

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan teknologi pada era digital menimbulkan efek signifikan bagi perekonomian Indonesia, ditambah terdapatnya kasus virus corona pada tahun 2020 yang menyebabkan arus percepatan digitalisasi pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Lajunya perkembangan internet saat ini menjadi salah satu bentuk adanya percepatan digitalisasi tersebut. Berdasarkan laporan dari Badan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), terdapat 210,03 juta orang yang memakai internet di Indonesia pada rentang tahun 2021-2022 yang meningkat 6,78% pada tahun sebelumnya yang hanya sebesar 77,02 % dengan total pengguna internet sebanyak 196,7 juta orang. Perkembangan teknologi ditandai dengan bertransformasinya media tradisional menjadi lebih modern seperti digital. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang membuka jalan baru bagi para pelaku bisnis di seluruh dunia. Transformasi digital besar-besaran ini tentunya bertujuan untuk meningkatkan dan memudahkan segala bentuk aktivitas dengan mengadopsi teknologi sebagai bentuk pelayanan yang memudahkan. Industri perfilman di Indonesia misalnya, tentu dunia industri perfilman tidak lepas dari bentuk perkembangan teknologi yang bertransformasi ke digital, hal ini tidak terlepas karena adanya peran globalisasi dan peningkatan IPTEK di dalamnya dan mendorong berkembangnya perfilman saat sekarang ini.

Dengan hadirnya teknologi di era globalisasi, tentunya membawa dampak yang positif di kehidupan masyarakat. Dampak positif disini yaitu adanya kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh informasi dan mengakses seluruh situs-situs internet terutama dalam

perfilman (Fajrina dan Sasongko, 2022). Dalam aktivitas seperti menonton film sudah sangat mudah dijumpai dimanapun. Dengan kemunculan film yang sekarang telah bertransformasi ke digital menjadikan film yang mana beberapa puluh tahun sebelumnya film dimainkan dengan menggunakan media berupa proyektor film dan memakai pita film untuk dapat melihat film tersebut yang terkesan sangat tidak efisien, ditambah dengan para penonton harus mengunjungi bioskop untuk dapat menonton filmnya. Kemudian dengan penggunaan televisi diperkenalkan jugalah sebuah kaset video yang lebih efektif sehingga mereka hanya cukup menonton film melalui televisi di rumahnya masing-masing. Perkembangan lebih lanjut diperkenalkanlah penggunaan *Compact Disc* (CD) dan *Digital Video Disc* (DVD) yang menghasilkan suara dan gambar yang lebih bagus serta praktis dan efisien. Dan sekarang sudah dapat diputar dengan hanya melalui *smartphone* ataupun komputer (Nasution, 2020). Bagi penikmat industri film tentu tidak asing dengan layanan-layanan platform yang menyediakan film-film lokal dan film luar negeri seperti Netflix, Disney Plus Hotstar, WeTV, iQIYI, Iflix dan berbagai situs streaming resmi lainnya. Dengan adanya platform film streaming resmi tersebut menjadi alternatif bagi para penikmat film dalam menikmati film cukup dengan hanya menggunakan *smartphone*, tanpa perlu jauh-jauh mengantri ke tempat bioskop. Akan tetapi situs-situs resmi tersebut untuk dapat mengaksesnya dengan luas dibutuhkan nya pengeluaran untuk bisa mengakses seluruh film di situs resmi tersebut. Namun ditengah adanya platform yang menyediakan berbagai film streaming resmi, di situs internet muncul berbagai website-website yang juga menyediakan film streaming secara gratis, kemunculan website tersebut adalah sebagai bentuk alternatif lain bagi penikmat film, karena mereka hanya cukup membutuhkan jaringan internet dan *smartphone* ataupun laptop untuk menonton atau mengunduh film streaming di website tersebut.

