PERSUASI
Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi

PERSUASI (Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi)
Volume 1 Nomor 2, Halaman 82-93, September 2024

Tersedia secara daring pada:
http://jtam.ulm.ac.id/index.php/persuasi

Analisis Resepsi Khalayak terhadap Adegan Kota Jakarta sebagai Sumber Wabah dalam Serial *The Last of Us* (Studi pada Masyarakat Kota Banjarmasin)

Muhammad Andre Febrian[1], Lalita Hanief[2]
[1,2]Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin
Surel: andreputrariadi1590@gmail.com

Abstrak: Serial drama terdiri dari narasi yang terbagi menjadi beberapa episode dan ditayangkan secara rutin setiap hari atau minggu selama jangka waktu enam bulan, satu tahun, atau lebih. Salah satu contoh serial drama dengan karakteristik tersebut adalah *The Last of Us*. Dalam serial ini, narasi digambarkan dengan menggunakan seting tempat di Kota Jakarta untuk menceritakan awal mula wabah dalam cerita. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana khalayak di kota Banjarmasin memaknai, menginterpretasikan, dan memahami pesan yang disampaikan oleh media. Kemudian hasil tersebut dikategorikan ke dalam tiga posisi menurut teori Resepsi Stuart Hall. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Penelitian ini menggunakan Analisis Resepsi Stuart Hall untuk memahami pemaknaan khalayak terhadap pesan dan makna yang disampaikan dari adegan Kota Jakarta dalam Serial *The Last of Us*. Informan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang dengan kriteria yang sudah ditentukan serta usia dan latar belakang yang berbeda-beda dan menggunakan metode wawancara semi-terstruktur. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas informan menempati posisi dominan yang setuju dengan isi pesan dan makna yang disampaikan oleh media, yaitu narasi awal mula wabah dalam cerita. Salah satu informan menempati posisi negosiasi karena meskipun informan menyetujui pesan dalam media, tetapi informan mempertanyakan pemilihan latar tempat dalam cerita. Sedangkan salah satu informan lainnya menempati posisi oposisi karena membentuk interpretasinya sendiri terhadap pesan yang disampaikan, informan menganggap pesan tersebut menceritakan stereotip negatif masyarakat Indonesia.

Kata kunci: Analisis Resepsi, Khalayak, Konstruksi Makna, Serial Drama

Cara Sitasi: Febrian, M. A., & Hanief, L. (2024). Analisis resepsi khalayak terhadap adegan kota jakarta sebagai sumber wabah dalam serial *The Last of Us* (studi pada masyarakat kota banjarmasin). *Persuasi*, 1(2): 82-93.

PENDAHULUAN

Serial drama merupakan cerita yang dibagi menjadi episode dan ditayangkan secara rutin hari demi hari atau minggu demi minggu selama periode enam bulan, satu tahun atau lebih. Serial drama mengacu kepada drama tradisional yang menonjolkan dialog atau

percakapan serta gerak-gerik dari para pemainnya yang berakting berdasarkan skenario. Dalam serial drama sering kali terdapat tiga atau lebih jalan cerita yang didesain untuk menjadi daya tarik khalayak yang berbeda-beda (Fossard & Riber, 2005). Salah satu serial drama yang memiliki karakteristik berdasarkan penjelasan sebelumnya adalah Serial *The Last of Us*. Serial ini memiliki jalan cerita yang berbeda disetiap episodenya, bahkan dalam beberapa episode terdapat adegan pembuka yang memiliki jalan cerita yang berbeda dengan cerita utama episodenya.

Serial *The Last of Us* merupakan serial drama televisi yang dipublikasikan oleh HBO (Home Box Office) dan dikenal sebagai serial televisi HBO pertama yang diadaptasikan dari video game dengan judul yang sama. Serial drama televisi ini dibuat dan ditulis oleh Craig Mazin dan Neil Druckmann yang dirilis pada 15 Januari 2023 di jaringan HBO. Serial televisi ini memiliki 1 musim dengan 9 episode yang menceritakan perjalanan Joel (Pedro Pascal) dan Ellie (Bella Ramsey) bertahan hidup di dunia yang hancur setelah pandemi. Ellie (Bella Ramsey) menjadi satu-satunya harapan manusia yang kebal terhadap penyakit dari jamur cordycept (rottentomatoes.com, 15 Januari 2023).

