos, dan legenda. Sehingga film *Le Voyage dans la Lune* menjadi sangat populer karena membahas bulan dengan gambar yang menarik serta teknis yang baik. Pada genre *sci-fi*, astronot dan robot berperan sama seperti koboi pada genre *western* yaitu sebagai *iconography* dari genre *sci-fi* (hlm. 175). Genre *sci-fi* populer pada tahun 1980-1990 dengan munculnya film *The Terminator* (1984) dan *Robocop* (1987). Kedua film

tersebut menceritakan bagaimana robot mengambil alih dunia manusia serta menjadi pembunuh manusia (hlm. 180).

5. Komedi

Bergan (2011) Mengatakan bahwa genre komedi merupakan adaptasi dari teater. Awalnya berasal dari *commedia dell'arte* (komedi improvisasi dari Italia abad ke-16) dan tradisi olok-olok, sirkus, dan *vaudeville*. Komedi sebenarnya lebih cocok untuk film bisu daripada tragedi. Sebagian besar film komedi awal dibuat oleh Pathé Company pada tahun 1907 di Perancis. Pathé Company meluncurkan beberapa film yang menampilkan karakter *Boireau* yang dimainkan oleh komedian André Deed (bintang film komedi pertama). Bintang film komedi yang paling berpengaruh adalah Max Linder, bahkan Charlie Chaplin memanggilnya dengan sebutan "*the professor to whom i owe everything*". Genre komedi berkembang dari film yang komikal menjadi komedi satir (hlm. 87 dan 88).

Hayward (2013) menambahkan bahwa komedi berkembang seiring waktu. Saat era film bisu, komedi ditampilkan melalui lelucon gestur seperti pada film *Arroseur Arrose* (1895) karya Louis Lumière. Lalu berkembang menjadi komedi rutinitas sehari-hari seperti pada *Keystone Kops* (1910) karya Mack Sennet. Saat masuk ke era suara, komedi yang dipaparkan menjadi lelucon verbal seperti yang ada pada tahun 2000-an. Bintang dari genre komedi yang terkenal adalah Charlie Chaplin, Buster keaton, dan Harold Lloyd (hlm. 73).

6. *Thriller*

Bergan (2011) mengatakan bahwa genre *thriller* merupakan genre yang memainkan rasa ketegangan yang dimiliki manusia dengan cara menempatkan 1 atau 2 karakter dalam situasi yang menegangkan dan karakter tersebut harus melarikan diri dari situasi tersebut. Genre *thriller* biasanya dipadukan dengan genre lain yaitu *action/ sci-fi/ western*. Sutradara yang terkenal ahli dalam membuat film dengan genre *thriller* adalah Alfred Hitchcock. *Picaresque* merupakan sebuah teknik yang diciptakan oleh Hitchcock sebagai fundamental genre *thriller*. *Picaresque* meliputi; sebuah adegan misteri, ada karakter mata-mata atau teroris, karakter protagonis berusaha memecahkan sebuah misteri/ kasus agar tidak terjadi bencana, dan karakter protagonis berusaha mengejar atau dikejar karakter antagonis (hlm. 118).

7. Gangster

Bergan (2011) mengatakan bahwa genre gangster merupakan genre yang menceritakan tentang peristiwa kriminal. Genre gangster awalnya diperkenalkan di Amerika pada tahun 1920-an ketika ada larangan mengenai minuman alkohol dan pemeras hutang berkembang. Ia mengatakan bahwa genre gangster muncul ketika suara diperkenalkan kedalam film, karena aspek *iconography* dari genre gangster merupakan suara tembak-tembakan, suara mobil berderit, dan dialog yang cepat, tangguh, dan gaul. Genre *urban crime* merupakan cikal bakal dari genre gangster. Film gangster pertama berjudul *Underworld* (1927) karya Josef von Sternberg dan *The Racket* (1928), karena keduanya menceritakan tentang aksi kriminal yang direncanakan (hlm. 100).

8. *Action* dan *Adventure*

Bergan (2011) menjelaskan bahwa genre *action* merupakan genre dengan aksi yang tiada hentinya (kejar-kejaran, tembak-tembakan, dan ledakan). Genre *action* paling sering digabungkan dengan genre *adventure* (hlm. 80). Ia mengatakan bahwa genre *action* dan *adventure* baru muncul sekitar tahun 1980-akan dan bermula dari film *Rogue Cop* karya Clint Eastwood. Genre *action* dan *adventure* memberikan rasa lari dari kenyataan dan hiburan kepada penonton sehingga biasanya film bergenre *action* dan *adventure* menjadi *big box-office hits*. Pahlawan pada genre *action* dan *adventure* biasanya bergender laki-laki dan memiliki badan yang berotot, contohnya adalah Arnold Schwarzenegger. Namun seiring berjalannya waktu, muncul pahlawan bergender perempuan, contohnya ada pada film *Kill Bill* karya Quentin Tarantino yang diperankan oleh Uma Thurman (hlm. 80-81).