Akan tetapi dengan munculnya website streaming dengan menyediakan berbagai film yang dapat dinikmati secara gratis, merupakan dampak negatif dari bentuk perkembangan

teknologi digital dalam dunia perfilman oleh orang yang tidak bertanggungjawab dan menjadi tantangan terbesar yang harus dihadapi oleh industri perfilman yaitu perilaku pembajakan digital (*digital piracy*) (Wicaksono dan Urumsah, 2017). Pembajakan digital (*digital piracy*) mengacu pada penyalinan, pengunduhan, atau berbagi produk digital secara ilegal, seperti musik, perangkat lunak, permainan komputer, film, buku elektronik, dan materi berhak cipta lainnya (Koay, Tjiptono, dan Sandhu, 2020). Tentu praktik pembajakan film ini termasuk ke dalam pelanggaran hak cipta dan dapat merugikan secara ekonomi bagi pihak yang berada di dunia industri perfilman dan pemerintah. Bentuk dari pelanggaran hak cipta yang sering terjadi yaitu dengan melakukan aktifitas mengunduh ataupun streaming langsung melalui website film streaming bajakan tersebut, semakin banyaknya website yang memfasilitasi menonton dan mengunduh secara gratis tanpa adanya perizinan, akan dapat mengubah kebiasaan pola masyarakat dari menonton film di bioskop beralih menonton atau mengunduh film secara gratis tanpa bayar melalui website film streaming bajakan tersebut. Tentu perilaku menonton dan mengunduh secara gratis ini termasuk ke dalam pelanggaran hak cipta dan sebagai penonton ataupun penikmat film tidak menghargai karya yang telah dibuat oleh para pencipta film, hal ini tentu akan membawa dampak kerugian yang amat besar tidak hanya bagi si pemilik hak cipta film namun juga dalam pemerintahan juga terbawa dampaknya (Ningsih dan Maharani, 2019).

Di tahun 2022 penonton film Indonesia di bioskop berjumlah 54.073.776 orang, angka tersebut merupakan pencapaian tertinggi dalam perfilman Indonesia dari tahun sebelumnya. Hal ini dikarenakan adanya musibah Pandemi Covid-19 yang terjadi saat tahun 2020-2021 yang membuat perfilman di Indonesia tersendat. Dan banyaknya beberapa film yang tertunda dikarenakan adanya peraturan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), yang menutup semua tempat Bioskop ataupun tempat hiburan lainnya untuk mencegah penyebaran Covid-19 (Marcellino, Martinelli dan Arrifa, 2023).

Dengan ditutupnya Bioskop-bioskop di Indonesia dikarenakan peraturan pemerintah terkait larangan berkumpul disaat Covid-19, maka muncul lah salah satu platform resmi terbaru seperti Netflix dan platform resmi lainnya Untuk masyarakat Indonesia agar mereka tetap bisa menonton film kesukaan mereka di saat Covid-19 melanda, dengan munculnya platform resmi akan tetapi masih banyak juga masyarakat Indonesia yang lebih memilih menonton film pada website bajakan. Sementara itu Kementerian Komunikasi dan Informatika telah memblokir website bajakan sejak tahun 2017-2019 dan terdapat 1.745 website bajakan yang telah diblokir (Marcellino, Martinelli dan Arrifa, 2023).

Namun tindakan pemblokiran terhadap situs penyebar film secara ilegal tersebut, hanya menggapai alamat dari situs tersebut, bukan sistem secara keseluruhannya. Maka dari itu situs film streaming bajakan saat ini masih bisa ditemukan oleh para pengguna dikarenakan website tersebut hanya menggantikan alamat website.

Penelitian ini mengangkat sebuah fenomena terkait fenomena pembajakan film yang diakses melalui website, karena website film streaming ini menyediakan sebuah akses kepada setiap pengunjung website untuk dapat menikmati film apapun secara gratis dan pengunjung website pun hanya tinggal mengakses film yang ingin di tontonnya (Wibowo, 2018). Salah satu website yang cukup terkenal yang dijadikan salah satu sumber untuk melakukan aktivitas menonton ataupun mendownload film streaming secara gratis ialah lk21 (Layar Kaca 21) yang mana website ini berisikan berbagai film mancanegara yang dapat diakses secara gratis oleh kalangan masyarakat. Dengan kehadiran website film streaming bajakan lk21 di Indonesia menjadi sebuah alternatif pilihan hiburan bagi para penonton yang menginginkan film secara gratis, dengan beragamnya film yang disediakan menjadi salah satu kelebihan tersendiri bagi website ini dana pengakses film hanya tinggal menyediakan laptop/handphone yang telah terkoneksi dengan jaringan internet untuk dapat akses ke alamat URL website nya. Lalu mereka tinggal mencari film kesukaan berdasarkan kolom pencarian kategori berdasarkan genre,

