

MOTIF DAN KEPUASAN JEMAAT HURIA KRISTEN BATAK PROTESTAN (HKBP) DENPASAR DALAM MENONTON FILM *TOBA DREAMS* PADA ACARA “NONTON BARENG”

Putri Ulpa Marpaung¹⁾, I Gusti Alit Suryawati²⁾, Ade Devia Pradipta³⁾
¹²³⁾Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Email : putrimarpaung24@gmail.com¹⁾, Igaalitsuryawati@yahoo.co.id²⁾,
deviapradipta88@gmail.com³⁾

ABSTRACT

This study want to see the motives and satisfaction Huria Kristen Batak Protestan (HKBP) Denpasar's congregation on watching the film "Toba Dreams" in Nonton Bareng's event. This study uses descriptive quantitative methods. The media consumption motive as the reference in this study is the motive put forward by Dennis McQuail. This study found that the four motives according to McQuail could be satisfied. This is evidenced by the value of each motive or sought gratification (gs) which is smaller than the value of each satisfaction or gratification obtained. There are two motives that are satisfied beyond the overall average score, based on the results of the questionnaire spread from 4 indicators used to measure, there are 2 indicators that have an average value greater than the overall motive (4.53), namely indicators of motives of self-identity (4,63) as well as motives for integration and social interaction (4.78). And there are 2 indicators that have an average value greater than overall satisfaction (4.65) which is an indicator of satisfaction on the motive of self-identity (4.82) as well as satisfaction with the motives for integration and social interaction (4.85).

Keywords: *Film, HKBP, Motive, Satisfaction, Uses and Gratifications Theory*

1. PENDAHULUAN

Sebuah Film merupakan media massa yang sudah sangat berkembang, bukan hanya penyaluran kreatifitas, tetapi juga sudah menjadi media penyampaian pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya kepada yang menonton. Salah satu film bernilai budaya adalah Film *Toba Dreams*. Menurut data Film Indonesia, Film *Toba Dreams* mengalami peningkatan dari 61.440 menjadi 143.078 penonton atau 132% pada minggu kedua penayangannya. Di minggu ketiga, pesona film ini masih menarik dengan mendapatkan 200.148 penonton atau naik 145% dari minggu kedua (www.filmindonesia.or.id). Film *Toba*

Dreams karya Letjen TNI Purn TB. Silalahi mendapat penghargaan bergengsi pada *Indonesian Movie Actors (IMA) 2016*. Film yang mengisahkan budaya Batak dan keindahan alam tanah Batak itu terpilih menjadi film layar lebar terfavorit. Film *Toba Dreams* juga merupakan film terlama diputar di Sumatera Utara, yakni selama tiga bulan satu minggu. Panjangnya masa pemutaran ini disebabkan tingginya antusiasme masyarakat Sumatera Utara terhadap film ini (www.pelitabatak.com). Masyarakat Batak Toba tersebar luas salah satunya di Pulau Bali. Gereja HKBP adalah organisasi agama atau gereja Protestan Batak Toba terbesar di kalangan masyarakat Batak, dan tersebar berbagai daerah di Indonesia.

Gereja HKBP di pulau Bali terdapat 3 gereja yaitu di Gereja HKBP Denpasar, HKBP Dalung, dan HKBP Jimbaran Nusadua. Gereja Huria Kristen Batak Protestan (HKBP) Denpasar adalah pusat Gereja HKBP di Pulau Bali berlokasi di Jl. Pulau Belitung No.6 Denpasar. Gereja ini adalah gereja kesukuan Batak terbesar di Bali dengan jumlah masyarakat Batak Toba terbanyak sebanyak 1.106 orang yang terdaftar sebagai jemaat. Di gereja inilah jemaat atau masyarakat Batak Toba beribadah baik itu, masyarakat Batak Toba yang merantau atau yang sudah berdomisili di Bali (sumber : HKBP Denpasar). Berdasarkan observasi penulis, Film *Toba Dreams* tidak tayang di bioskop Bali. Gereja HKBP Denpasar pada tanggal 17 Januari 2016 mengadakan kegiatan “Nonton Bareng” film *Toba Dreams*. Penulis ingin mengetahui motif apa yang mendorong jemaat HKBP Denpasar sebanyak 146 orang yang mau datang untuk menonton di acara “Nonton Bareng” yang di adakan pihak gereja dan juga kepuasan Jemaat Huria Kristen Batak Protestan Denpasar dalam menonton film *Toba Dreams* tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka Penelitian

