

Pengaruh Film *Spiderman No Way Home* terhadap Opini Mahasiswa STIKOM InterStudi Jakarta

Muhammad Akmal Hubatullah*, Eugenius Kau Suni

Prodi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*akmalhibatullah70@gmail.com, egi.suni@gmail.com

Abstract. In the activity of disseminating information, a person needs a variety of media that can convey messages quickly and practically. Films can provide more detailed and interesting information to the public. Films can influence public opinion on something and allow the emergence of positive or negative views from a person, social group or community institution and even critics. In the last 10 years, superhero-themed films have never been without fans, as if making the audience curious about the storyline. Marvel Studios is a film production studio that often makes and releases superhero films. At the end of 2021, Marvel Studios released a superhero film called *Spiderman No Way Home*. This film presents the concept of another universe combined with advanced technology and mystical art. This film won an audience score of 98 percent. This can trigger various kinds of public opinion, ranging from positive to negative opinions. This study aims to determine how much influence the film *Spiderman No Way Home* has on the opinions of STIKOM InterStudi Jakarta students. This study uses a quantitative approach with explanative methods using a positivist paradigm. The type of sampling in this study uses non probability sampling and uses sampling incidental techniques. The results of the study found that the *Spiderman No Way Home* film had a low relationship to Interstudi student opinions and the *Spiderman No Way Home* film had a very weak influence on Interstudi student opinions.

Keywords: *Film, Transmedia Storytelling, Opinion, Students.*

Abstrak. Dalam kegiatan menyebarkan informasi, seseorang memerlukan beraneka ragam media yang dapat menyalurkan pesan secara cepat dan praktis. Film bisa memberikan informasi yang lebih mendetail dan menarik bagi publik. Film bisa mempengaruhi opini publik terhadap sesuatu dan memungkinkan munculnya pandangan positif atau negatif dari seseorang, kelompok sosial ataupun lembaga masyarakat bahkan kritikus. Dalam 10 tahun terakhir, film-film yang mengangkat tema superhero tidak pernah sepi peminat, seakan membuat penonton penasaran dengan alur ceritanya. Marvel Studios merupakan salah satu studio produksi film yang sering membuat dan merilis film superhero. Di akhir tahun 2021, Marvel Studios merilis sebuah film superhero berjudul *Spiderman No Way Home*. Film ini menghadirkan konsep tentang alam semesta lain yang dipadu dengan teknologi canggih dan seni mistis. Film ini berhasil meraih audience score mencapai 98 persen. Hal ini dapat memicu timbulnya berbagai macam opini khalayak, mulai dari opini positif sampai negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh film *Spiderman No Way Home* terhadap opini mahasiswa STIKOM InterStudi Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksplanatif dengan menggunakan paradigma positivis. Jenis pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan non probability sampling dan menggunakan teknik sampling insidental. Hasil penelitian ditemukan bahwa film *Spiderman No Way Home* memiliki hubungan yang rendah terhadap opini mahasiswa InterStudi dan film *Spiderman No Way Home* memiliki pengaruh yang sangat lemah terhadap opini mahasiswa InterStudi.

Kata Kunci: *Film, Mendongeng Transmedia, Opini, Mahasiswa.*

A. Pendahuluan

Dalam kegiatan menyebarkan informasi, seseorang memerlukan beraneka ragam media yang dapat menyalurkan pesan secara cepat dan praktis. Terdapat beragam jenis media komunikasi, yaitu media elektronik (televisi dan radio), media cetak (majalah dan koran), dan media audio visual (film). Film disebutkan sebagai sebuah media audio visual karena bisa memberikan informasi yang lebih mendetail dan menarik bagi publik (1).

Salah satu fungsi film adalah untuk mempengaruhi opini publik terhadap sesuatu, selain itu ada yang bertujuan untuk propaganda, edukatif atau hanya untuk menghibur. Sebagian fungsi ini bisa berjalan dengan lancar dikarenakan film memiliki ciri khas yang tidak sama dibandingkan dengan media massa lainnya. Ciri khas yang disebut ialah pengambilan gambar, layar yang luas, konsentrasi penuh, dan identifikasi psikologis (2).

Sebuah film memiliki kemungkinan munculnya pandangan positif dan negatif dari seseorang, sekelompok atau suatu lembaga bahkan kritikus. Hal yang harus diperhatikan ketika memproduksi sebuah film adalah bagaimana sebuah karya dapat memberikan pesan dengan baik dan positif sehingga penonton tertarik dengan film tersebut (1).

