

## PENGARUH FILM EPIC JAVA TERHADAP MINAT WISATA KOMUNITAS CUT FILM DI BANDUNG

Muhammad Aditya

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No1 Terusan Buah Batu Bandung40527

muhammad.aditya2610@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh film Epic Java terhadap minat wisata komunitas CUT Film di Bandung. Penelitian ini menggunakan teori *uses and gratifications* untuk menganalisa pengaruh film Epic Java terhadap minat wisata komunitas CUT Film di Bandung. Variabel independen yang diteliti yaitu film Epic Java semua responden diberikan pertanyaan melalui kuisioner yang terdiri dari empat subvariabel yaitu: anteseden, motif, penggunaan media dan efek. Sedangkan variabel dependen yang diteliti adalah minat wisata komunitas CUT Film di Bandung dengan indikator sebagai berikut: sikap, motif dan motivasi. Populasi dalam penelitian ini adalah komunitas CUT Film dan sampel yang diambil sebanyak 80 responden dengan menggunakan teknik *nonprobabillity sampling*. Untuk menentukan calon responden penulis menggunakan metode *sampling jenuh*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Analisis Deskriptif, *Method of successive Interval* (MSI), Uji Normalitas, Analisis Regresi Sederhana, Uji t dan Koefisien Determinasi. Setelah dilakukan penelitian terhadap masing- masing variabel, responden memberikan tanggapan positif bahwa film Epic Java memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat wisata dimana total pengaruh variabel film Epic Java (X) terhadap variabel minat wisata (Y) adalah sebesar 54%, sedangkan sisanya sebesar 46% merupakan variabel lain yang tidak diteliti.

**Kata Kunci:** film Epic Java, minat wisata, komunitas CUT Film

*Abstract: This study aims to know the influence of Epic Java film to the CUT Film community tourism interest in Bandung. This study utilize Uses and Gratifications theory to analyze influence of Epic Java film to the CUT Film community tourism interest in Bandung. The indepent variable studied is Epic Java film, every respondent given several question through questionnaire consist of four subvariable : anteseden, motive, the media use and effect. Meanwhile the dependent variable studied is the tourism interest in Bandung Film CUT Film community with the following indicators: attitudes, motives and motivation. The population in this study is a community CUT Film and samples taken by 80 respondents using nonprobabillity sampling technique. To determine potential respondents saturated authors using sampling methods. The data analysis technique used is Descriptive Analysis, Method of successive interval (MSI), Normality Test, Simple Regression Analysis, t test and the coefficient of determination. After doing research on each variable, the respondents gave a positive response that the film Epic Java has a significant effect on tourist interest where the total influence of the film Epic Java variable (X) to variable interest in travel (Y) is equal to 54%, while the remaining 46 % is a variable that is not research.*

**Keywords :** Epic Java film, tourism interest, CUT Film Community

**Pendahuluan**

Film merupakan pesan dari gambar yang bergerak. Masyarakat Indonesia sangat gemar menonton film, baik film nasional dan film barat. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah penonton disetiap bulannya pada tahun 2014. Film bisa dinikmati langsung dari bioskop. Film merupakan bagian dari komunikasi massa. Definisi komunikasi massa menurut Gebner bahwa komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan- pesan komunikasi<sup>[1]</sup>.



Gambar 1. Jumlah penonton film pada bulan Januari- 12 Juni 2014

Selain itu, film diyakini mampu memberi dampak positif terhadap perekonomian, khususnya industri pariwisata hal ini dibuktikan dari data yang diuraikan oleh Martin Cuff, beliau adalah seorang ahli ekonomi pembangunan yang berfokus pada media dan film dari Inggris<sup>[2]</sup>. Dalam seminar Forum Kebijakan Film di Gedung Film, Kamis 26 September 2013, Cuff mengatakan kunjungan wisata meningkat karena pengunjung ingin melihat langsung tempat pengambilan gambar video, televisi atau film. Cuff menambahkan dampak positif tidak dirasakan industri film semata tetapi juga pada industri perjalanan internasional, sebuah lokasi dimana tempat pengambilan gambar dilakukan naik 54% selama empat tahun berikutnya<sup>[2]</sup>.

