

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Cooper (2010) mengatakan bahwa penelitian terdahulu memiliki beberapa bentuk yaitu menggabungkan apa yang dikatakan, dinyatakan dan dilakukan orang lain, kemudian mengkritisi penelitian dari hasil penelitian sebelumnya (Mardiastuti, 2022). Dengan pernyataan tersebut, berarti penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan tolak ukur dan juga pembanding bagi peneliti. Penelitian terdahulu juga berguna untuk menghindari pengulangan yang akan menghambat penelitian ini. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan, yaitu Resepsi Komunitas Peduliogdj.id Mengenai Konten Video Stop Sebut “Orang Gila”, ODGJ Juga Manusia!, Resepsi Khalayak Wanita Atas Karakter Ji Sun Woo Dalam Drama Korea *The World of the Married*, Kritik Sosial Dalam Video “DPR-Musikal” di Kanal YouTube SkinnyIndonesian24, *Southeast Asian Visual Culture In The Animated Film “Raya And The Last Dragon”*.

Penelitian terdahulu pertama berjudul Resepsi Komunitas Peduliogdj.id Mengenai Konten Video Stop Sebut “Orang Gila”, ODGJ Juga Manusia! (Haerunisa dan Wibowo, 2022). Penelitian ini membahas pentingnya kepedulian masyarakat pada penyebutan ODGJ dari pada penyebutan orang gila melalui video *Stop Sebut “Orang Gila”, ODGJ Juga Manusia!*, video tersebut diunggah di kanal YouTube seperti *Serial Musikal Payung Fantasi*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan teori yang digunakan oleh peneliti, yaitu Resepsi Khalayak dari Stuart Hall. Sehingga peneliti dapat membandingkan berdasarkan teori yang sama. Selain itu, ada kesamaan lainnya yaitu pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif seperti peneliti. Sehingga peneliti dapat membandingkan dari segi metode penelitian juga. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penyebutan “orang gila” pada ODGJ sebaiknya tidak dilakukan karena dianggap sebagai hal negatif.

Penelitian terdahulu selanjutnya berjudul Resepsi Khalayak Wanita Atas Karakter Ji Sun Woo Dalam Drama Korea *The World of the Married* (Soe'oad dan Maring, 2020) dari Jurnal ISKI (Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia). Dari penelitian ini ingin mencari pemaknaan dari karakter Ji Sun Woo dalam Drama Korea *The World of The Married*. Alasan peneliti menggunakan penelitian ini sebagai penelitian terdahulu adalah karena menggunakan teori yang sama yaitu resepsi khalayak dari Stuart Hall, menggunakan metode penelitian kualitatif, serta subjek penelitian berupa video yang diunggah dalam sebuah media. Namun, ditemukan beberapa perbedaan yakni subjek yang diteliti berbeda dan memiliki tema drama yang berbeda. Subjek yang dipeliti dari penelitian ini bukan drama musikal yang berasal dari Korea Selatan. Sedangkan penelitian yang diteliti peneliti menggunakan drama musikal asal Indonesia dengan tema nasionalisme. Hasil penelitian ini adalah persepsi dan pemaknaan atas karakter Ji Sun Woo memiliki posisi yang berbeda-beda jika dilihat dari persepsi masing-masing informan yang didasari oleh kehidupan sehari-hari mereka. Namun, secara umum karakter tersebut digambarkan sebagai sosok wanita yang kuat.

