

BAB II

GAMBARAN UMUM *BINGE-WATCHING* DAN POLA KONSUMSI KONTEN AUDIOVISUAL MAHASISWA

2.1 *Binge-watching*

2.1.1 Pengertian Umum

Binge-watching secara umum diartikan sebagai perilaku menonton beberapa episode serial atau drama secara berurutan dalam sekali duduk. Winland dalam (Starosta & Izydorczyk, 2020) menjelaskan bahwa kebanyakan penelitian mendefinisikan *binge-watching* sebagai menonton beberapa episode serial televisi dalam sekali duduk, atau menggunakan definisi dari Netflix di mana *binge-watching* merupakan menonton sekitar 1 sampai 6 episode dalam sekali duduk. Selanjutnya Rubenking dan Bracken dalam Starosta & Izydorczyk (2020) juga menjelaskan perilaku *binge-watching* pada panjangnya episode yang ditonton, dan mendefinisikan *binge-watching* sebagai menonton tiga sampai empat episode atau lebih dengan durasi tiga puluh menit per episode atau lebih dengan durasi sekitar satu jam per episode dalam satu waktu.

2.1.2 Sejarah *Binge-watching*

Sejak dahulu kebiasaan masyarakat dalam menikmati waktu senggangnya melalui kegiatan menonton telah menjadi suatu pola yang konsisten. Televisi sebagai media massa memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan hiburan dan penyampaian informasi bagi masyarakat. Keunikan televisi terletak pada kemampuannya dalam menyajikan gambar dan suara sekaligus (audiovisual). Hal ini menunjukkan bahwa televisi bisa menampilkan berbagai jenis program seperti acara musik, film, sinetron, *variety show*, *reality show*, dan berbagai program lainnya yang menarik. Berbagai program tersebut tidak hanya menciptakan banyak pilihan hiburan, namun juga menyesuaikan dengan selera dan preferensi Masyarakat yang berbeda-beda (Abdullah & Puspitasari, 2018).

Selain itu televisi juga berhasil meningkatkan daya tariknya dengan melibatkan selebritis yang dikenal oleh masyarakat dalam berbagai program. Kehadiran mereka membuat penonton merasa lebih dekat secara emosional dengan acara yang ditonton. Dalam hal ini televisi tidak hanya menghadirkan program hiburan, namun juga membentuk hubungan yang erat antara dunia hiburan dan kehidupan sehari-hari masyarakat.

Seiring dengan berkembangnya zaman, posisi televisi mulai mendapat tantangan dan kehadiran media baru, terutama media sosial yang muncul sebagai hasil dari perkembangan teknologi internet. Jumlah pengguna internet terus meningkat, terutama karena kemajuan teknologi telepon seluler yang menghadirkan *smartphone* dengan harga yang lebih terjangkau dibandingkan PC atau laptop. Sehingga hal ini membuat akses internet menjadi semakin mudah bagi masyarakat. Hal yang menarik yaitu meskipun Indonesia bukan termasuk negara maju, jumlah pengguna internet di Indonesia tergolong tinggi dan terus mengalami peningkatan (Abdullah & Puspitasari, 2018).

Perubahan ini menunjukkan adanya pergantian cara masyarakat dalam mengakses informasi dan hiburan. Media sosial dengan sifatnya yang interaktif mampu menarik perhatian masyarakat dan berperan besar dalam membentuk tren komunikasi digital. Dalam hal ini meskipun televisi masih menjadi sumber informasi dan hiburan yang penting, media sosial kini semakin hadir dalam kehidupan sehari-hari dan ikut mengubah cara masyarakat mengonsumsi media secara keseluruhan.

Data tahun 2017 menunjukkan bahwa lebih dari sebagian penduduk Indonesia sudah memiliki akses internet. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika jumlah pengguna internet di Indonesia pada saat itu mencapai sekitar 147 juta orang. Angka ini terus meningkat bahkan bertambah lebih dari 20 juta pengguna setiap tahun sejak 2015. Dalam hal ini peningkatan tersebut didukung oleh

semakin luasnya penggunaan *smartphone* sehingga sebagian besar pengguna internet di Indonesia mengakses internet melalui perangkat tersebut (Abdullah & Puspitasari, 2018).