Film Epic Java (2013) adalah penggabungan film naratif dan dokumenter yang menggambarkan bagaimana indahnya pulau Jawa dari bagian timur hingga barat. Film dengan durasi 30 menit ini mengeksplorasi lebih dari 50 lokasi yang ada di Pulau Jawa dalam waktu 365 hari. Film ini mampu membangun kesadaran masyarakat terhadap kekayaan alam dan budaya yang ada di pulau

Jawa. Epic Java terdapat tiga bagian atau sub judul, yaitu Surya mencakup wilayah Jawa bagian timur, Sakral mencakup wilayah Jawa bagian tengah dan Priangan mencakup wilayah Jawa bagian barat.

CUT Film dipilih karena komunitas ini ikut menonton saat film Epic Java melakukan *screening* di Blitz Megaplex, Paris Van Java tahun 2013. Dari 80 anggota CUT Film, sebagian anggotanya berasal dari luar pulau Jawa. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui seberapa besar pengaruh film Epic Java terhadap minat wisata pulau Jawa.

### **Film Dokumenter dan Non Naratif**

Film dokumenter menitik beratkan sebuah fakta atau peristiwa yang terjadi. Film dokumenter tidak memerlukan waktu yang tergesa-gesa, untuk membuat film dokumenter diperlukan pemikiran dan perencanaan yang matang. Sering kali film dokumenter berkisar pada hal-hal yang merupakan perpaduan manusia dan alam<sup>[3]</sup>. Istilah *documentary* pertama kali digunakan oleh seorang sutradara asal Inggris John Grierson, untuk menggambarkan suatu jenis khusus film yang dipelopori oleh Robert Flaherty. Flaherty adalah seorang seniman besar di bidang film<sup>[3]</sup>.

### **Minat**

Dimulainya komunikasi dengan membuat perhatian merupakan awal suksesnya komunikasi<sup>[3]</sup>. Apabila komunikasi menunjukkan perhatiannya, hendaknya disusul dengan upaya menumbuhkan minat yang derajatnya lebih tinggi dari perhatian. Minat adalah kelanjutan dari perhatian yang merupakan titik tolak bagi timbulnya hasrat untuk melakukan suatu kegiatan yang diharapkan komunikator<sup>[3]</sup>.

### **Wisata**

Pengertian tentang wisata dirumuskan oleh *Institute of Tourism in Britain* (1976) yang mengemukakan wisata adalah kepergian orang-orang sementara dalam jangka waktu pendek ke tempat-tempat tujuan di luar tempat tinggal dan pekerjaan sehari-harinya serta kegiatan-kegiatan mereka selama berada di tempat-tempat tujuan tersebut<sup>[4]</sup>.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian positivisme, metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan<sup>[5]</sup>. Metode penelitian ini merupakan metodologi riset kuantitatif dengan menggunakan metode riset survei eksplanatif dengan menggunakan kuesioner

sebagai instrumen pengumpulan datanya. Peneliti menggunakan jenis penelitian eksplanatif karena peneliti menghubungkan atau mencari sebab akibat antara dua atau lebih variabel yang ingin diteliti<sup>[6]</sup>.

Teknik analisis yang digunakan dalam mengolah data kuantitatif mencakup analisis deskriptif, penskalaan MSI, uji normalitas, analisis regresi sederhana, hipotesis uji T dan koefisien determinasi. Keenam pengolahan data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

**a. Analisis Deskriptif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi<sup>[7]</sup>.

**b. Penskalaan MSI (*Method of Successive Interval*)**

Dikarenakan data yang dihasilkan oleh pengukuran bersifat ordinal dan untuk merubahnya menjadi skala interval perlu dilakukan intervalisasi data dengan menggunakan Metode *Successive Interval* (MSI)<sup>[8]</sup>. Untuk mempermudah mendapatkan data yang akurat dan meminimalkan kesalahan pengolahan data, digunakan perangkat lunak komputer program *Microsoft Office Excel 2010 For Windows* dan program statistik.

**c. Uji Normalitas**

Uji normalitas berguna untuk mengetahui apakah variabel dependen, independen atau keduanya berdistribusi normal, mendekati normal atau tidak. Jika data ternyata tidak berdistribusi normal, maka analisis nonparametrik dapat digunakan. Jadi data berdistribusi normal, maka analisis parametrik termasuk model-model regresi dapat digunakan<sup>[9]</sup>.

**d. Analisis Regresi Sederhana**

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah regresi sederhana. Regresi atau peramalan adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahan dapat diperkecil<sup>[10]</sup>.