Penelitian selanjutnya berjudul Representasi Kritik Sosial Dalam Video “DPR-Musikal” di Kanal YouTube SkinnyIndonesian24 (Theo, 2022). Penelitian ini berfokus untuk mengetahui penggambaran kritik sosial yang ada dalam video tersebut. Penelitian ini menggunakan teori Representasi Kritik Sosial, Semiotika (John Fiske), berbeda dengan teori yang diambil oleh peneliti yaitu Representasi Khalayak. Tetapi, peneliti mengambil penelitian ini sebagai penelitian terdahulu karena memiliki subjek yang sama yaitu drama musikal bertema nasionalisme dan diunggah melalui YouTube. Persamaan lainnya juga ada pada metode penelitian yang menggunakan kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya ideologi sosialisme dan kapitalisme di dalam video atau drama musikal tersebut, karakter yang menunjukkan sisi tersebut adalah Mawar dan Januar. Ideologi sosialisme diwakili oleh tokoh Mawar, sedangkan kapitalisme diwakili oleh tokoh Januari.

Penelitian selanjutnya berjudul Gosip, Hoaks, dan Perempuan : Representasi dan Resepsi Khalayak Terhadap Film Pendek “Tilik” (Ayomi, 2021). Fokus penelitiannya

adalah untuk meneliti bagaimana film Indonesia berjudul “Tilik” yang mendapatkan antusiasme dari khalayak dapat merepresentasikan pesan-pesan utama yaitu gossip, hoaks, dan perempuan melalui kode di dalam film tersebut. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti merupakan teori resepsi khalayak yang digunakan dan subjek yang diteliti berupa video yang diunggah ke YouTube. Namun, penelitian ini menggunakan teori representasi yang tidak digunakan oleh peneliti. Selain itu penelitian ini bukan meneliti serial musikal dan drama yang sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penonton setuju akan representasi yang ada di dalam film tersebut, pembacaan dominan berupa persetujuan pesan denotatif dan konotatif. Seperti memaknai film ini sebagai cara kritik sosial yang baru.

Jurnal yang terakhir diambil dari penelitian berjudul *Southeast Asian Visual Culture In The Animated Film “Raya And The Last Dragon”* (Sutanto, 2022). Penelitian ini membahas perihal percampuran kebudayaan yang diambil dari berbagai negara di Asia Tenggara digunakan sebagai pakaian, kebiasaan, teknik bela diri, dan sebagainya. Menggunakan teori semiotika untuk menganalisis budaya visual dari Asia Tenggara yang ada di dalam film, artinya teori berbeda dengan teori yang akan digunakan peneliti. Namun, penelitian ini menggunakan kualitatif dan menganalisis sebuah film, sama seperti *Serial Musikal Payung Fantasi*. Hasil penelitian menemukan bahwa film *Raya and The Last Dragon* menunjukkan beberapa penampilan visual yang berkaitan dengan kebudayaan Asia Tenggara, tetapi tidak ditunjukkan secara denotatif. Representasi budaya visual dalam sebuah film seharusnya bukan hanya sebagai permukaannya saja, tapi harus mendalam agar karya tersebut memiliki makna dari kebudayaan yang digunakan. Jadi pada film *Raya and The Last Dragon* kurang mendalami hal tersebut.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5
1.	Judul	Resepsi	Resepsi	Representasi	Gossip,	Southeast

	Penelitian	Komunitas Peduliodj.id Mengenai Konten Video Stop Sebut “Orang Gila”, ODGJ Juga Manusia!	Khalayak Wanita Atas Karakter Ji Sun Woo Dalam Drama Korea The World of the Married	Kritik Sosial dalam Video DPR-Musikal Di Channel YouTube SkinnyIndonesian24	Hoaks, dan Perempuan : Representasi dan Resepsi Khalayak Terhadap Film Pendek “Tilik”	Asian Visual Culture In The Animated Film “Raya And The Last Dragon”
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Amelia haerunisa dan Tangguh Okta Wibowo, 2022, Ettisal (Journal of Communication).	Destaria Verani Soe’oed dan Prudensius Maring, 2020, Warta Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia (ISKI)	Frado Theo, Ido Prijana Hadi, dan Daniel Budiana, 2022, Jurnal E-Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya	Putu Nur Ayomi, 2021, Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi	Shienny Megawati Susanto, 2022, Lekesan : Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts
3.	Fokus Penelitian	Pemaknaan terhadap penderita ODGJ yang sering kali disebut ‘orang gila’ dalam video Stop Sebut “Orang	Pemaknaan karakter Ji Sun Woo dalam Drama Korea The World of The Married.	Penggambaran kritik sosial dalam video “DPR-Musikal”. Mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor	Meneliti tentang bagaimana film pendek Indonesia yaitu “Tilik” merepresentasikan pesan utama dari	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis budaya visual dari Asia Tenggara

