

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

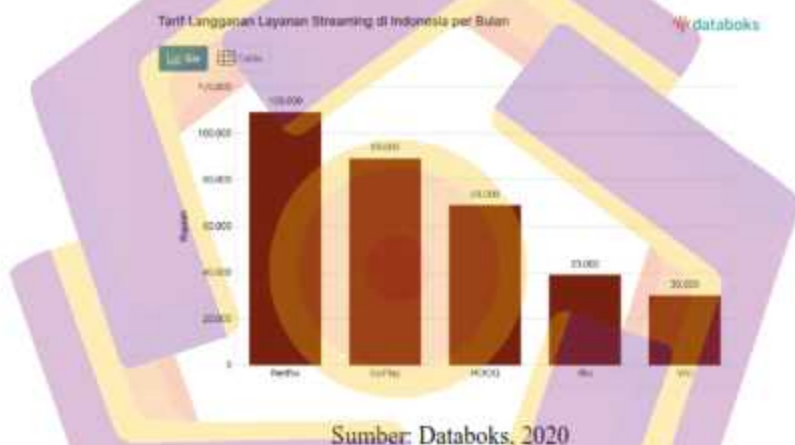
Perkembangan teknologi digital dan internet telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam pola konsumsi media hiburan seperti film. Digitalisasi memungkinkan distribusi konten audiovisual berlangsung secara cepat, masif, dan lintas batas ruang. Internet tidak hanya berfungsi sebagai medium informasi, tetapi juga sebagai ruang utama konsumsi budaya populer, di mana film dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa keterikatan pada ruang bioskop atau media fisik (Fajriyah dkk., 2025). Perubahan ini secara fundamental menggeser cara masyarakat, khususnya generasi muda, dalam mengonsumsi film.

Kemudahan akses yang ditawarkan oleh internet mendorong lahirnya berbagai platform daring sebagai sarana menonton film. Di satu sisi, kehadiran platform legal seperti layanan *streaming* berbayar menawarkan kenyamanan dan kualitas tayangan yang tinggi. Namun di sisi lain, tingginya biaya langganan, keterbatasan katalog, serta fragmentasi platform turut membuka ruang bagi tumbuhnya situs-situs penyedia film ilegal. Website pembajakan seperti LK21 menjadi alternatif yang populer karena menyediakan beragam film secara gratis, cepat, dan mudah diakses terhadap film-film terbaru yang bahkan masih tayang di bioskop atau eksklusif di platform *Video on Demand (VoD)* berbayar (Mahakerty dkk., 2023).

Dalam praktik konsumsi film digital, LK21 kerap dipersepsikan memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan website sejenis dari sisi pengalaman pengguna. Website ini dikenal menyediakan katalog film yang relatif lengkap dan cepat diperbarui, sehingga pengguna dapat mengakses film terbaru tanpa harus menunggu lama (Mahakerty dkk., 2023). Tampilan antarmuka yang sederhana dan navigasi yang mudah dipahami juga memudahkan pencarian film berdasarkan genre, tahun rilis, atau kategori tertentu. Selain itu, ketersediaan beberapa pilihan server *streaming* memungkinkan pengguna berpindah apabila terjadi gangguan,

serta adanya subtitle bahasa Indonesia yang umumnya sudah terpasang menjadi nilai tambah tersendiri. Fleksibilitas kualitas video yang dapat disesuaikan dengan kondisi jaringan internet serta akses yang tidak memerlukan proses registrasi turut memperkuat persepsi kemudahan dan kepraktisan (Mahakerty dkk., 2023). Kombinasi faktor-faktor tersebut menjadikan LK21 lebih familiar dan dianggap lebih stabil oleh sebagian pengguna dibandingkan website bajakan lainnya dalam konteks pengalaman menonton secara daring.

Gambar 1.1 Tarif langganan layanan *streaming* di Indonesia per bulan



Sumber: Databoks, 2020

Berdasarkan data tarif langganan layanan *streaming* legal di Indonesia pada gambar 1.1 menunjukkan bahwa Netflix menempati posisi pertama sebagai layanan dengan biaya berlangganan tertinggi, yakni sebesar Rp109.000 per bulan. Diikuti oleh GoPlay dengan tarif Rp89.000 per bulan, serta HOOQ di posisi ketiga dengan biaya Rp69.000 per bulan. Tingginya tarif berlangganan tersebut mencerminkan bahwa akses terhadap layanan *streaming* legal masih memerlukan pengeluaran ekonomi yang relatif besar bagi sebagian masyarakat. Kondisi ini berpotensi memengaruhi preferensi audiens dalam mengakses konten film, khususnya di kalangan Generasi Z, yang cenderung mencari alternatif yang lebih mudah dan terjangkau. Oleh karena itu, tingginya harga layanan *streaming* legal dapat menjadi salah satu faktor yang mendorong audiens untuk mengakses film melalui platform

pembajakan sebagai bentuk adaptasi terhadap keterbatasan ekonomi dan kebutuhan hiburan digital.