**e. Hipotesis Uji T**

Hipotesis dalam penelitian ini berkaitan dengan terdapat tidaknya pengaruh positif dan signifikan variabel X terhadap Y. Maka Uji hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan antara t tabel dengan  $t_{hitung}$ <sup>[10]</sup>.

**f. Koefisien Determinasi**

Dalam analisis regresi, koefisien determinasi biasanya dijadikan dasar dalam menentukan besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat<sup>[11]</sup>.

## Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah komunitas yang telah menonton film Epic Java yaitu komunitas CUT Film di Bandung.

## Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini populasinya adalah komunitas CUT Film di Bandung yang merupakan perkumpulan individu yang menyukai dunia sinematografi atau perfilman yang telah menonton film Epic Java. Anggota CUT Film berjumlah 80 orang dengan status anggota aktif 72 orang dan tidak aktif 8 orang. Aktif diartikan masih berkarya dalam membuat film, sedangkan tidak aktif hanya menjadi anggota saja. Sedangkan sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *sampling jenuh* yang termasuk ke dalam teknik penarikan *nonprobability sampling*.

## Hasil Penelitian

Setelah data dari penelitian ini terkumpul, maka selanjutnya adalah analisis data. Berdasarkan dari hasil olah data analisis sederhana yang telah dilakukan, variabel film Epic Java (X) memiliki jumlah nilai sebesar 0,939, sedangkan untuk variabel minat wisata (Y) memiliki jumlah nilai sebesar 0,039. Nilai variabel film Epic Java bernilai positif, variabel film Epic Java telah menunjukkan mempunyai pengaruh terhadap variabel minat wisata. Berdasarkan dengan teori yang digunakan dalam penelitian, CUT Film telah memilih film Epic Java sebagai medianya untuk mendapatkan kepuasan untuk memenuhi kepuasan sehingga timbul minat wisata.

Berdasarkan uji hipotesis parsial (uji T), maka variabel film Epic Java (X) secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap minat wisata. Hal ini terlihat dari nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $9,671 > 1,66$ ). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, yaitu terdapat pengaruh signifikan variabel pengaruh film Epic Java terhadap minat wisata.

Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi ( $R^2$ ), diperoleh nilai *R square* ( $R^2$ ) adalah 0,545. Angka tersebut menunjukkan koefisien determinasi (KD) sebesar 54%. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel pengaruh film Epic Java terhadap variabel terikat minat wisata adalah sebesar 54% sedangkan sisanya 46% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## Kesimpulan dan Saran

Dari hasil penelitian yang telah diolah dan di analisis peneliti mendapat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh variabel (X) film Epic Java secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap

variabel minat wisata (Y). Hal ini terlihat dari nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $9,671 > 1,66$ ). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, yaitu terdapat pengaruh signifikan variabel pengaruh film Epic Java terhadap minat wisata. Persentase pengaruh sebesar 54% sedangkan sisanya 46% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Jadi film Epic Java mempunyai pengaruh yang cukup besar yang membuat respondennya untuk melakukan minat wisata belum lagi karena film Epic Java menampilkan keindahan alam dan kebudayaan yang ada di Pulau Jawa. Komunitas CUT Film menggunakan film Epic Java sebagai media untuk memenuhi kebutuhan dan mendapatkan kepuasan dengan melakukan wisata.

### Daftar Pustaka

- [1] Ardianto, Elvinaro. Lukiati, Komala & Siti, Karlinah. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Meedia
- [2] <http://www.tempo.co/read/news/2013/09/26/092516985/Film-Diyakini-Bisa-Dongkrak-Industri-Pariwisata> (Diakses pada 9 September 2014, Pukul 20.18)
- [3] Effendy, O. U., (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- [4] Pendit, Nyoman, S., (2003). *Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradya Pramita.
- [5] Sugiyono, Dr., Prof., (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [6] Kriyantono, Rakhmat. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [7] Sugiyono, DR., Prof., (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- [8] Kuncoro, E. A., & Riduwan. (2008). *Cara menggunakan dan memaknai Analisis Jalur*. Bandung : Alfabeta.
- [9] Umar, Husein. 2008. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [10] Riduwan, Dr., M.B.A., (2010). *Metode & Teknik Menyusun Tesis*, Bandung: Alfabeta.
- [11] Mawardi, P.K., et al. (2011). *Riset Pemasaran dan Konsumen seri 1*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.