Meskipun televisi merupakan media massa elektronik yang bisa diakses secara gratis, jumlah penontonnya justru mengalami penurunan, padahal sebelumnya televisi menjadi media yang paling banyak digunakan baik di Indonesia maupun di berbagai negara lain. Hal ini menunjukkan adanya pergantian dalam cara masyarakat memilih dan menikmati media. Perkembangan teknologi yang semakin banyak pilihan media serta perubahan pola hiburan turut memengaruhi perubahan perilaku penonton tersebut (Abdullah & Puspitasari, 2018).

Saat ini kebiasaan menonton televisi sudah mengalami banyak perubahan. Generasi sekarang jarang duduk berjam-jam di depan televisi untuk mengikuti acara seperti dulu. Bagi mereka yang hampir setiap saat terhubung dengan internet melalui *smartphone*, menonton lewat aplikasi *streaming* lebih mudah untuk dilakukan. Dalam hal ini mereka bisa menonton berjam-jam melalui *platform* seperti Netflix tanpa takut tertinggal episode karena film atau serial tersebut dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

2.1.3 Aspek-aspek *Binge-watching*

Dalam penelitian Flayelle, Maurage, & Billieux (2017), pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami perilaku *binge-watching* melalui pengalaman seseorang dalam menonton serial. Dalam hal ini penelitian tersebut mengidentifikasi beberapa aspek utama yang berkaitan dengan perilaku *binge-watching*. Sehingga aspek-aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Motivasi dalam Menonton (*Watching Motivation*)

Dalam penelitian Flayelle dkk. (2017), motivasi menonton menjadi salah satu faktor penting dalam perilaku *binge-watching*. Dalam hal ini aktivitas menonton secara terus menerus tidak hanya dipahami sebagai hiburan saja, namun juga sebagai cara untuk

bersantai dan memenuhi kebutuhan emosional. Sehingga seseorang biasanya melakukan *binge-watching* untuk menjaga suasana hati atau *mood* tetap baik serta memperoleh kesenangan dari tontonan yang dinikmati.

2. Keterlibatan dalam Menonton (*Watching Engagement*)

Selain itu keterlibatan dalam menonton juga memengaruhi kebiasaan *binge-watching*. Dalam hal ini kebiasaan menjadwalkan waktu menonton dan memasukkannya ke dalam rutinitas sehari-hari dapat membuat seseorang semakin terikat dengan tontonan tersebut. Sehingga tingkat keterlibatan yang tinggi ini dapat menyebabkan seseorang kesulitan mengontrol durasi menonton dan cenderung terus melanjutkan tontonan secara berulang.

3. Karakteristik Struktural dalam Serial (*Structural Characteristik of Series*)

Faktor lain yang berpengaruh adalah karakteristik dari serial yang ditonton. Dalam hal ini unsur seperti alur cerita, genre, dan karakter memiliki peran dalam menarik perhatian penonton. Sehingga semakin menarik hal-hal tersebut, maka semakin besar kemungkinan seseorang untuk terus menonton dan melakukan *binge-watching* secara terus menerus.

2.1.4 Faktor-faktor *Binge-watching*

Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku *binge-watching* menurut Rubenking, Bracken, Sandoval, & Rister (2018) dapat dipahami melalui beberapa aspek utama yang menjelaskan alasan seseorang melakukan aktivitas tersebut. Dalam hal ini *binge-watching* tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja, namun merupakan hasil dari berbagai dorongan psikologis dan situasional. Sehingga berikut beberapa faktor yang memengaruhi perilaku *binge-watching*:

1. Antisipasi (*Anticipation*)

Antisipasi dalam konteks ini berkaitan dengan rasa tertarik dan rasa ingin tahu penonton terhadap kelanjutan cerita dalam sebuah serial atau film yang memiliki banyak episode. Dalam hal

ini rasa penasaran tersebut akan terus meningkat seiring dengan perkembangan alur cerita di setiap episodenya. Sehingga penonton terdorong untuk terus menonton secara berkelanjutan untuk mengetahui kelanjutan cerita dan memenuhi rasa ingin tahu tersebut.