Di akhir tahun 2021, *Marvel Studios* merilis sebuah film *superhero* berjudul *Spiderman No Way Home*. Film lanjutan dari *Spiderman Far From Home* ini dirilis tanggal 15 Desember 2021 di Indonesia dan merupakan sekuel ketiga dari film *Spiderman* yang digarap oleh *Marvel Studios* dan juga merupakan *franchise* ketiga film *Spiderman live-action* yang dibuat oleh *Marvel*.

Film berdurasi dua jam dua puluh delapan menit ini berhasil memecahkan rekor *box office* selama masa pandemi. Pendapatan film *Spiderman No Way Home* mencapai \$800 juta atau Rp 11,7 triliun di seluruh dunia (3). Melihat dari pendapatan yang diraih, antusias khalayak dalam menonton film ini begitu luar biasa. Bahkan film ini meraih *audience score* hampir sempurna yaitu 98 persen (4).

Berdasarkan pada situs (5), banyak penonton memberikan opini positifnya kalau film *Spiderman No Way Home* sangat sesuai dengan ekspektasi mereka, karena pihak studio berani untuk meng-*crossover*-kan film-film *Spiderman* sebelumnya. Penonton juga senang sekali dengan kehadiran karakter-karakter pada film-film *Spiderman* dahulu dan merasakan nostalgia dengan filmnya.

Namun tidak sedikit pula penonton yang beropini negatif. Beberapa penonton kecewa dengan film *Spiderman No Way Home*. Sebagian penonton mengatakan jika cerita di dalam film *Spiderman No Way Home* payah dan penulisan *script* terkesan malas karena mengembalikan karakter-karakter pada film-film *Spiderman* dahulu. Dan ada yang mengatakan jika cerita pada film *Spiderman No Way Home* sangat terburu-buru dan pemilihan karakter di dalam film berbeda dengan di komiknya serta mereka menganggap film ini hanya menjual nostalgia (5).

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan secara kuantitatif dengan metode eksplanatif. Data pada penelitian ini diperoleh dari acuan kepustakaan dan riset lapangan. Penelitian ini juga memakai skala *likert*.

Populasi di penelitian ini mengambil 600 mahasiswa/i STIKOM InterStudi Jakarta angkatan 2018 sampai dengan angkatan 2020 yang telah menonton film *Spiderman No Way Home* dengan domisilinya di Jabodetabek. Pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *sampling incidental* dan memakai rumus slovin dengan taraf kesalahan 10% dan didapatkan jumlah sampel penelitian sebanyak 86 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner berbasis *web*. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear sederhana dan uji koefisien determinasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengaruh Film *Spiderman No Way Home* (X) Terhadap Opini Mahasiswa InterStudi (Y)
Dimensi film *Spiderman No Way Home* dalam penelitian ini meliputi layar yang luas, pengambilan *shot* atau gambar, konsentrasi penuh, identifikasi psikologis. Sedangkan Opini mahasiswa InterStudi meliputi *believe, attitude, perception*.

Tabel 1. Korelasi

		X_TOTAL	Y_TOTAL
X_TOTAL	Pearson Correlation	1	,219 [*]
	Sig. (2-tailed)		,043
	N	86	86
Y_TOTAL	Pearson Correlation	,219 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	,043	
	N	86	86

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Pengambilan data untuk korelasi berdasarkan dengan nilai *pearson correlation*. Jika nilai *pearson correlation* > r-tabel maka terdapat korelasi atau hubungan antar variabel. Seperti pada tabel 1, nilai koefisien korelasinya adalah 0,219 yang berarti terdapat korelasi atau hubungan antar variabel karena nilainya berada di atas nilai r-tabel yaitu 0,179.