9. Drama

Bergan (2011) mengatakan pada tahun 1930-1940 an genre yang digemari penonton merupakan *western*, perang, dan *action*. Genre-genre tersebut menceritakan dari perspektif laki-laki, berbeda dengan drama yang menceritakan kehidupan yang berpusat pada perempuan. Genre drama memiliki plot yang berputar pada kehidupan seorang perempuan korban perzinahan, cinta yang tidak dibalas, dan tragedi keluarga. Beliau juga mengatakan bahwa genre Drama memiliki sedikit unsur feminis di dalamnya, karena karakter utama yang ada pada genre ini kebanyakan bergender perempuan (hlm. 105).

10. *Epical*

Bergan (2011) mengatakan bahwa genre *epical* biasanya mengandung unsur sejarah tentang kepahlawanan seperti kisah *Gladiator* (2000), *Cleopatra* (1963), *El Cid* (1961), dan *Ben-hur* (1925). Genre *epical* memiliki karakteristik pemilihan shot yang lebar dengan aspek rasio lebar sehingga menciptakan kesan megah. Genre ini juga menggunakan ratusan ekstras untuk kepentingan pemenuhan frame (hlm. 97)

11. *War*

Bergan (2011) menjelaskan bahwa genre *War* muncul ketika perang dunia pertama, digunakan sebagai ajakan untuk tidak berperang. Namun ada juga yang menggunakan genre *war* sebagai propaganda dan mengubah perspektif banyak orang. Film pertama genre *war* berjudul *Hearts of the Wolrd* (1918) karya D.W. Griffith. Film tersebut bisa dikatakan semi dokumenter karena menggunakan *footage* asli yang di dokumentasikan oleh jurnalis pada perang dunia pertama. Namun filmmaker banyak terinspirasi dari kisah-kisah pada perang dunia kedua karena isu-isu yang ada pada perang dunia kedua lebih mudah disajikan (hlm. 120 dan 121).

2.2. Generasi Z / *Digital Natives*

Menurut Prensky (seperti dikutip dalam Dingli dan Seychell, 2015) *digital natives* (DNs) merupakan sebuah generasi yang hidup dalam lingkungan dengan teknologi digital dan menganggap teknologi menjadi sebuah bagian dalam hidupnya. *Digital natives* sudah lahir dalam era digital dan hidup bersama teknologi, sehingga *digital natives* tidak perlu beradaptasi dengan teknologi (Dingli dan Seychell, 2015, hlm. 9). Namun bukan berarti semua anak muda bisa dikategorikan sebagai *digital natives*, karena tidak semua anak muda lahir dengan lingkungan yang penuh dengan teknologi (hlm. 12). Seorang *digital native* mungkin bisa mengoperasikan *gadget* dengan baik, namun belum tentu mampu bisa menggunakan *gadget* itu dengan efektif dalam dunia nyata (hlm. 13).

Prensky (seperti dikutip dalam Dingli dan Seychell, 2015) mengatakan bahwa orang yang dikategorikan sebagai *digital natives* cenderung memiliki pola pikir yang berbeda dengan orang yang tidak dikategorikan sebagai *digital natives*. Hal itu disebabkan *digital natives* sering menggunakan teknologi untuk memperoleh informasi secara cepat, sehingga pola pikir mereka selalu mencari cara tercepat untuk menyelesaikan suatu masalah atau persoalan (hlm. 13-14). Dingli (2015) menganalogikan teknologi dengan bahasa karena memiliki beberapa persamaan. Orang bisa fasih berbahasa tertentu karena dikelilingi oleh orang yang berbicara dengan bahasa tersebut dan bila orang pergi ke luar negeri yang memiliki bahasa berbeda, pasti orang itu harus beradaptasi dengan bahasa baru tersebut. Hal itu sama dengan teknologi, bila orang belum fasih

menggunakan teknologi sejak lahir maka orang itu harus beradaptasi dengan teknologi (Dingli dan Seychell, 2015).