		Gila”, ODGJ Juga Manusia!		mengapa lembaga DPR tidak dapat berkembang secara bebas.	film tersebut melalui kode-kode.	yang ada di dalam film animasi Raya and The Last Dragon.
4.	Teori/ Konsep	Teori Resepsi Khalayak (Stuart Hall)	Teori Resepsi Khalayak (Stuart Hall) & Stang Point Hartsock	Teori Resepsi Khalayak (Stuart Hall) & Stang Point Hartsock	Teori Resepsi Khalayak (Stuart Hall) & Representasi	Teori Semiotika, Teori Sastra/Literary Theory
5.	Metode Penelitian	Kualitatif, Analisis Aata induktif(Sugiyon o, 2017), Paradigma Konstruktivisme	Kualitatif, data primer dan sekunder	Kualitatif	Kualitatif, Encoding-decoding (Stuart Hall)	Kualitatif, dokumentasi penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan budaya visual dalam animasi Disney Princess
6.	Persamaan	Subjek yang diteliti merupakan	Teori yang digunakan Resepsi Khalayak dengan	Subjek penelitian sebuah video drama dengan tema	Teori yang digunakan Resepsi Khalayak dengan subjek	Menggunakan subjek sebuah video dan

			subjek sebuah video drama	nasionalisme masyarakat Indonesia, diunggah melalui YouTube.	sebuah video drama, diunggah melalui YouTube.	perkiraan representasi dari masyarakat Asia Tenggara ketika film ini mengadaptasi kebudayaan mereka
7.	Perbedaan	Judul video yang diteliti dan tema dari video tersebut berbeda	Video yang diteliti berbeda, asal pembuatan dan aktor video berbeda, tema cerita dari drama berbeda	Teori yang digunakan berbeda	Teori yang digunakan ada yang berbeda yaitu Representasi dan memiliki subjek penelitian yang berbeda,	Bukan drama musikal, memakai teori yang berbeda yaitu semiotika
8.	Hasil Penelitian	Penyebutan ‘orang gila’ terhadap ODGJ dianggap sebagai hal yang negatif	Pemaknaan karakter Ji Sun Woo bergantung pada pengalaman dan peran dalam kehidupan	Adanya ideologi sosialisme dan kapitalisme dalam video yang ditunjukkan apda	Pemirsa setuju akan representasi yang ditampilkan dalam film, pembacaan dominan berupa	Raya and The Last dragon menunjukkan beberapa penampilan visual yang

			<p>sehari-hari dari informan. Ji sun Woo digambarkan sebagai karakter wanita yang kuat</p>	<p>karakter Mawar dan Januar.</p>	<p>persetujuan pesan denotative dan konotatif seperti memaknai film ini sebagai cara kritik sosial yang baru.</p>	<p>berkaitan dengan kebudayaan dari Asia Tenggara. Namun, kebudayaan tersebut hanya sebatas tanda dengan makna Raya and The Last dragon menunjukkan beberapa penampilan visual yang berkaitan dengan kebudayaan dari Asia Tenggara. Namun, kebudayaan tersebut hanya sebatas</p>
--	--	--	--	-----------------------------------	---	--

						tanda dengan makna
--	--	--	--	--	--	--------------------------

(Sumber : Data Olahan, 2023)

2.2 Landasan Teori

Teori digunakan peneliti sebagai dasar pemikiran dalam pelaksanaan penelitian ini, untuk itu peneliti mengambil teori *Resepsi Khalayak* dari Stuart Hall sebagai landasan berpikir.