2. Pengaturan Mood dan Kegembiraan (*Management of moods and excitement*)

Faktor lain yang memengaruhi *binge-watching* adalah kebutuhan untuk mengatur suasana hati atau *mood*. Dalam hal ini aktivitas menonton digunakan sebagai cara untuk mengalihkan perasaan lelah, stress, atau jenuh setelah menjalani aktivitas sehari-hari. Sehingga *binge-watching* menjadi cara untuk memperoleh rasa rileks, hiburan, dan perasaan yang lebih positif.

3. Penundaan dan Pelarian (*Procrastination and Escapism*)

Binge-watching juga dapat dipengaruhi oleh kebiasaan seseorang dalam menunda pekerjaan atau mencari pelarian dari tanggung jawab. Dalam hal ini tugas-tugas seperti pekerjaan rumah, akademik, atau pekerjaan lainnya sering kali ditunda dan digantikan dengan aktivitas menonton. Sehingga *binge-watching* menjadi bentuk pelarian sementara dari tekanan atau kewajiban yang dirasakan, meskipun dapat berdampak pada penundaan penyelesaian tugas.

2.1.5 Dampak *Binge-Watching*

Fenomena *binge-watching* tidak hanya dapat dipahami sebagai aktivitas hiburan saja, namun juga memiliki berbagai dampak dalam kehidupan sehari-hari terutama pada mahasiswa. Dalam hal ini dampak yang muncul dapat bersifat positif maupun negatif tergantung pada tingkat menonton serta cara seseorang dalam mengelola aktivitas tersebut. Sehingga *binge-watching* dapat memberikan manfaat atau justru menimbulkan konsekuensi tertentu sesuai dengan pola konsumsi media yang dilakukan.

Secara positif *binge-watching* dapat menjadi sarana hiburan dan relaksasi bagi seseorang setelah menjalani aktivitas sehari-hari. Dalam hal ini menonton serial atau film secara berkelanjutan dapat membantu mengurangi stres serta memberikan kepuasan emosional melalui keterlibatan dengan alur cerita dan karakter yang ditampilkan. Selain itu *binge-watching* juga dapat menjadi bentuk pelarian sementara (*escapism*) dari tekanan akademik maupun sosial yang dialami mahasiswa (Panda & Pandey, 2017).

Namun di sisi lain, *binge-watching* juga memiliki berbagai dampak negatif. Salah satu dampak yang paling sering ditemukan adalah gangguan pola tidur. Dalam hal ini aktivitas menonton yang dilakukan secara terus-menerus terutama pada malam hari dapat menyebabkan berkurangnya waktu istirahat dan menurunkan kualitas tidur (Exelmans & Van den Bulck, 2017). Selain itu, *binge-watching* yang dilakukan secara berlebihan dapat mengarah pada perilaku konsumsi yang tidak terkontrol (*problematic binge-watching*), sehingga berpotensi mengganggu aktivitas sehari-hari seseorang (Flayelle dkk., 2020).

Dampak lainnya juga terlihat pada aspek sosial. Meskipun *binge-watching* dapat dilakukan secara seseorang, intensitas yang tinggi dalam aktivitas ini berpotensi mengurangi keterlibatan dalam interaksi sosial secara langsung dengan lingkungan sekitar. Dalam hal ini seseorang biasanya menghabiskan lebih banyak waktu sendiri, sehingga keterlibatan dalam aktivitas sosial menjadi berkurang (Starosta & Izydorczyk, 2020). Selain itu dalam konteks akademik, kebiasaan *binge-watching* yang tidak terkontrol juga dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi serta produktivitas belajar mahasiswa.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa *binge-watching* merupakan fenomena yang memiliki dua sisi, yaitu sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai aktivitas yang berpotensi memberikan dampak negatif apabila tidak dikelola dengan baik. Sehingga

penting untuk memahami praktik *binge-watching* tidak hanya sebagai aktivitas konsumsi media saja, namun juga sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan mahasiswa.

2.2 Konten Audiovisual

Konten audiovisual merupakan isi atau materi yang disajikan melalui media audiovisual. Dalam hal ini konten audiovisual mencakup berbagai bentuk tayangan yang memadukan unsur suara dan gambar, seperti film, serial, dokumenter, dan video digital lainnya. Konten tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi, pendidikan, maupun hiburan kepada audiens.