Kajian pustaka pada sebuah penelitian membantu mendukung kelancaran penelitian mengenai apa yang menjadi motif dan tingkat kepuasan jemaat HKBP Denpasar sebanyak 146 orang dalam menonton film *Toba Dreams*. Penelitian yang pertama telah dilakukan oleh Nadia Kusuma Wardani (2011) dengan penelitian berjudul “Motif dan Kepuasan Penonton

Program Ramadan di Televisi Nasional”. Hasil penelitian ini menggunakan teori *Uses and Gratifications*. Penelitian kedua adalah penelitian Timotius Nugroho dan Daru Purnomo (2013) dengan judul “Motif dan Kepuasan Mahasiswa dalam Menonton Program KICK ANDY (Analisa Teori *Uses and Gratifications* pada Mahasiswa FISKOM UKSW)”. Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Dicky Andhika Nur (2012) dengan judul “Korelasi Antara Motif dan Kepuasan Khalayak Dalam Menonton Program Sinetron Anak Jalanan (Survei Terhadap Komunitas Motor *Family Matic Community* Boyolali)”. Penelitian ini ingin menguji adanya korelasi motif dan kepuasan dan seberapa besar diperoleh anggota komunitas *Family Matic Community (FMC)*

2.2 Operasionalisasi Konsep

2.2.1 Motif

Penelitian ini akan melihat apa sajakah motif dan kepuasan menonton film *Toba Dreams*. Konsep motif yang digunakan adalah jenis motif yang dikemukakan oleh Mc.Quail (2002) yang meliputi empat motif, yakni Motif informasi, Motif identitas pribadi/ Personal, Motif integrasi dan interaksi sosial, dan motif hiburan .

2.2.2 Kepuasan

Konsep yang digunakan untuk mengukur kepuasan pada penelitian ini adalah menggunakan *Gratification Sought (GS)* dan *Gratification Obtained (GO)* yang dikemukakan oleh Palmgreen. Pada penelitian ini, *gratification sought (GS)* adalah motif menonton film *Toba Dreams*

dan *gratification obtained* (GO) merupakan kepuasan yang diperoleh setelah menonton film *Toba Dreams*. Indikator terjadinya kepuasan adalah sebagai berikut (Kriyantono, 2006:217):

1. Hasil nilai rata-rata *Gratification Sought* (GS) lebih besar dari rata-rata (*mean*) *Gratification Obtained* (GO) (*mean GS > mean GO*), maka tidak terjadi kepuasan atau tidak puas karena kebutuhan yang didapatkan lebih sedikit dari kebutuhan yang diinginkan, sehingga dapat disebut bahwa media film tidak memuaskan khalayaknya.
2. Hasil nilai rata-rata *Gratification Sought* (GS) sama dengan rata-rata (*mean*) *Gratification Obtained* (GO) (*mean GS = mean GO*), maka terdapat kepuasan atau khalayak puas karena jumlah kebutuhan yang didapatkan dan kebutuhan yang diinginkan dapat terpenuhi, sehingga dapat disebut bahwa media film dapat memuaskan khalayaknya.
3. Hasil Nilai rata-rata *Gratification Sought* (GS) lebih kecil dari rata-rata (*mean*) *Gratification Obtained* (GO) (*mean GS < mean GO*), maka terjadi kepuasan atau khalayak puas karena kebutuhan yang didapatkan lebih banyak dari kebutuhan yang diinginkan atau kebutuhan yang diinginkan dapat terlampaui, sehingga dapat disebut bahwa media film mampu memuaskan khalayaknya.

3 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, atau bisa disebutkan

bahwa penelitian untuk memberikan penjelasan terhadap fenomena atau data yang diteliti di mana data yang digunakan berupa data numerik (angka) (Sugiyono, 2001:3). Unit analisis dalam penelitian ini ialah individu yakni jemaat *HKBP* Denpasar sebanyak 146 orang yang telah menonton film *Toba Dreams* yang di adakan di Gereja *HKBP* Denpasar pada acara “Nonton Bareng” pada tanggal 17 Januari 2016. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik Sampel Jenuh. *Sampling* Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus. Responden adalah jemaat yang telah menonton film *Toba Dreams* yang di adakan di Gereja *HKBP* Denpasar pada acara “Nonton Bareng” pada tanggal 17 Januari 2016.