2.2.1 Teori Resepsi Khalayak

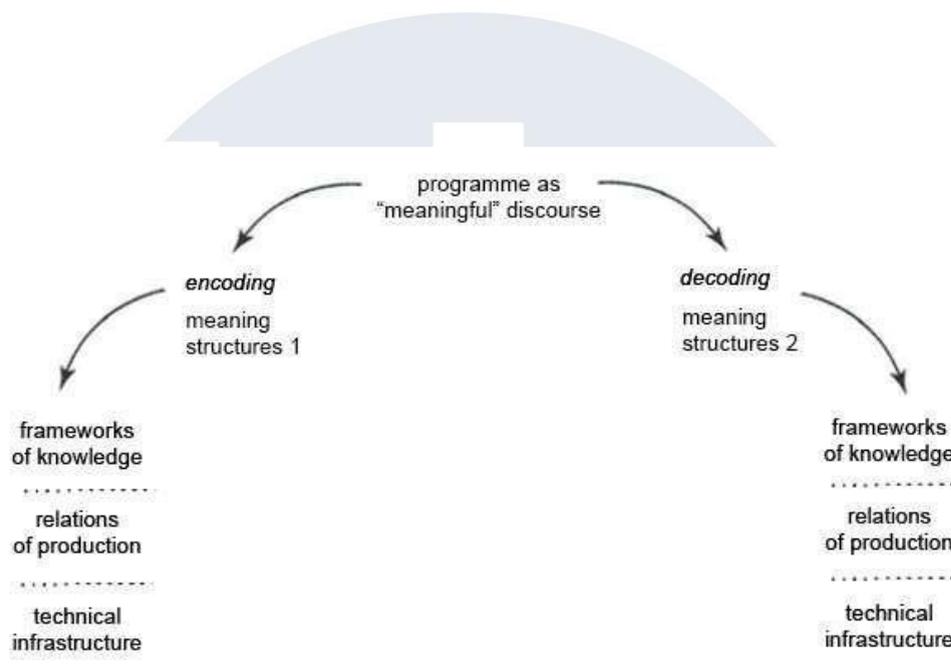
Untuk memahami teori ini, peneliti menggunakan buku *Penelitian Media Kualitatif* dari Ido Prijana Hadi. Resepsi Khalayak merupakan pemaknaan dari khalayak pada sebuah tayangan, paham terhadap simbol, pesan, dan juga tanda yang dimaknai dari sebuah adegan atau tayangan. Teori ini berbicara perihal pemaknaan audiens terhadap kode yang dikirimkan (*encoding*), kemudian diterima menjadi pesan yang bermakna (*decoding*). Resepsi Khalayak digunakan untuk memahami proses pemaknaan sesuatu dari audiens pada saat mengonsumsi tayangan atau informasi dari media, dilihat dari respon, penerimaan, sikap, dan makna yang diproduksi video (Hadi, 2020). Teori ini menggunakan kecerdasan konsumen media, sehingga meskipun pesan yang dikirimkan sama akan berbeda proses pemaknaannya. Dalam memahami makna dari sebuah media, Stuart Hall menjelaskan teori “Encoding-Decoding”. *Encoding* merupakan proses pembuatan ide atau gagasan berdasarkan simbol atau kode, kemudian disebarkan pada khalayak melalui media (Mukarom, 2020). *Decoding* merupakan proses lanjutan dari *Encoding*, komunikasi akan mengartikan, menjabarkan, menafsirkan pesan menggunakan cara yang beragam (Santosa, 2022).