Menurut Rohman (2024), media audiovisual adalah suatu bentuk media yang menggabungkan elemen audio (suara) dan visual (gambar, video, dan grafis) untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Media ini digunakan untuk memperkuat komunikasi dengan cara menyajikan informasi dalam format yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam hal ini perpaduan unsur suara dan gambar memungkinkan pesan disampaikan secara lebih efektif karena dapat diterima melalui indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.

Berdasarkan pengertian tersebut, konten audiovisual dapat dipahami sebagai berbagai tayangan yang memanfaatkan unsur audio dan visual secara bersamaan. Dalam perkembangan teknologi digital, konten audiovisual semakin mudah diakses melalui televisi, media sosial, dan *platform streaming*. Dalam hal ini kemudahan akses tersebut memungkinkan mahasiswa untuk menonton berbagai tayangan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing. Sehingga konten audiovisual menjadi salah satu bentuk media yang banyak dikonsumsi dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk tujuan informasi maupun hiburan (Rohman, 2024).

2.2.1 Platform dan Media yang Digunakan

Platform digital yang banyak digunakan oleh mahasiswa antara lain seperti Netflix, Disney+, VIU, dan YouTube. Dalam hal ini

platform tersebut memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengakses berbagai konten audiovisual sesuai dengan waktu dan kebutuhan masing-masing. Sehingga mahasiswa dapat menonton tanpa terikat oleh jadwal tayang maupun lokasi tertentu. Selain itu fitur yang tersedia juga memungkinkan penggunaanya untuk mengulang tayangan atau menonton secara berurutan yang pada akhirnya mendorong terbentuknya kebiasaan *binge-watching* (Ramadhan, Urbasari, Sabirah, Rahma, & Nasution, 2025).

2.2.2 Genre Konten yang Disukai Mahasiswa

Mahasiswa memiliki preferensi yang beragam terhadap genre konten audiovisual yang mereka tonton. Dalam hal ini beberapa genre yang paling sering diminati antara lain drama, komedi, aksi, horor, romantis, dan dokumenter. Pilihan tersebut umumnya dipengaruhi oleh kebutuhan hiburan, keinginan untuk bersantai, serta ketertarikan terhadap alur cerita yang menarik (Aunul, Handoko, & Riswandi, 2025).

Selain itu genre drama dan serial dengan alur cerita berkelanjutan biasanya mendorong mahasiswa untuk menonton beberapa episode secara sekaligus. Dalam hal ini alur cerita yang saling terhubung membuat penonton merasa penasaran terhadap kelanjutan cerita. Sehingga hal ini dapat mengakibatkan terjadinya praktik *binge-watching*. Sebaliknya, genre komedi atau konten berdurasi pendek sedikit lebih ringan dan dapat ditonton kapan saja tanpa harus mengikuti urutan cerita.

Di sisi lain pemilihan genre juga disesuaikan dengan kebutuhan dan minat pribadi masing-masing mahasiswa. Dalam hal ini mahasiswa yang ingin memiliki hiburan santai biasanya memilih genre komedi atau romantis, sedangkan mahasiswa yang menyukai cerita yang menegangkan lebih memilih genre drama atau aksi. Sehingga perbedaan preferensi ini menunjukkan bahwa genre yang dipilih dapat memengaruhi cara mahasiswa dalam menonton, baik dari segi durasi maupun tingkat menonton.

Oleh karena itu memahami genre yang disukai mahasiswa menjadi hal yang penting dalam menjelaskan pola konsumsi konten audiovisual. Dalam hal ini genre favorit dapat mendorong mahasiswa untuk menonton secara berurutan dalam beberapa episode sekaligus atau justru menonton secara santai sesuai dengan waktu luang yang dimiliki (Aunul dkk., 2025).