Pada gambar 1.2 menunjukan bahwa maraknya praktik pembajakan film melalui platform digital berlangsung secara masif, secara global Indonesia menempati posisi ke-5 sebagai negara pengunjung situs film bajakan terbanyak di dunia dengan total kunjungan mencapai 1,04 miliar kunjungan. Angka tersebut mencerminkan tingginya tingkat akses masyarakat Indonesia terhadap situs pembajakan film dan menunjukkan bahwa praktik ini masih berlangsung secara masif di tengah berkembangnya layanan *streaming* legal. Tingginya jumlah kunjungan tersebut mengindikasikan adanya kecenderungan audiens untuk memilih akses film melalui jalur ilegal, yang dipengaruhi oleh faktor kemudahan akses, ketersediaan konten, serta pertimbangan ekonomi. Berikut merupakan data statistik 10 negara dengan kunjungan terbanyak ke situs film bajakan, yang diambil dari databoks dan dikeluarkan pada tahun 2023.

Gambar 1.2 10 Negara pengunjung situs film bajakan terbanyak



Sumber:
Muso

Informasi Lain:

Sumber: Muso, Databoks, 2023

Praktik pembajakan film sesungguhnya bukan fenomena baru yang lahir pada era internet, melainkan telah berlangsung sejak generasi sebelumnya, yakni Generasi X dan Generasi Milenial. Pada masa itu, pembajakan dilakukan melalui media fisik seperti VCD dan DVD bajakan yang diperjualbelikan secara luas di ruang-ruang publik. Akses film diperoleh melalui proses penggandaan dan distribusi kaset secara tidak resmi, namun praktik tersebut kerap dipandang sebagai hal yang lumrah karena dianggap sebagai alternatif murah dan mudah untuk memperoleh hiburan (Rosalia & Sanjaya, 2019). Pola konsumsi ini menunjukkan bahwa sejak awal, pembajakan telah hadir sebagai praktik sosial yang berulang dan diterima dalam keseharian masyarakat, meskipun berada di luar sistem distribusi legal.

Memasuki era digital, praktik yang sama tidak menghilang, melainkan bertransformasi mengikuti perkembangan teknologi. Jika sebelumnya pembajakan bergantung pada peredaran media fisik, kini praktik tersebut berpindah ke ruang digital melalui situs *streaming* ilegal yang menawarkan akses instan, tanpa biaya, dan tanpa batasan ruang. Perubahan medium dari fisik ke digital menunjukkan adanya kesinambungan praktik lintas generasi, di mana teknologi hanya menjadi sarana baru bagi pola konsumsi yang telah terbentuk sebelumnya. Keberlanjutan ini menjadi indikasi bahwa pembajakan film telah mengalami proses normalisasi sosial dan berkembang menjadi bagian dari budaya konsumsi media, bukan sekadar tindakan ilegal yang bersifat temporer, melainkan praktik yang terus direproduksi dan dimaknai ulang sesuai dengan konteks zamannya (Zarlianda, 2024).

Fenomena ini menghadirkan sebuah kontradiksi yang menarik untuk dikaji secara akademis, yaitu adanya kesenjangan antara kesadaran hukum dan tindakan nyata audiens. Mayoritas pengguna internet, khususnya kalangan terpelajar, menyadari sepenuhnya bahwa mengakses film melalui LK21 adalah tindakan ilegal yang melanggar hukum di Indonesia. Peraturan mengenai hak cipta telah termuat dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 pasal satu (1) ayat satu (1). Meskipun demikian, pengetahuan akan ilegalitas tersebut tidak serta merta menghentikan mereka untuk terus mengakses situs tersebut. Terjadi sebuah anomali di mana kesadaran kognitif

tentang pelanggaran hukum tidak berbanding lurus dengan kepatuhan perilaku, menciptakan paradoks etika dalam konsumsi media digital.