Dalam teori resepsi khalayak, khalayak menjadi partisipan aktif yang mengolah

makna dari pesan yang didapatkan melalui membaca, mendengar, dan melihat (Hadi, 2021). Dengan ini artinya peran dari khalayak juga sangat penting dalam proses pemaknaan pesan tersebut. Dalam klasifikasi pemaknaan menurut Stuart Hall, penonton akan melakukan proses decoding berdasarkan tiga posisi resepsi dalam memahami makna pesan, yaitu Posisi Hegemonic Dominan, Posisi Negosiasi, dan Posisi Oposisi (Zakiah, 2022).

1. Posisi Hegemonic Dominan, berarti khalayak memiliki persepsi yang sama terhadap suatu tayangan dalam media. Media menghasilkan pesan, kemudian massa mengkonsumsinya. Dengan mengkonsumsi media tersebut ada tahapan dimana khalayak menerima pesan atau makna dari tayangan tersebut dengan baik. Penerimaan pesan atau makna ini dapat berbeda-beda meskipun dalam satu tayangan, karena persepsi khalayak berdasarkan sudut pandang dan pemikiran yang beragam.
2. Posisi Negosiasi, berarti khalayak menerima makna dari tayangan media kemudian mempertimbangkan untuk menerimanya secara utuh. Dalam posisi negosiasi, khalayak dapat menerima pesan secara umum. Hanyasaja khalayak dapat menolak untuk menerapkannya jika ada perbedaan dalam tradisi dan juga nilai yang dipegang oleh dirinya. Khalayak setuju dengan ideologinya, tapi untuk menerapkannya masih sulit dilaksanakan.
3. Posisi Oposisi, berarti khalayak tidak menerima pemaknaan tayangan tersebut. Khalayak punya pemikiran dan juga persepsi yang bertentangan sehingga ia menolak pesan dan pemaknaan dari tayangan konten media tersebut. Pada intinya dalam posisi oposisi, khalayak dapat menentang sepenuhnya pesan yang ada di dalam tayangan konten media karena tidak sesuai dengan apa yang ia yakini.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 Proses Encoding-Decoding Stuart Hall

(Sumber : Hall, dkk, 2011)

Menurut Hall, proses komunikasi merupakan sebuah proses dari arti dan pesan yang diatur melalui kode-kode. Proses ini ditentukan oleh dua peristiwa, yaitu *encoding* dan *decoding*. Proses *Encoding-Decoding* merupakan sebuah proses kode dari *encoder* atau pihak yang menyediakan suatu bahan dengan memperkenalkan atau memberikan informasi melalui berbagai cara, kode tersebut berisi *frameworks of knowledge*, *relations of production*, *technical infrastructure* (Hadi, 2020). Kemudian, kode tersebut dikirim melalui proses encoding kepada decoder sebagai sebuah pesan atau yang disebut dengan *decoding*. Decoder menerima dan memahami isi pesan berdasarkan kode-kode yang dikirimkan. Gambar di atas merupakan penggambaran proses Encoding-Decoding. Dari teori resepsi khalayak yang digunakan sebagai dasar, terdapat beberapa konsep yang mendukung.

2.3 Landasan Konsep

Menurut Singarimbun dan Effendi (1987), konsep merupakan istilah atau definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak pada suatu kejadian, keadaan, kelompok, atau individu yang menjadi objek. Berikut beberapa konsep yang digunakan peneliti.