Sampel penelitian ini adalah jemaat yang telah menonton film *Toba Dreams* yang di adakan di Gereja *HKBP* Denpasar yaitu sebanyak 146 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuisisioner atau angket. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2001:112) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan data yang terkumpul.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Objek Penelitian

4.1.1 Gambaran Film *Toba Dreams*

Film *Toba Dreams* (2016) karya Tebe B Silalahi, kebudayaan dan karakter masyarakat Batak ditampilkan dengan sangat kental dalam setiap adegannya. *Toba Dreams* merupakan Film Indonesia bernilai kebudayaan Batak Toba. Film *Toba Dreams* mengambil lokasi syuting di dua tempat yaitu, Jakarta dan Danau Toba di Sumatera Utara. Cerita bermula dari Jakarta. Seorang laki-laki bernama Tebe, yang diperankan Mathias Muchus, baru saja melalui masa tugas sebagai prajurit Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat. TB pensiun dengan pangkat sersan. Setelah pensiun, Sersan TB yang semasa aktif di ketentaraan tinggal di asrama militer, memutuskan untuk pulang ke kampung halamannya di Balige, Toba. Tapi Ronggur yang diperankan oleh Vino Bastian, menolak dan Ronggur ingin membuktikan bahwa ayahnya salah memilih jalan hidup. Maka ketika anak sulungnya di keluarga serta menjadi pemberontak dalam keluarga, terjadilah konflik mendalam antara ayah dan anak. Sejak itu jalan cerita bergantian antara Jakarta dan Danau Toba.

4.1.2 *Huria Kristen Batak Protestan (HKBP) Denpasar*

Masyarakat Batak Toba tersebar luas salah satunya di Pulau Bali. Gereja HKBP adalah organisasi agama atau Gereja Protestan Batak Toba terbesar bagi masyarakat batak, dan tersebar berbagai daerah di Indonesia suatu bentuk organisasi tradisional yang ada di Bali, *HKBP* di pulau Bali terdapat 3 gereja yaitu di Gereja *HKBP* Denpasar, *HKBP* Dalung, dan *HKBP*

Jimbaran Nusadua. Gereja *Huria Kristen Batak Protestan (HKBP)* Denpasar adalah pusat Gereja *HKBP* di Pulau Bali berlokasi di Jl. Pulau Belitung No.6 Denpasar. Gereja ini adalah gereja kesukuan Batak terbesar di Bali dengan jumlah masyarakat Batak Toba terbanyak sebanyak 1.106 orang yang terdaftar sebagai jemaat. Di gereja inilah jemaat atau masyarakat Batak Toba beribadah baik itu, masyarakat Batak Toba yang merantau atau yang sudah berdomisili di Bali (sumber : *HKBP* Denpasar) Gereja *HKBP* Denpasar pada tanggal 17 Januari 2016 mengadakan kegiatan “Nonton Bareng” film *Toba Dreams*. Data yang diperoleh penulis, jumlah penonton film *Toba Dreams* diperoleh penonton sebanyak 146 orang yang menonton film *Toba Dreams* di acara “Nonton Bareng” yang diadakan di Gereja *HKBP* Denpasar.

4.2 Temuan Analisis

4.2.1 Temuan

Responden yang dibahas pada penelitian ini meliputi gambaran responden yang dilihat dari usia, jenis kelamin, pekerjaan serta pendidikan terakhir. Responden dalam penelitian ini merupakan Jemaat Gereja *HKBP* Denpasar sebanyak 146 orang yang datang ke acara “Nonton Bareng” untuk menonton film *Toba Dreams* dengan rentang usia dibawah 15 tahun sampai dengan di atas 36 tahun.

Penelitian melakukan uji validasi dan uji reliabilitas sebelum data dianalisis lebih lanjut.

Instrumen yang akan diuji adalah kuisioner yang dimuat dalam bentuk pernyataan, di mana pernyataan untuk motif

merupakan kepuasan yang diharapkan dan pernyataan untuk kepuasan merupakan kepuasan yang diperoleh. Suatu pernyataan dapat dikatakan puas atau tidak dapat dilihat dari nilai rata-rata Kepuasan yang diharapkan yang harus sama atau lebih kecil dari nilai rata-rata Kepuasan yang diperoleh. Apabila skor rata-rata Kepuasan yang diharapkan lebih besar daripada skor rata-rata Kepuasan yang diperoleh maka terjadi ketidakpuasan. Responden diberikan kuesioner yang lalu dijawab dengan bobot berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Skala yang digunakan pada kuesioner dalam penelitian ini adalah skala *likert* dengan alternatif jawaban 1-5.

Setiap variabel akan diberikan skor, di mana pembagian skor untuk setiap alternatif jawaban dibuat sebagai berikut, Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, Netral (N) bernilai 3, Setuju (S) bernilai 4, dan Sangat Setuju (SS) bernilai 5.