tahun dan kualitas menonton (Wibowo, 2018). Sebelumnya situs website yang paling populer beberapa akhir tahun lalu yaitu website IndoXXI, namun situs ini telah menutup situsnya sebelum Kementerian Komunikasi dan Informasi melakukan tindakan pemblokiran. Namun dengan menutupnya website film streaming bajakan seperti IndoXXI secara sendiri, tidak menutup munculnya website film streaming bajakan yang baru, Layar Kaca 21 contohnya yang mana sampai sekarang situs ini masih ada dan masih aktif digunakan oleh masyarakat untuk menonton maupun mengunduh film di website tersebut, terlihat website tersebut terus main kucing-kucingan dengan lembaga seperti Kominfo, yang mana situs ini sering mengganti alamat domain atau alamat pencarian situs secara berkala, guna untuk tetap menjalankan website ini secara aktif dan mengambil keuntungan secara pribadi. Berdasarkan data pada laman berita Kumparan.com situs website lk21 dapat meraih 8 juta penonton dalam sehari berdasarkan analisis pada trafik Alexa, yang mana keuntungannya diperoleh dari berbagai iklan yang bertebaran pada lama website, dan setiap pengunjung yang mengklik iklan akan menghasilkan Rp 10, maka pemilik website mendapat keuntungan sebesar Rp 80 juta per harinya. Tidak hanya itu, dalam setahun pemilik website lk21 dapat memperoleh Rp 360 juta dari hasil kunjungan dan pageviews. Hal ini tentu menjadi sebuah keuntungan sendiri bagi si pemilik situs, bahkan yang paling parah dan mendapat imbasnya ialah si pemilik hak cipta film tersebut, yang mendapatkan kerugian besar, dikarenakan film-film yang didapatkan disebarluaskan tanpa adanya izin dari pemilik hak cipta film.

Aktivitas tersebut tentu dapat menyusutkan kreatifitas pembuat film dan melambatkan perkembangan industri ekonomi kreatif yang akhir-akhir ini berperan penting pada ekonomi negeri yang telah menyalurkan Rp 104,4 Triliun dengan persentase 4,75% terhadap GNP (Gross National Product). Imbas dengan adanya aktivitas mengunduh dana menonton film streaming secara ilegal, pemerintah mengalami kerugian hingga angka 4 (empat) Triliun Rupiah karena film yang tersebar di situs website ilegal tidak diterkena pajak (Hendrianto,

Kusuma, dan Dasrol, (2019). Tidak hanya itu masyarakat yang turut melakukan aktivitas menonton maupun mengunduh film streaming melalui website bajakan tersebut juga dapat kerugian, karena dalam situs website film streaming bajakan tersebut terdapat *malware* yang berisikan virus yang menyebabkan perangkat komputer bisa dikendalikan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

Akan tetapi dengan munculnya situs-situs penyedia film streaming secara resmi seperti Netflix, Disney plus Hotstar dan berbagai situs resmi lainnya. Tidak menutup kemungkinan banyak yang melakukan tindakan seperti menonton ataupun mengunduh film secara gratis melalui website film streaming bajakan, yang mana mereka cenderung lebih memilih menunggu beberapa minggu atau bulan untuk dapat dinikmati film tersebut secara gratis. Maka dari itu kehadiran website film streaming bajakan ini menjadi persoalan yang kompleks di era digital sekarang. Karena daftar film yang disajikan kepada penonton merupakan film yang terdapat hak cipta dan tidak ada izin untuk menyalin ataupun mengakses untuk menampilkan film tersebut ke dalam website film streaming tersebut.

Film sebagai salah satu bentuk karya cipta termasuk dalam lingkup Hukum Kekayaan Intelektual, yang mana di Indonesia sendiri Hak Cipta diatur kedalam Undang-undang no 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta. Pada dasarnya Hak Kekayaan Intelektual ini merupakan penghargaan terhadap suatu karya yang dapat dinikmati banyak kalangan. Bentuk karya cipta yang dilindungi salah satunya adalah pada industri perfilman yang telah diatur pada pasal 40 huruf m dalam undang-undang Hak Cipta. Yang mana dijelaskan bahwasanya Sinematografi merupakan suatu bentuk karya berupa film yang terdiri dari susunan cerita dan dimainkan langsung oleh para aktor atau aktris yang terlibat didalamnya. Sebagai sebuah karya cipta yang dibuat terdapat hak yang tertanam pada si pencipta film seperti hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi ialah hak seorang pencipta untuk mendapatkan keuntungan. Sementara hak

moral itu adalah hak yang mengamankan kepentingan dari si pencipta. Sudah selayaknya para pencipta film di tanah air mendapatkan kedua hak tersebut hak ekonomi dan hak moral.