2.3.1 Nasionalisme

Nasionalisme adalah sumber dan akar bagi eksistensi bangsa dan negara Indonesia hingga masa kini dan masa depan, karena negara didirikan dengan semangat kebangsaan di dalamnya (Sutrisno dan Samsuri, 2023). Muljasa (2008) mengatakan jika nasionalisme merupakan manifestasi atas kesadaran bernegara (Saputro, 2023). Ada banyak hal yang mempengaruhi sikap nasionalisme, seperti pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan memiliki peran penting dalam pembentukan nasionalisme dan persatuan, selain itu juga membentuk masyarakat yang anti kolusi, korupsi, dan nepotisme (Muwaroh dan Dewi, 2021). Berhubungan dengan sikap nasionalisme, terdapat istilah bela negara sebagai perwujudannya. Menurut UU. RI. No. 3 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat (2) huruf b, bela negara adalah pengabdian negara dengan profesi tertentu untuk kepentingan pertahanan negara termasuk dalam menanggulangnya dan memperkecil akibat dari perang, bencana alam, dan bencana lainnya (Pratama, 2022). Bela negara pada masa ini dapat dilakukan dengan cara yang lebih kekinian. Seperti memanfaatkan media sosial secara benar dan baik. Selain itu mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari juga merupakan salah satu contoh dari bela negara, hal ini dapat diterapkan untuk meningkatkan rasa nasionalisme dalam diri. Karena di era globalisasi pengaruh budaya asing dapat mempengaruhi budaya kita dan pengamalan Pancasila bisa menjadi salah satu wujud pertahanan kita untuk kembali mencintai tanah air (Arfina, dkk, 2022).

2.3.2 Drama

Karya sastra adalah hasil cipta seseorang yang dapat dinikmati, dihapami, dan

dimanfaatkan (Rahmatiah, 2022). Salah satu bentuk dari karya sastra adalah drama. Harymawan (1988) mengatakan bahwa drama berasal dari bahasa Yunani yaitu *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, dan bereaksi (Anggraini, 2022). Budianta (2002) memberikan pendapatnya tentang drama yang menjadi salah satu seni pertunjukan yang menunjukkan penampilan fisik secara lisan di setiap percakapan atau dialog antar tokoh di dalamnya (Bahri, dkk, 2023). Pada dasarnya drama merupakan karya sastra yang bertujuan untuk dipentaskan (Nurfitriani, dkk, 2023). Drama sering disebut juga sebagai teater, merupakan sandiwara yang dipentaskan dengan maksud mengekspresikan keindahan atau seni (Logen, 2023). Berdasarkan penjelasan di atas, drama merupakan kesenian yang berbeda dengan karya sastra lainnya. Drama berfokus pada tingkah laku dan terlihat secara fisik dan juga lisan. Dalam pementasan drama dapat diilustrasikan dengan tokoh dialog, keberadaannya digunakan untuk menjadi tatanan baru dalam mengubah pola hidup masyarakat (Fauziah, 2023).

2.3.3 Media Baru

McQuail (2010) menyatakan bahwa media baru adalah kumpulan teknologi komunikasi beragam yang memiliki ciri-ciri yang sama, ini merupakan hasil digitalisasi dan digunakan untuk kebutuhan pribadi manusia sebagai alat komunikasi (Perpati dan Harnum, 2023). Maka, teknologi berperan besar dalam perkembangan komunikasi karena komunikasi mengikuti perkembangan dari teknologi yang digunakan. Menurut Latif (2022), ketika mengirimkan pesan melalui media sosial seperti WhatsApp, itu sudah menjadi komunikasi massa. Juga ketika menulis sesuatu di dalam grup yang berisi teman atau anggota keluarga, secara tidak langsung membangun komunikasi dengan khalayak ramai.

Pandangan media baru mengubah proses komunikasi manusia dari *one-way flow* menjadi *two-way flow* bahkan dapat dikatakan *multi-way flow* (Luik, 2020). Diambil dari buku Media Baru Sebuah Pengantar, Luik (2020) mengatakan bahwa YouTube bukan sekedar audio dan visual saja, tetapi juga memberi kontrol dan kebebasan pada penggunanya. Pada akhirnya YouTube juga menjadi wadah keaktifan dari pengguna yang

memiliki perspektif berbeda-beda untuk menyampaikan pendapatnya. Dalam media baru berbicara perihal pengguna yang menggunakan media tersebut, sehingga tidak hanya sekedar melihat, menonton, atau mendengarkan. Pengguna berarti juga dapat menggunakan media massa dengan mengunggah sesuatu seperti konten sesuai kreasi mereka, sehingga penerima pesan dalam media baru bukan hanya audiens tetapi juga pengguna. Luik (2020) menyatakan adanya semangat dan budaya baru dalam media baru, salah satunya cara pengguna merespon melalui *like*, *comment*, *subscribe*, *post*, *save* dan sebagainya. Terkait dengan penelitian yang dilakukan peneliti berarti menyangkut *like*, *comment*, dan *subscribe*.