MOTIF DAN KEPUASAN INFORMASI

Motif dan Kepuasan Informasi *Film Toba Dreams* dapat dilihat melalui skor rata-rata pada motif informasi menunjukkan nilai 4,35, sedangkan untuk pernyataan kepuasan informasi menunjukkan nilai skor rata-rata sebanyak 4,46

MOTIF DAN KEPUASAN IDENTITAS PERSONAL

Motif dan Kepuasan Identitas Pribadi (Personal) *Film Toba Dreams* dapat dilihat melalui skor rata-rata pada motif identitas pribadi menunjukkan nilai 4,63, sedangkan

untuk pernyataan kepuasan menunjukkan nilai skor rata-rata sebanyak 4,82. Hasil dari nilai rata-rata motif selaku *gratification sought (GS)* lebih kecil dari hasil nilai rata-rata kepuasan selaku *gratification obtained (GO)*.

MOTIF DAN KEPUASAN INTERAKSI SOSIAL

Motif Interaksi Sosial *Film Toba Dreams* dapat dilihat melalui skor rata-rata pada motif interaksi sosial menunjukkan nilai 4,78, sedangkan untuk pernyataan kepuasan menunjukkan nilai skor rata-rata sebanyak 4,85. Skor rata-rata motif selaku *gratification sought (GS)* lebih kecil dari skor rata-rata kepuasan selaku *gratification obtained (GO)*.

MOTIF DAN KEPUASAN HIBURAN

Motif dan Kepuasan Hiburan *Film Toba Dreams* dapat dilihat melalui skor rata-rata pada motif hiburan menunjukkan nilai 4,38, sedangkan untuk pernyataan kepuasan menunjukkan nilai skor rata-rata sebanyak 4,45. Skor rata-rata motif selaku *gratification sought (GS)* lebih kecil dari skor rata-rata kepuasan selaku *gratification obtained (GO)*.

4.2.2 Analisa

Kepercayaan seseorang tentang isi media dapat dipengaruhi oleh (1) budaya dan institusi sosial seseorang; (2) keadaan-keadaan sosial seperti ketersediaan media; (3) variabel-variabel psikologis tertentu. (LittleJhon)

Hal ini mempengaruhi Jemaat *HKBP* Denpasar yang datang ke acara “Nonton Bareng” untuk menonton film *Toba Dreams*.

Motif penggunaan media menurut kebutuhan menjadi 4 jenis, yaitu motif mencari informasi, motif pencarian identitas diri/personal, motif pencarian integrasi dan interaksi sosial, motif pencarian diversifikasi atau hiburan (McQuail, 2002:388). Motif menonton film dapat disebabkan oleh bermacam-macam, yaitu dapat disebabkan oleh keinginan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, menambah wawasan pengetahuan, mengidentifikasi nilai-nilai dalam diri terhadap nilai-nilai yang terdapat dalam film yang ditonton, meningkatkan peran sosial dengan berbagi informasi, atau sekedar mencari hiburan.

Kepuasan adalah sebuah kepuasan nyata yang diperoleh ketika setelah individu tersebut menggunakan media (Kriyantono, 2006:213). Sedangkan menurut Tjiptono, (2001:24) menyatakan bahwa kepuasan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja (hasil) yang ia rasakan dibandingkan dengan harapannya. Palmgreen (dalam Kriyantono, 2006:210) menggunakan dasar yaitu orang menggunakan media didorong oleh motif-motif tertentu, apakah khalayak merasa puas setelah menggunakan media. Konsep mengukur kepuasan ini disebut *GS (gratification sought)* dan *GO (gratification obtained)*.

Berdasarkan data hasil penyebaran kuesioner sebanyak 146 responden jemaat *HKBP* Denpasar yang menonton film *Toba Dreams* pada acara “Nonton Bareng” pada tanggal 17 Januari 2016, yang terdiri dari 20

pertanyaan tentang motif dan 20 pertanyaan tentang kepuasan, diperoleh data mengenai motif dan kepuasan responden dalam menonton *Film Toba Dreams*.

Kepuasan dan ketidakpuasan dilihat dari hasil rata-rata *Gratification Sought (GS)* dan hasil rata-rata *Gratification Obtained (GO)*. Apabila hasil rata-rata *Gratification Sought (GS)* lebih besar daripada hasil rata-rata *Gratification Obtained (GO)* maka terjadi ketidakpuasan. Kepuasan dapat terjadi apabila nilai *Gratification Sought (GS)* lebih kecil atau sama dengan nilai *Gratification Obtained (GO)*

Hasil penelitian ini menemukan keempat motif dapat terpenuhi . sehingga dapat dikatakan bahwa kepuasan yang didapatkan responden terpenuhi.