Dingli dan Seychell (2015) juga mengeluarkan pernyataan bahwa generasi z seperti memiliki 2 kehidupan; kehidupan di kehidupan nyata dan kehidupan di sosial media mereka. Generasi z akan sangat aktif bermedia sosial untuk mengekspresikan diri mereka. Biasanya melalui foto, video, musik, dan *blog* yang *di-upload* di sosial media (instagram, twitter, youtube, facebook, dan lainnya). Memiliki lebih dari 1 akun sosial media juga merupakan hal yang wajar bagi generasi z, karena masing-masing sosial media mencerminkan sisi yang berbeda-beda. Generasi z juga akan sangat mudah bergaul, apalagi bergaul dengan orang luar negeri. Mereka cenderung *open-minded* dan belajar untuk bersosialisasi dengan lingkungan yang lebih luas (hlm. 18-19).

Dingli dan Seychell (2015) mengatakan ada beberapa peneliti yang mengklasifikasikan *digital natives* sebagai orang-orang yang lahir pada tahun 1980 sampai 1994. Namun menurut Dingli dan Seychell (2015), orang-orang yang dikategorikan sebagai *digital natives* merupakan mereka yang lahir sampai tahun 2000 jika dilihat dari perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang signifikan terjadi pada tahun 1980-an dengan munculnya PC (*Personal Computer*). Internet menjadi berkembang karena PC dan dibuatlah *World Wide Web* (WWW) sebagai sistem informasi yang cocok untuk PC pada tahun 1991 (hlm. 14).

Dingli dan Seychell (2015) mengatakan setelah tahun 2000, muncul sebuah sebutan sebagai generasi kedua dari *digital natives*. Pada periode ini, PC

sudah tergantikan oleh laptop dan sudah menjadi barang umum di rumah penduduk. Telepon genggam sudah mulai tergantikan dengan telepon nirkabel dan pada satu dekade awal sudah tergantikan dengan *smartphone*. *Wi-fi* sudah mulai ada di rumah penduduk yang menyebabkan penduduk sudah mulai bisa *streaming* konten dengan kualitas yang baik. Orang yang tergolong sebagai generasi kedua dari *digital natives* sudah tidak tertarik lagi dengan televisi karena sudah memiliki ribuan konten yang bisa mereka pilih di internet. Apalagi konten yang berada di internet saat ini jauh lebih banyak dari periode generasi pertama dari *digital native* (hlm. 1-2).

Dingli dan Seychell (2015) juga mengatakan bahwa generasi z akan sangat bersemangat untuk mengikuti perkembangan teknologi yang akan datang. Seperti contohnya *smartwatch*, *smartglass*, dan *smart-TV* akan sangat diminati oleh generasi z. terlebih lagi generasi z akan mudah terpengaruh dengan *update-update* kecil seperti *user-interface*, *design*, dan fitur unik lainnya yang ada pada teknologi. Generasi z juga akan menghabiskan waktu untuk berbelanja melalui situs *online* daripada pergi ke toko. Hal ini disebabkan brand-brand ternama mengikuti perkembangan jaman dengan menggunakan platform digital sebagai tempat untuk menjual produk (hlm. 123-126).

Rothman (2016) membagi generasi pada manusia menjadi 5 generasi yaitu; *traditionalist* yang lahir dari tahun 1928-1944, *baby boomer* yang lahir pada tahun 1945-1964, generasi x yang lahir pada tahun 1965-1980, generasi y yang lahir pada tahun 1981-1994, dan generasi z yang lahir pada tahun 1995-2010 (hlm. 1). Generasi z juga memiliki julukan lain seperti; *Internet Generation (I-*

Gen), *digital natives*, *screensters*, dan *zeds*. Beliau mengatakan bahwa generasi z memiliki otak yang agak berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, bukan dari struktural gennya namun karena hasil dari lingkungan eksternal dan bagaimana otak merespon atas suatu hal. Bagian dari otak generasi z memiliki kemampuan visual yang lebih berkembang, sehingga generasi z lebih mudah memahami visual daripada auditory. Rothman (2016) menjelaskan beberapa hal yang membedakan generasi z dari generasi-generasi sebelumnya. Pertama, generasi z tidak pernah mengetahui dunia tanpa telepon genggam, internet, dan *gadget*. Kedua, mereka merupakan penggemar teknologi dan selalu ingin terhubung dengan orang melalui aplikasi di *gadget* mereka. Ketiga, pikiran generasi z sudah terkontaminasi dengan internet sehingga mencari segala jawaban di internet melalui Google dan Youtube. Keempat, karena generasi z menginginkan segala hal instan, mereka jadi kurang mampu untuk berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah. Kelima, generasi z kurang menyukai menggunakan *e-mail* dan lebih menyukai *chat* melalui aplikasi seperti twitter dan *facebook* (hlm. 3).