Dikarenakan media yang baru, maka penggunaannya pun akan baru dengan generasi yang baru. Kelompok yang dimaksud adalah generasi millennial dan Gen Z (Luik, 2020). Media baru memiliki bagian untuk membentuk pola pikir dan perilaku dari generasi pengguna baru, terlebih media baru bersifat interaktif dan produktif. Media baru membentuk generasi pengguna baru dalam konteks pola pikir, perilaku, dan aktivitasnya. Adanya sisi kreatif dari penggunaannya untuk berkomunikasi secara cepat dengan menggunakan emoji, meme, dan stiker sebenarnya bertujuan untuk membantu komunikasi agar lebih cepat, ringkas, dan ekspresif di saat yang bersamaan. Jika dikaitkan dengan nasionalisme, media sosial berperan besar dalam politik dan menumbuhkan demokrasi (Gunawan & Ratmono, 2021, 21).

2.3.4 YouTube

Era globalisasi beriringan dengan teknologi baru yang lebih canggih dari sebelumnya. Teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan adalah teknologi yang berbasis komputer yang akan membantu pencarian informasi dan YouTube menjadi salah satunya (Hamiza dan Humaidi, 2023). Dengan adanya teknologi serta media baru dapat membantu pengguna YouTube untuk menggunakan aplikasi tersebut dimanapun dan kapanpun. YouTube hadir sebagai media populer yang dijadikan peluan untuk dunia pendidikan (Hasmiza dan Humaidi, 2023), tetapi YouTube juga dapat digunakan sebagai media hiburan masyarakat. YouTube

sendiri merupakan situs berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal (Allo, dkk, 2023). Terdapat fitur berkomentar (*comment*), dibagikan (*share*), menyukai (*likes*), dan mengikuti (*subscribe*) yang digunakan untuk berinteraksi dengan sesama pengguna dari YouTube.