2.2.3 Pola Konsumsi Konten

Pola konsumsi konten audiovisual pada mahasiswa menunjukkan adanya perbedaan dalam durasi, waktu, dan cara menonton. Dalam hal ini, sebagian besar mahasiswa biasanya mengakses tontonan pada waktu luang, seperti malam hari atau akhir pekan, ketika aktivitas perkuliahan dan kegiatan lainnya tidak mengganggu. Sehingga waktu senggang tersebut dimanfaatkan untuk menikmati berbagai konten yang diminati (Khairunnisa dkk., 2022). Kebiasaan ini menunjukkan bahwa mahasiswa menyesuaikan aktivitas menonton dengan jadwal harian yang dimiliki, serta memanfaatkan waktu luang sebagai momen untuk memperoleh hiburan.

Sebagian mahasiswa juga melakukan *binge-watching*, yaitu aktivitas menonton beberapa episode secara berurutan dalam satu waktu. Dalam hal ini *binge-watching* menjadi pola konsumsi media yang berbeda dibandingkan menonton satu atau dua episode secara terpisah, karena penonton biasanya melanjutkan tontonan dari satu episode ke episode berikutnya tanpa jeda. Sehingga aktivitas ini sering dikaitkan dengan kebutuhan hiburan, relaksasi, serta upaya untuk mengisi waktu luang. Hal ini sejalan dengan pendekatan *uses and gratifications*, di mana seseorang memanfaatkan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Oleh karena itu *binge-watching* sering dilakukan pada waktu senggang, seperti ketika tidak terdapat aktivitas akademik yang mendesak (Khairunnisa dkk., 2022; Novianty & Sari, 2022).

Durasi menonton mahasiswa juga dipengaruhi oleh jenis konten yang dikonsumsi. Dalam hal ini serial dengan alur cerita yang panjang

atau film berdurasi lama biasanya membuat penonton menghabiskan waktu lebih banyak untuk menonton secara berurutan. Sehingga jenis konten tersebut mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam aktivitas menonton yang lebih lama dibandingkan dengan konten berdurasi pendek, seperti video edukatif atau klip singkat yang dapat ditonton secara terpisah sesuai kebutuhan. Oleh karena itu hal ini menunjukkan bahwa format dan panjang konten memiliki peran penting dalam menentukan lamanya waktu yang dihabiskan mahasiswa untuk menonton (Khairunnisa dkk., 2022).

Pola-pola tersebut menunjukkan bahwa konten audiovisual yang berkelanjutan dan sesuai dengan minat penonton memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan terhadap media. Dalam hal ini, konten yang menarik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja, namun juga dapat membentuk kebiasaan menonton dengan durasi yang lebih panjang. Sehingga kondisi ini mendorong munculnya praktik *binge-watching* di kalangan mahasiswa.

2.2.4 Relevansi Konten dengan Praktik *Binge-Watching*

Konten audiovisual memiliki peran penting dalam membentuk praktik *binge-watching* di kalangan mahasiswa. Serial atau film dengan alur cerita yang menarik dan berkelanjutan biasanya membuat penonton merasa terikat dengan jalan cerita. Ketika penonton mulai menonton satu episode, mereka terdorong untuk melanjutkan ke episode berikutnya tanpa jeda karena rasa penasaran terhadap kelanjutan cerita (Erickson, Cin, & Byl, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa cara penyusunan dan penyajian cerita berpengaruh langsung terhadap tingkat menonton.

Selain itu, faktor hiburan dan kenyamanan juga memengaruhi perilaku *binge-watching* pada mahasiswa. Konten yang menarik, mudah diakses melalui *platform* digital, serta sesuai dengan minat penonton mendorong mereka untuk menonton beberapa episode sekaligus. Kebiasaan ini semakin kuat ketika dilakukan pada waktu

senggang, seperti malam hari atau akhir pekan saat mahasiswa dapat menikmati tontonan tanpa gangguan (Khairunnisa dkk., 2022).

Oleh karena itu konten audiovisual tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja, namun juga bisa memengaruhi pola konsumsi media mahasiswa. Serial atau film dengan cerita yang menarik dan relevan dengan minat penonton mampu meningkatkan keterlibatan serta membuat penonton terus mengikuti alur cerita secara berurutan. Hal ini pada akhirnya mendorong munculnya praktik *binge-watching* dan menunjukkan bahwa pemilihan konten serta cara penyajiannya berperan penting dalam menentukan bagaimana mahasiswa menghabiskan waktu menonton.