Rothman (2016) menambahkan bahwa generasi z bukan mahir dalam *multitasking* melainkan mahir dalam *task switch* daripada generasi sebelumnya, karena otak manusia memiliki batasan dalam melakukan suatu hal. Namun karena mahir dalam *task switch*, generasi z memiliki kelemahan yaitu tidak bisa fokus pada suatu hal dan menganalisa suatu hal yang kompleks (hlm. 2). Rosen et al. (2013) mengatakan bahwa perilaku *task switch* merupakan perilaku seseorang dalam melakukan berbagai tugas yang berbeda dengan hasil yang tidak linear.

Beliau mengatakan bahwa *multi task* tidak membutuhkan konsentrasi yang besar, sedangkan *task switch* membutuhkan konsentrasi yang besar untuk dilakukan. Bila seseorang melakukan *task switch* dan pekerjaan yang dilakukan jauh berbeda, maka otak pada manusia akan menciptakan *lag* sehingga membuat orang tersebut membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugasnya (hlm. 950).

Tulgan (2013) mengatakan bahwa orang yang lahir antara tahun 1978 sampai 2000 merupakan satu generasi dengan sebutan “Millennial Generation”. Namun yang membedakan generasi 1990-an dengan generasi 2000-an adalah perkembangan teknologi yang sudah sangat pesat. Contoh perkembangan teknologi antara generasi 1990 dengan generasi 2000 adalah adanya internet nirkabel dimana-mana, penggabungan teknologi, dan muncul gawai genggam. Sehingga anak-anak yang lahir sekitar tahun 2000, bertumbuh terlalu cepat bahkan ada yang tidak bertumbuh sama sekali. Karena anak yang lahir sekitar tahun 2000 terlalu banyak mengetahui hal yang berbahaya karena memiliki akses ke informasi, ide, gambar, dan suara tanpa batas (hlm. 2 dan 3).

Tulgan (2013) menambahkan bahwa akan tercipta banyak trend dari generasi z. Pertama, sosial media akan menjadi masa depan generasi z. Kedua, koneksi antar manusia akan menjadi sangat penting. Ketiga, akan ada perbedaan antara generasi y dan generasi z dari segi kemampuan seperti kebiasaan bekerja, komunikasi interpersonal, dan berpikir kritis. Keempat, memiliki pola pikir yang luas namun realitas yang sempit sehingga kurang bisa mengeksekusi sesuatu. Terakhir, akan terjadi keragaman yang tidak ada batasnya (hlm. 6-7).

2.3. Perilaku Konsumsi Penonton Media *Online*

Menurut *American Marketing Association* (seperti dikutip oleh Stephens, 2017) perilaku konsumsi adalah perilaku konsumen sebagai pembuat keputusan pada suatu tempat terhadap suatu produk atau jasa. Stephens mengatakan bahwa ada 3 aspek proses konsumsi: pikiran atau kehendak, perasaan, dan perilaku. Peneliti tidak bisa mengamati pikiran dan perasaan orang lain, sehingga yang bisa peneliti amati hanyalah perilaku dari konsumen tersebut. Sebagai contoh, peneliti bisa mengamati perilaku orang yang sedang berbelanja di *supermarket*. Produk apa yang dipilih, produk apa yang digunakan, dan saran yang diberikan kepada orang lain (hlm. 6). Perilaku konsumsi pasti berkaitan dengan referensi produk dan jasa yang ada. Produk melingkupi: barang, orang, binatang, dan ide (hlm. 7).

Perilaku konsumsi penonton berpindah dari gaya menonton yang mengikuti jadwal menjadi gaya menonton *online*. Penonton yang menonton melalui televisi memiliki kebiasaan mengikuti jadwal yang telah disusun dari stasiun televisi. Sedangkan penonton yang menonton *online* bisa memiliki kontrol lebih terhadap konsumsi menontonnya. Sebagai contoh, penonton yang menonton televisi hanya bisa menonton 1 episode per minggu, sedangkan penonton yang menonton melalui media *online* bisa menonton lebih dari 2 episode sesuai keinginan penonton (Schweidel dan Moe, 2015, hlm. 1 dan 2). Nielsen (seperti dikutip pada Schweidel dan Moe) melaporkan bahwa 88% pengguna Netflix menonton setidaknya 3 episode pada satu *series* dalam satu hari (hlm. 2).