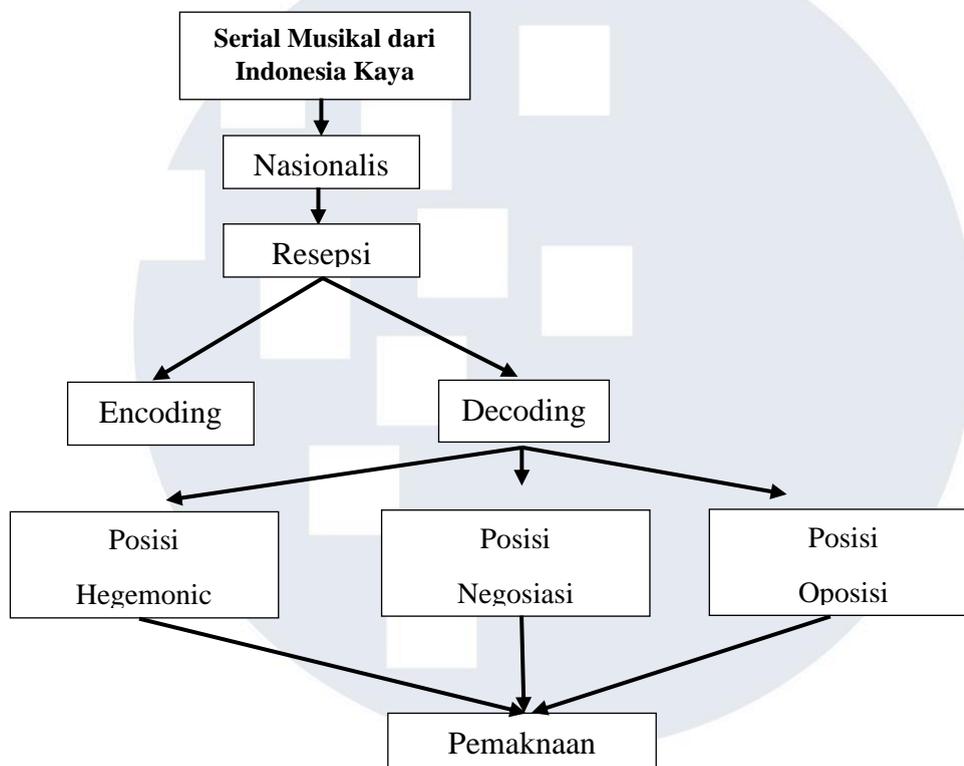
2.3.5 Gen Z

Berdasarkan Badan Pusat Statistik, seseorang yang lahir pada tahun 1997- 2012 dinyatakan sebagai Gen Z atau yang biasa disebut dengan Gen Z (Rakhmah, 2023). Selain itu Gen Z memiliki ciri khas lainnya, Ryan Jenkins (2017) mengatakan bahwa Gen Z memiliki karakteristik yang minim batasan, selain itu juga memiliki harapan, preferensi, dan perspektif kerja yang berbeda dan dinilai menantang bagi sebuah organisasi (Rakhmah, 2023).

Di era modernisasi, Gen Z dapat merubah teknologi dari berbagai sisi di kehidupan dengan waktu yang singkat. Menurut Anynda (2019), ada beberapa karakteristik utama Gen Z yang dapat membedakan generasi tersebut dengan generasi sebelumnya. Media sosial menjadi gambaran Gen Z, dengan media sosial berkomunikasi dan berinteraksi dapat terjalin tanpa harus bertemu. Dengan begitu, Gen Z dapat mengenal dunia yang belum pernah ditemui sebelumnya tanpa harus mengenal secara langsung karena menggunakan media sosial. Karena bagi Gen Z hubungan dengan orang lain merupakan hal yang penting.

Kemudian, dari situ akan memungkinkan kesenjangan keterampilan di dalam generasi ini, akhirnya keterampilan yang dimiliki generasi sebelumnya tetap harus disalurkan kepada Gen Z. Dalam generasi ini terdapat kemudahan untuk menjelajahi dan terkoneksi dengan banyak orang secara virtual melalui internet, sehingga Gen Z memiliki pola pikir secara global. Generasi ini menerima pandangan dan juga pola pikir berbagai macam, dampaknya menjadi sulit mengidentifikasi diri sendiri karena pikiran dan sikapnya mudah terpengaruh.

2.4 Alur Penelitian



Bagan 2.1 Alur Penelitian

(Sumber : Data Olahan, 2023)

Berdasarkan bagan tersebut, penelitian yang dilakukan memiliki subjek yaitu serial musikal dari Indonesia Kaya yaitu *Serial Musikal Payung Fantasi*. Serial musikal tersebut bercerita tentang sosok Ismail Marzuki, seorang musisi dengan perlawanan pada penjajah menggunakan karyanya yaitu lagu. Dengan begitu, sosok Ismail Marzuki memiliki sikap nasionalisme. Dari situlah, peneliti ingin melihat resepsi penonton pada sosok Ismail Marzuki di dalam *Serial Musikal Payung Fantasi*. Untuk meneliti hal ini, peneliti menggunakan Encoding-Decoding sebagai proses pemaknaan khalayak menurut Stuart Hall. Dalam proses Decoding ada beberapa posisi dimana khalayak menerima pesan, yaitu Hegemonic Dominan, Negosiasi, dan Oposisi. Dari menentukan posisi itu akan menghasilkan pemaknaan informan.