Dalam serial televisi ini terdapat adegan yang berlatar tempat di Kota Jakarta pada adegan pembuka episode ke-2 Serial *The Last of Us*. Adegan ini dibintangi oleh aktris senior Indonesia, Christine Hakim dan aktor senior Indonesia, Yayu Unru yang menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat Indonesia. Terdapat budaya Indonesia yang mendapatkan perhatian seperti penggunaan Bahasa Indonesia dan Baju Batik. Jarangnya penggunaan latar tempat di Indonesia dalam serial Hollywood menjadikan elemen budaya ini memberikan sentuhan unik pada serial ini yang berasal dari Hollywood. Penyesuaian ini juga sejalan dengan latar tempat yang dipilih, yaitu Kota Jakarta sebagai latar tempat dalam adegan (Priherdityo ,2023). Adegan Kota Jakarta sendiri dijadikan sebagai sumber wabah yang menggambarkan bagaimana jamur cordycept mempengaruhi dunia selain di dalam latar belakang utama serial ini, yaitu di Amerika Utara. Craig Mazin memberikan penjelasannya bahwa "kami ingin memberikan sedikit lebih banyak asal muasalnya. Kami juga ingin memperlihatkan seperti apa keadaannya di awal-awal cerita, kami juga ingin memperlihatkan bahwa ini bersifat global bukan hanya di Amerika saja" (Edwards, 2023).

Pesan-pesan dari media yang merupakan gabungan dari simbol, tanda, dan makna yang telah ditetapkan, tetapi pesan yang dikirimkan dapat diterima dengan cara yang berbeda dari pesan yang dikirimkan Individu secara aktif menafsirkan teks media dengan memberikan makna berdasarkan pengalaman dan apa yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari (Hadi, 2009). Berdasarkan hal tersebut khalayak atau audience tidak secara langsung menerima makna dari pesan yang dikirimkan, tetapi khalayak juga melakukan interpretasi atau mengartikan kode-kode yang ditonton melalui media.

Stuart Hall mengelompokkan hubungan antara pengirim dan penerima menjadi tiga kategori atau posisi pemaknaan khalayak terhadap media, yaitu posisi dominan-hegemonik, posisi negosiasi, dan posisi oposisi. Tiga posisi tersebut mencerminkan keragaman interpretasi khalayak, dampak media, serta hubungan antara media dan khalayaknya (Wardani et al., 2022). Ketiga posisi tersebut juga menggambarkan bagaimana khalayak tidak pasif dalam menerima pesan media, tetapi aktif dalam menafsirkan, menegosiasikan, dan kadang menolak pesan tersebut berdasarkan konteks sosia, budaya, dan pribadi mereka masing-masing.

Berdasarkan survei kualitatif yang dilakukan terhadap empat orang yang merupakan masyarakat Kota Banjarmasin, Zeyd Haykal (20 tahun) dan Rosyida (34 tahun) yang dilakukan pada tanggal 29 Juni 2024, serta Syarifudin Anwar (50 tahun) dan Ananda Lestari (22 tahun) yang dilakukan pada tanggal 30 Juni 2024, menunjukkan bahwa semua responden berada pada posisi dominan-hegemonik dalam meresepsi atau menginterpretasikan pesan dalam film. Zeyd Haykal menyatakan bahwa film dapat mencerminkan kenyataan dan cenderung setuju dengan apa yang disampaikan. Rosyida menyatakan bahwa ia menerima pesan film sesuai dengan topik atau tema filmnya, jika tentang keluarga maka pesan yang diterima adalah tentang keluarga. Ananda juga menyatakan hal yang sama dengan Rosyida terkait pesan film yang sesuai dengan topik dan tema filmnya. Sedangkan Syarifudin Anwar menyatakan kesetujuannya dengan pesan dalam film karena dianggap sebagai media hiburan. Meskipun jumlah responden yang terbatas, temuan ini menunjukkan bahwa ada kecenderungan untuk menerima pesan film secara langsung di kalangan penduduk Kota Banjarmasin.

Penelitian ini berfokus kepada interpretasi atau pemahaman adegan Kota Jakarta dalam serial *The Last of Us* dari perspektif masyarakat Kota Banjarmasin. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana resepsi atau pemaknaan masyarakat Kota Banjarmasin terhadap adegan tersebut dari media. Masyarakat Kota Banjarmasin juga dapat memberikan latar belakang pengalaman secara langsung dan tidak langsung terhadap Kota Jakarta. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian yang mengkaji tentang pemaknaan khalayak di Kota Banjarmasin terhadap adegan Kota Jakarta yang menjadi latar tempat pada Serial *The Last of Us* dengan menggunakan analisis resepsi Stuart Hall.