5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan Penelitian

Hasil dari penelitian ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Responden berjumlah 146 orang yang yaitu jemaat *Huria Kristen Batak Protestan (HKBP)* Denpasar yang datang pada acara “Nonton Bareng” tanggal 17 Januari 2016 untuk menonton film *Toba Dreams* dengan jumlah responden perempuan 75 orang dan 71 orang responden laki-laki.
2. Hasil penelitian ini menemukan keempat motif menurut Mc.Quail dapat terpenuhi yaitu Motif penggunaan media menurut kebutuhan menjadi 4 jenis ; motif pencarian informasi, motif identitas diri/personal, motif pencarian

integrasi dan interaksi sosial, motif hiburan dapat dikatakan bahwa kepuasan yang didapatkan responden terpenuhi.

3. Ada Dua motif yang terpuaskan melebihi skor rata-rata keseluruhan, berdasarkan hasil penyebaran kuisioner lebih besar dari motif keseluruhan (4,53) yaitu indikator motif identitas diri (4,63) serta motif integrasi dan interaksi sosial (4,78). Dan terdapat 2 indikator yang memiliki nilai rata-rata lebih besar dari kepuasan keseluruhan (4,65) yaitu indikator kepuasan pada motif identitas diri (4,82) serta kepuasan pada motif integrasi dan interaksi sosial (4,85).
4. Responden dalam penelitian ini adalah motif identitas diri /personal dan Interaksi sosial. Alasan motif identitas diri menjadi motif yang cukup besar responden dalam menonton Film *Toba Dreams* dapat terlihat dalam pernyataan responden dalam menjawab kuisioner. Responden ingin mengetahui karakter Batak Toba dalam film apakah sesuai dengan identitas diri penonton yang sesama Batak Toba, ingin menambah kepercayaan diri akan kesamaan budaya Batak Toba yang di tampilkan dalam film, membandingkan informasi terkait perilaku dalam film dan membandingkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berarti hal-hal berkaitan dengan keinginan menemukan penunjang nilai-nilai

pribadi, dorongan meningkatkan pemahaman mengenai diri sendiri ataupun hal-hal yang berkaitan dengan status identitas personal.

5. Motif Interaksi sosial juga merupakan motif yang cukup besar, Pada motif interaksi sosial berbicara mengenai bagaimana seseorang mengonsumsi media untuk kelangsungan hubungannya dengan orang lain. Pada kepuasan integritas dan interaksi sosial berbicara mengenai terpenuhinya kebutuhan seseorang mengonsumsi media untuk kelangsungan hubungannya dengan orang lain. Responden ingin Menjadikan budaya Batak Toba yang ada di dalam film menjadi bahan perbincangan bersama lingkungan yang satu budaya Batak Toba, mendapat informasi melalui film (bernuansa budaya) dan menumbuhkan rasa empati sosial. Dan Jemaat *HKBP* Denpasar menjadikan film *Toba Dreams* referensi film yang dapat dinikmati dengan teman/keluarga dan menghargai karya film bangsa bernuansa Batak Toba.

5.2 Saran

Pembahasan dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk Tim Produksi film agar film bernuansa budaya semakin diperbanyak dan dikembangkan serta ditayangkan di seluruh Indonesia agar terjangkau oleh seluruh masyarakat yang ingin menonton.

2. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti atau melanjutkan penelitian ini, agar dapat meneruskan penelitian ini dengan mencari variabel-variabel lainnya dan mencari dari aspek aspek yang berbeda

Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.

Rakhmat, Jalaludin, *Metode Penelitian Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001

Sugiyono. 2001. *Metodologi Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Syamsuddin, dkk. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT. Remaja

DAFTAR PUSTAKA

Ardianto, Elvinaro dan Q-Aness. 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. PT. Cetakan Ketigabelas. Rineka Cipta. Jakarta.

Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Universitas Airlangga

Bungin, Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikasi; Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Kencana Prenada Media, Jakarta.

Effendi, Heru. 2002. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser Film*. Yogyakarta : Adipura..

Khairun, Salama. 2012. *Pelestarian Budaya Melalui Media*

Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Predana Media Group. Jakarta.

Kriyantono, R. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

Marthaniah, Sri Mulyani, *Motif Sosial Remaja Suku Jawa & Keturunan Cina di beberapa SMA Yogyakarta : Suatu Studi Perbandingan*, Yogyakarta: Gadjahmada University Press, 1984

Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*.