Dalam kehidupan sehari-hari, pembajakan film melalui LK21 semakin dinormalisasi sebagai praktik yang wajar dan dapat ditoleransi (Hapuk dkk., 2025). Akses terhadap film bajakan sering kali dipandang sebagai solusi praktis atas keterbatasan ekonomi, keterbatasan akses bioskop, atau ketidaktersediaan film tertentu di platform legal. Normalisasi ini diperkuat oleh lingkungan sosial, di mana rekomendasi dan berbagi tautan website pembajakan menjadi praktik yang umum di antara teman sebaya (Badriyah, 2023). Dalam kondisi di mana pembajakan film telah dinormalisasi melalui kombinasi faktor kemudahan akses, pembenaran sosial, dan lemahnya penegakan hukum, penting untuk melihat bagaimana praktik ini dimaknai oleh kelompok audiens tertentu. Pemaknaan tersebut tidak berlangsung secara homogen, melainkan dipengaruhi oleh latar generasi, pengalaman media, serta intensitas interaksi dengan teknologi digital. Oleh karena itu, perhatian perlu diarahkan pada kelompok audiens yang memiliki kedekatan paling tinggi dengan media digital, yaitu Generasi Z (Fahrizzal & Kusuma, 2024).

Dalam konteks demografis, Generasi Z menempati posisi sentral sebagai kelompok dominan dalam penggunaan internet dan konsumsi film digital. Generasi yang lahir dalam rentang tahun 1997 hingga 2012 ini adalah *digital natives* yang memiliki literasi teknologi tinggi dan menjadikan internet sebagai ruang hidup utama mereka. Bagi Generasi Z, internet bukan sekadar alat, melainkan lingkungan tempat mereka bersosialisasi, belajar, dan mencari hiburan (Ramadhani & Khoirunisa, 2025). Intensitas mereka yang tinggi dalam mengonsumsi media menjadikan mereka kelompok yang paling terpapar sekaligus paling aktif dalam melanggengkan atau justru menegosiasikan praktik budaya pembajakan film.

Generasi Z menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam praktik konsumsi film melalui situs ilegal dibandingkan generasi sebelumnya. Temuan oleh Dharmawan dkk (2021) memperlihatkan bahwa keterlibatan dalam akses film bajakan lebih dominan terjadi pada Generasi Z, sementara Generasi Milenial cenderung lebih rendah dalam praktik tersebut. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan pola

konsumsi media digital antar generasi, di mana Generasi Z lebih terbiasa memanfaatkan akses tidak resmi dalam memenuhi kebutuhan hiburannya. Faktor utama yang mendorong praktik tersebut adalah aspek ekonomis dan kemudahan akses, di mana 67,8% responden Dharmawan dkk (2021) menyatakan menggunakan situs ilegal karena tidak berbayar, disusul alasan kemudahan akses dan ketersediaan konten yang lebih cepat.

Generasi Z memiliki karakteristik pola konsumsi media yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya, khususnya Generasi Milenial. Generasi Z cenderung menunjukkan orientasi yang lebih pragmatis dalam mengakses konten digital, dengan menekankan pada kecepatan, kemudahan akses, dan ketersediaan konten secara gratis. Kondisi ini membuat mereka lebih terbuka terhadap penggunaan situs *streaming* tidak resmi sebagai alternatif untuk menonton film. Sebaliknya, Generasi Milenial menunjukkan kecenderungan yang lebih positif terhadap layanan *Over The Top (OTT)* atau platform *streaming* legal, karena layanan berlangganan dinilai mampu menyediakan kualitas tayangan yang lebih baik, fleksibilitas waktu menonton, serta pengalaman menonton yang lebih nyaman tanpa gangguan iklan (Wijaya dkk., 2023).

Perbedaan kecenderungan tersebut juga dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi masing-masing generasi. Generasi Z saat ini umumnya berada pada fase sebagai mahasiswa atau pekerja pada tahap awal karier, sehingga kemampuan finansial mereka relatif terbatas dan pengeluaran untuk layanan berlangganan digital belum menjadi prioritas utama (Dharmawan dkk., 2021). Situasi ini mendorong sebagian dari mereka untuk mencari alternatif akses film yang lebih mudah dan murah, termasuk melalui situs *streaming* ilegal seperti LK21. Sementara itu, Generasi Milenial pada umumnya telah memiliki pekerjaan yang lebih stabil dan pendapatan yang relatif lebih mapan, sehingga memiliki kemampuan lebih besar untuk berlangganan layanan *streaming* legal serta mempertimbangkan aspek legalitas dan kualitas layanan dalam mengonsumsi media (Wijaya dkk., 2023). Oleh karena itu, Generasi Z menjadi kelompok yang relevan untuk dikaji dalam penelitian mengenai praktik pembajakan film di era digital.