Dengan munculnya fenomena pembajakan pada industri perfilman dan masih banyaknya para pengguna untuk melakukan aktivitas untuk menonton dan mengunduh melalui website streaming bajakan tersebut, maka dari itu peneliti hendak melihat pandangan dari segi pengguna website film streaming bajakan itu sendiri melalui tiga pendekatan perspektif yaitu perspektif kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*), perspektif Kesenangan (*Perceived Enjoyment*) dan Perspektif Kemudahan (*Perceived Ease of Use*). Apakah dengan ketiga perspektif pendekatan tersebut menjadi faktor mengapa masih banyak diluar sana masih menggunakan website film streaming bajakan seperti lk21 sebagai alternatif untuk melakukan aktifitas menonton dan mengunduh berbagai film secara gratis.

Berdasarkan hasil penjabaran permasalahan yang telah dijelaskan maka dari peneliti mengangkat judul **“PERCEIVED USEFULNESS, PERCEIVED ENJOYMENT DAN PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP INTENTION TO REUSE PADA WEBSITE FILM STREAMING BAJAKAN”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan fenomena dan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *intention to reuse* pada website film streaming bajakan?
2. Bagaimana pengaruh *perceived enjoyment* terhadap *intention to reuse* pada website film streaming bajakan?

3. Bagaimana pengaruh *perceived ease of use* terhadap *intention to reuse* pada website film streaming bajakan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *intention to reuse* pada website film streaming bajakan
2. Untuk mengetahui pengaruh *perceived enjoyment* terhadap *intention to reuse* pada website film streaming bajakan
3. Untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use* terhadap *intention to reuse* pada website film streaming bajakan

1.4 Manfaat Penelitian

- a) Manfaat teoritis

Adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan wawasan peneliti mengenai faktor yang mempengaruhi usage decision pada website film streaming bajakan dan ikut serta memberikan kontribusi dalam kemajuan film-film Indonesia dan mengajak masyarakat untuk berhenti melakukan tindakan menonton ataupun mengunduh film melalui website film streaming bajakan.

- b) Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan serta evaluasi bagi Industri perfilman Indonesia beserta instansi pemerintah dalam membuat kebijakan yang tegas berkaitan dengan website film streaming bajakan, sehingga di masa depan industri film di Indonesia dapat lebih maju dan bersaing lagi dengan Industri film di luar negeri.

1.5 Ruang Lingkup Masalah

Penelitian ini memiliki cakupan pembahasan yaitu meliputi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Andalas yang sudah menonton maupun mengunduh film melalui website film streaming bajakan di lk21 yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini berhubungan dengan *Perceived Usefulness* (X1), *Perceived Enjoyment* (X2), dan *Perceived Ease of Use* (X3) sebagai variabel independen dan *Intention to Reuse* (Y) sebagai variabel dependen.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN: pada bagian ini berisikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika penelisan.

BAB II TINJAUAN LITERATUR: pada bagian ini menjelaskan mengenai berbagai tinjauan literatur yang dipakai dalam setiap variabel, beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian sekarang, serta kerangka konseptual dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN: pada bagian ini berisikan mengenai model desain penelitian, penjelasan definisi operasional dari masing-masing variabel, kemudian populasi dan sampel yang dipakai, teknik pengumpulan data yang digunakan serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian sekarang.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: pada bagian ini menjelaskan mengenai penjelasan rinci dari penelitian, kemudian pembahasan mengenai objek penelitian dan hasil pengujian instrumen beserta analisis hasil, dan juga pengujian hipotesis sehingga penelitian ini dapat diterapkan.

BAB V PENUTUP: pada bagian ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah diteliti, kemudian implikasi dari penelitian, dan keterbatasan yang dihadapi dalam penelitian, serta saran-saran yang penulis berikan dalam penelitian ini.