Hasan et al. (2017) mengatakan bahwa *online streaming platform* merupakan salah satu aplikasi yang paling populer di internet saat ini. Rata-rata waktu yang digunakan penonton untuk menonton menggunakan *online platform streaming* sekitar 40 menit keatas. Penonton biasanya akan lanjut menonton setelah ada rekomendasi baru dari sistem rekomendasi (hlm. 2-3). Matrix (2014) mengatakan bahwa perilaku *binge-watching* terjadi pada penonton yang berumur 18-34 tahun (generasi milenial dan generasi z) (hlm.119). Beliau menambahkan bahwa Netflix dan *binge-watching* menjadi identik. Karena kaum milenial dan generasi z menjadi tidak puas dengan sistem program mingguan dan musiman yang dilakukan oleh televisi. Dengan berkembangnya teknologi digital, kaum milenial dan generasi z merubah gaya menonton mereka menggunakan *online platform streaming* seperti Netflix (hlm. 120).

Matrix (2014) mengatakan bahwa perilaku *binge-watching* tersebut terbukti saat Netflix merilis film serial yang berjudul *Arrested Development* pada tahun 2013 dan 10% dari orang yang menonton serial tersebut menonton seluruh episode dalam waktu kurang dari 24 jam. Bukan hanya serial *Arrested Development* yang ditonton dengan cara *binge-watch* dalam kurun waktu kurang dari satu hari, namun serial *House of Cards* dan *Orange is the New Black* juga mendapatkan perilaku yang sama dari para pelanggan Netflix. (hlm. 119). Berikut adalah daftar acara original Netflix pada tahun 2019 yang paling sering di *binge-watch* menurut www.mentalfloss.com (2019).

Most-binged original shows on Netflix, 2019

- 1** Stranger Things
- 2** Lucifer
- 3** Orange is the New Black
- 4** 13 Reasons Why
- 5** The Punisher
- 6** The Umbrella Academy
- 7** Jessica Jones
- 8** Chilling Adventures of Sabrina
- 9** The Santa Clarita Diet
- 10** You
- 11** Big Mouth
- 12** Queer Eye
- 13** Mindhunter
- 14** Designated Survivor
- 15** Grace and Frankie
- 16** Dead to Me
- 17** The Ranch
- 18** One Day at a Time
- 19** Atypical
- 20** Black Mirror

Source: [Insider](#)

Gambar 2.1. Daftar *most-binged original shows on Netflix, 2019*

(Sumber: www.mentalfloss.com)

2.4. Netflix

Voigt et al. (2017) mengatakan bahwa Netflix didirikan oleh Reed Hastings dan Marc Randolph pada tahun 1997. Sebenarnya pada tahun 1990-an penyewaan film sudah didominasi oleh 2 perusahaan besar yaitu BlockBuster Video dan Movie Gallery. Namun mereka menyewakan film menggunakan medium VHS. BlockBuster Video dijuluki sebagai “*McDonald’s of home video*” karena memiliki nilai perusahaan yang mirip dengan restoran cepat saji. Sedangkan Movie Gallery menjadi perusahaan kedua terbesar, dan Movie Gallery menerapkan sistem *franchise* untuk berkembang. Mereka menjelaskan bahwa pada awalnya Netflix merupakan tempat penyewaan film sama seperti BlockBuster Video dan Movie Gallery, namun yang membedakan adalah Netflix menggunakan medium DVD. Karena percaya diri dengan kekuatan pasarnya, BlockBuster Video sempat meremehkan Netflix yang baru buka pada tahun 1997. Namun selang beberapa tahun, BlockBuster Video berganti medium menjadi DVD dan mengubah cara distribusi penyewaannya menjadi “*mail-delivery system*” sama seperti yang digunakan Netflix (hlm. 127 dan 128).

Voigt et al. (2017) juga menambahkan bahwa pada tahun 2007 Netflix mengembangkan model bisnisnya dari penyewaan DVD per bulan menjadi *online movie streaming service*. Karena tindakannya itu, mulai banyak acara TV yang menawarkan filmnya untuk diputarkan di Netflix. Sebagai perusahaan *online movie streaming service*, Netflix tidak lagi fokus pada layanan penyewaan DVD lagi melainkan Netflix lebih mengembangkan konten audiovisual, mengurangi waktu *buffer*, dan memastikan situsnya tetap bisa diakses oleh pelanggannya.

Dengan berjalannya layanan *online stream*, banyak juga kompetitor yang datang. Netflix membagi kompetitornya menjadi 2 tipe: kompetitor terhadap waktu dan kompetitor terhadap terhadap konten. Kompetitor terhadap waktu merupakan *platform* yang berkompetisi secara langsung dengan Netflix (seperti Hulu, Amazon Prime, Now TV, dan lainnya), sedangkan kompetitor terhadap konten merupakan saingan untuk berebut ijin konten (seperti ijin untuk serial drama korea, Disney, dan lainnya) (hlm. 132 dan 137).