Tabel 1.1 Jumlah mahasiswa

No	Wilayah	Mahasiswa PTN + PTS
1	DKI Jakarta	768.603
2	DI Yogyakarta	410.789
3	Bandung	305.412
4	Surabaya	300.031
5	Semarang	287.296
6	Malang	266.227
7	Surakarta	108.736
8	Bogor	52.264

Sumber: PDDikti, 2024

Secara spesifik, Generasi Z di Yogyakarta menawarkan konteks penelitian yang unik dan krusial. Mahasiswa program Sarjana (S1) pada saat ini secara demografis didominasi oleh individu yang lahir dalam rentang tahun 1997 hingga 2012, yang berarti termasuk dalam kategori Generasi Z (Wulandari, dkk., 2025). Berdasarkan data jumlah mahasiswa di tabel 1.1 menunjukkan bahwa wilayah dengan jumlah mahasiswa terbanyak berada di DKI Jakarta sebanyak 768.603 mahasiswa, diikuti oleh DI Yogyakarta pada posisi kedua dengan jumlah 410.789 mahasiswa. Tingginya konsentrasi mahasiswa yang secara langsung merepresentasikan populasi Generasi Z, menjadikan Yogyakarta sebagai ruang sosial yang sangat relevan untuk mengkaji fenomena konsumsi media digital, termasuk praktik pembajakan film.

Posisi Yogyakarta sebagai kota pelajar dengan jumlah mahasiswa yang besar menunjukkan adanya ekosistem budaya digital yang aktif, ditopang oleh kebutuhan hiburan tinggi di tengah keterbatasan ekonomi khas mahasiswa. Kondisi ini menciptakan lingkungan yang kondusif bagi munculnya berbagai praktik alternatif dalam mengakses film, termasuk melalui website ilegal. Oleh karena itu, besarnya populasi mahasiswa Generasi Z di Yogyakarta menjadi dasar empiris yang kuat bagi peneliti dalam menetapkan lokasi penelitian, karena wilayah ini merepresentasikan

secara nyata karakteristik, kebiasaan media, dan dinamika konsumsi digital generasi tersebut (Garnesia, 2023).

Sebagaimana yang disampaikan oleh Ridwansyah dan Bakhtiar (2023) pembajakan film diklasifikasikan sebagai persoalan hukum. Dimana pembajakan film sebagai tindakan pelanggaran terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta menyoroti kerugian yang ditimbulkan bagi industri film. Hal ini didukung dengan pernyataan Wicaksana, dkk (2025) bahwa individu yang mengakses atau melakukan pembajakan film dipandang sebagai pelanggar hukum, sehingga pembajakan dipahami sebagai bentuk tindakan menyimpang yang perlu ditindak secara hukum. Pendekatan tersebut belum banyak membahas bagaimana praktik pembajakan film dipahami dan dijalani oleh audiens dalam kehidupan sehari-hari, terutama dari sudut pandang pengalaman dan makna yang dibentuk oleh audiens itu sendiri.

Sebagai penutup latar belakang ini, peneliti ingin memahami konstruksi makna sosial di balik praktik pembajakan film yang dilakukan oleh audiens itu sendiri. Dengan menelusuri bagaimana persepsi atau pandangan generasi Z pada budaya pembajakan film melalui website LK21. Hal tersebut dapat memetakan bagaimana nilai, sikap, dan motivasi terbentuk dalam sebuah ekosistem digital yang kompleks. Pemahaman mendalam mengenai normalisasi pembajakan dari sudut pandang subjektif audiens ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru dalam kajian ilmu komunikasi, khususnya mengenai perilaku audiens di tengah gempuran teknologi dan budaya siber yang terus berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana persepsi audiens Generasi Z di Yogyakarta pada budaya pembajakan film melalui website LK21 dalam konteks konsumsi film digital?