Tabel 2. Regresi Linear Sederhana

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	13,538	4,093		3,308	,001
	X_TOTAL	,335	,163	,219	2,053	,043

a. Dependent Variable: Y_TOTAL

Pada tabel 2, pengujian hipotesis menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,043, yang bisa disimpulkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima karena nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Sedangkan pada koefisien regresi bisa dijabarkan bahwa nilai a pada *constant* adalah 13,538 yang memiliki arti bahwa jika tidak ada film *Spiderman No Way Home* (X) maka nilai opini mahasiswa InterStudi (Y) adalah sebesar 13,538. Dan nilai b untuk koefisien regresi adalah sebesar 0,335 yang berarti bahwa setiap penambahan 1% tingkat film *Spiderman No Way Home* (X), maka opini mahasiswa InterStudi (Y) akan meningkat sebesar 0,335. Jika nilai koefisien regresi positif berarti adanya pengaruh positif pada variabel independen atau bebas (X) dengan variabel dependen atau terikat (Y). Karena nilai koefisien regresi bernilai plus (+), maka dapat disimpulkan bahwa film *Spiderman No Way Home* (X) berpengaruh positif terhadap opini mahasiswa InterStudi (Y). Sehingga bisa ditentukan rumus persamaan regresi linear sederhana dan bisa dituliskan seperti yang ada di bawah ini:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 13,538 + 0,335 X$$

Keterangan:

Y= variabel terikat

a= konstanta regresi

bX= nilai turunan atau peningkatan variabel bebas

Tabel 3. Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,219 ^a	,048	,036	4,87161

a. Predictors: (Constant), X_TOTAL

Pada tabel 3, nilai R (koefisien korelasi) sebesar 0,219 yang artinya memiliki hubungan rendah antara film *Spiderman No Way Home* (X) terhadap opini mahasiswa InterStudi (Y). Pada nilai koefisien determinasi atau R² adalah 0,048. Kemudian nilai tersebut diubah menjadi bentuk persentase yaitu 4,8%. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien determinasi (6), dapat diartikan nilai 4,8% berarti film *Spiderman No Way Home* berpengaruh sangat lemah terhadap opini mahasiswa InterStudi. Dengan demikian masih terdapat pengaruh lain sebesar 95,2% pada variabel diluar penelitian terhadap opini mahasiswa InterStudi.

D. Kesimpulan

Setelah melaksanakan pengujian keseluruhan data pada Pengaruh Film *Spiderman No Way Home* Terhadap Opini Mahasiswa STIKOM InterStudi Jakarta, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Seluruh variabel di penelitian ini yaitu film *Spiderman No Way Home* (X) dan opini mahasiswa InterStudi (Y) memenuhi syarat valid dan reliabel atau konsisten.
2. Selain itu, terdapat korelasi atau hubungan antar variabel, tetapi memiliki hubungan yang rendah antara film *Spiderman No Way Home* terhadap opini mahasiswa InterStudi.
3. Lalu pada penelitian ini, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang berarti adanya pengaruh film *Spiderman No Way Home* terhadap opini mahasiswa STIKOM InterStudi Jakarta.
4. Demikian juga dengan besar pengaruh yang didapat dari film *Spiderman No Way Home* sangat lemah terhadap opini mahasiswa InterStudi yang membuktikan bahwa mahasiswa/i STIKOM Interstudi tidak setuju dengan hal-hal seperti alur cerita dan tokoh-tokoh yang ada di dalam film *Spiderman No Way Home*.

Daftar Pustaka

- [1] Aprilia C, Salman. Pengaruh Film Dokumenter Sexy Killers Terhadap Citra PT Adimitra Baratama Nusantara. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi*. 2020;7(2):96–101;
- [2] Daniswara DA. TA: Pembuatan Film Dokumenter Tentang Kopi Ijo dan Seni Cethe Khas Kota Tulungagung. [Surabaya]: Universitas Dinamika; 2017;
- [3] D'Alessandro A. 'Spider-Man: No Way Home' Hitting \$800M U.S. Box Office Milestone – Deadline [Internet]. Deadline. 2022 [cited 2022 May 16]. Available from: <https://deadline.com/2022/03/spider-man-no-way-home-box-office-record-home-entertainment-sales-1234987542/>;
- [4] Fandango. Spider-Man: No Way Home (2021) | Fandango [Internet]. Fandango. 2021 [cited 2022 May 17]. Available from: <https://www.fandango.com/spider-man-no-way-home-2021-225415/movie-overview>;
- [5] Rotten Tomatoes. Spider-Man: No Way Home - Rotten Tomatoes [Internet]. 2021 [cited 2023 Feb 16]. Available from: https://www.rottentomatoes.com/m/spider_man_no_way_home;
- [6] Sugiyono, Lestari P. Metode Penelitian Komunikasi. Sunarto, editor. Bandung: ALFABETA; 2021. 175–196 p.