1.3 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada kajian persepsi audiens Generasi Z di Yogyakarta pada budaya pembajakan film melalui website LK21. Fokus utama penelitian diarahkan pada bagaimana audiens memaknai praktik pembajakan film, bagaimana motivasi mereka terbentuk dalam mengakses LK21, serta bagaimana proses normalisasi pembajakan film dipahami dan diterima dalam pengalaman keseharian audiens. Penelitian ini menempatkan audiens sebagai subjek aktif yang melakukan proses pemaknaan terkait praktik pembajakan film dalam konteks konsumsi media digital. Fokus penelitian semata-mata adalah untuk memahami proses persepsi audiens pada pembajakan film sebagai fenomena budaya yang hadir dan dinormalisasi dalam praktik konsumsi media digital.

Penelitian ini tidak membahas pembajakan film dari perspektif hukum secara normatif. Peraturan perundang-undangan mengenai hak cipta, sanksi pidana maupun perdata, serta evaluasi efektivitas penegakan hukum pada praktik pembajakan film di Indonesia berada di luar cakupan penelitian. Aspek hukum hanya dipahami sejauh bagaimana audiens Generasi Z memaknai keberadaan aturan hukum tersebut dalam pengalaman sosial mereka, bukan sebagai objek kajian yuridis yang berdiri sendiri. Dengan adanya batasan ini, penelitian diharapkan tetap berada dalam koridor kajian ilmu komunikasi, khususnya studi persepsi audiens.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Memahami persepsi audiens Generasi Z di Yogyakarta terkait budaya pembajakan film digital melalui website LK21.
2. Memahami motivasi audiens Generasi Z di Yogyakarta dalam mengakses website LK21.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai persepsi audiens Generasi Z di Yogyakarta pada budaya pembajakan film melalui website LK21. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh industri film dan pengelola platform distribusi film legal untuk memahami bagaimana audiens memaknai pembajakan film, termasuk motivasi, pembenaran moral, dan faktor-faktor yang mendorong normalisasi praktik tersebut dalam konsumsi media digital. Pemahaman ini dapat menjadi dasar dalam merumuskan strategi distribusi konten yang lebih sesuai dengan kebutuhan, kebiasaan, dan ekspektasi audiens generasi muda.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam memperkaya pemahaman sosial dan kultural mengenai pembajakan film sebagai fenomena yang telah dinormalisasi dalam kehidupan audiens Generasi Z. Sekaligus menjadi bahan refleksi bagi masyarakat dan pengguna media untuk memahami konsekuensi sosial, budaya, dan etis dari praktik pembajakan film serta bagaimana praktik tersebut membentuk kebiasaan dan nilai dalam konsumsi media digital sehari-hari. Di sisi akademik dan publik, penelitian ini juga berpotensi menjadi bagian dari diskursus kritis mengenai relasi antara hukum, budaya digital, dan perilaku audiens media, dengan membuka ruang dialog yang lebih mendalam tentang bagaimana norma hukum berinteraksi dengan praktik budaya yang berkembang di masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai keseluruhan isi penelitian ini, penulis menyusun sistematika sebagai pedoman dalam penulisan.

Susunan sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi gambaran awal penelitian yang bertujuan memberikan dasar pemikiran dan arah penelitian yang akan dilakukan, penyajiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Latar Belakang
- 2) Rumusan Masalah
- 3) Batasan Penelitian
- 4) Tujuan Penelitian
- 5) Manfaat Penelitian
- 6) Sistematika Penulisan

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi dasar akademik untuk menganalisis fenomena yang diteliti, penyajiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian Terdahulu
- 2) Landasan Teori
- 3) Landasan Konsep
- 4) Kerangka Berpikir

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan bagaimana penelitian dilaksanakan secara sistematis, pembahasannya meliputi:

- 1) Paradigma Penelitian
- 2) Pendekatan Penelitian
- 3) Metode Penelitian
- 4) Subjek dan Objek Penelitian
- 5) Teknik Pengambilan Data
- 6) Lokasi dan Waktu Penelitian
- 7) Teknik Analisis Data
- 8) Teknik Keabsahan Penelitian

9) Etika Penelitian

BAB IV Temuan Dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh di lapangan dan menjadi inti analisis dalam menjawab rumusan masalah serta tujuan penelitian, pembahasannya mencakup:

- 1) Profil Informan
- 2) Hasil Temuan
- 3) Pembahasan

BAB V Penutup

Bab terakhir berisi kesimpulan yang merangkum hasil penelitian berdasarkan permasalahan yang dikaji, serta saran yang ditujukan bagi pengembangan penelitian selanjutnya maupun perbaikan terhadap aspek yang masih memerlukan penyempurnaan. Penyajiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Kesimpulan
- 2) Saran