METODE

Pendekatan Penelitian

Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan atau metode pnyelidikan untuk menjelajahi dan memahami secara mendalam fenomena tertentu dengan menggunakan wawancara dan menganalisis kata-kata responden. Informasi yang diperoleh berupa deskripsi, tema, atau interpretasi mendalam tentang gejala tersebut. Penelitian ini bersifat fleksibel dan dipengaruhi oleh pandangan peneliti, namun tetap dapat menghasilkan pemahaman yang kaya dan mendalam (Cresswell dalam Raco, 2010). Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk memahami bagaimana resepsi dan pemaknaan khalayak terhadap media dan memungkinkan peneliti memperoleh data mendalam serta mengungkap variasi pemaknaan dan reaksi dari para informan. Tipe penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian dengan kata-kata tertulis.

Penelitian ini menggunakan Teori Analisis Resepsi Stuart Hall. Teori resepsi (reception) menempatkan bagaimana media mempengaruhi penonton atau pembaca dalam memaknai teks dari media secara aktif (Hadi, dkk (2021). Menurut Hall (dalam Nasrullah, 2015) terdapat tiga posisi dalam proses encoding terkait makna khalayak terhadap isi media. Posisi dominan-hegemonik, dimana khalayak menerima pesan sesuai dengan kode-

kode dominan yang dibangun oleh pengirim pesan, sejalan dengan nilai-nilai dan asumsi pembuat program. Posisi negosiasi, dimana khalayak menerima kode-kode program tetapi menginterpretasikan dan memodifikasi makna agar sesuai dengan pengalaman dan perspektif mereka sendiri. Posisi oposisi, dimana khalayak menolak kode dominan dan secara aktif membangun kerangka interpretasi sendiri yang lebih sesuai dengan realitas dan pengalaman mereka.

Informan Penelitian

Menurut Goetz dan LaComte (dalam Nasution, 2023) Informan, subjek, atau responden merupakan individu yang memiliki pengetahuan khusus, status, atau keterampilan berkomunikasi, serta bersedia untuk membagi pengetahuan mereka. Mereka bersedia membagikan wawasan mereka dan memiliki akses pada perspektif serta observasi yang tidak dimiliki oleh peneliti. Informan dapat memberikan informasi yang mendalam dan kontekstual dalam penelitian. Menurut Nasution (2023), purposive sampling adalah metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan sengaja sesuai dengan karakteristik, ciri, kriteria, atau sifat tertentu yang dibutuhkan dan tidak dilakukan secara acak. Informan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang yang kriterianya telah dibuat berdasarkan tujuan penelitian. Kriteria informan yang dipilih dalam penelitian ini didukung dengan latar belakang umur, pendidikan, status sosial dan jenis kelamin yang berbeda-beda. Berikut beberapa kriteria informan yang peneliti pilih dalam penelitian ini, yaitu:

1. Masyarakat yang tinggal atau berdomisili di Kota Banjarmasin,
2. Mengetahui Serial *The Last of Us*,
3. Telah menonton Serial *The Last of Us* satu musim,
4. Mengetahui adegan Kota Jakarta dalam Serial *The Last of Us*,
5. Bersedia menjadi informan penelitian.
6. Berusia minimal 18 tahun.

Teknik Pengumpulan Data

Keberhasilan pengumpulan data dalam penelitian ditentukan oleh kemampuan peneliti mendalami situasi sosial yang menjadi fokus penelitian (Yusuf dalam Amanda, 2023). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur, melibatkan pengajuan pertanyaan secara lisan untuk mendapatkan pendapat dan ide-ide informan (Esterberg, 2002). Observasi adalah metode sistematis untuk mencatat dan memperhatikan tingkah laku individu atau kelompok yang sedang diteliti secara langsung dengan cara melihat atau mengamati (Rahmadi, 2011). Dokumentasi, mencakup pengumpulan data melalui dokumen tertulis dan terekam seperti arsip, catatan harian, film, dan foto yang mendukung penelitian yang dilakukan (Rahmadi, 2011).

Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan terkait bagaimana pemaknaan khalayak terhadap teks media dilakukan analisis data menggunakan teknik analisis data Miles & Huberman (dalam Abdussamad, 2021) mengemukakan bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlanjut hingga semua aspek terpenuhi. Proses analisis data terdiri dari reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan (verification).

Reduksi data melibatkan merangkum, memilih hal-hal pokok, dan mencari tema serta pola untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas serta mempermudah pengambilan data selanjutnya. Data kemudian disajikan dalam bentuk teks naratif, grafik, matriks, jejaring kerja, dan chart untuk mempermudah pemaham. Langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Resepsi Khalayak Terhadap Adegan Kota Jakarta

Resepsi adalah bagaimana khalayak memberikan makna atau interpretasi terhadap pesan media. Analisis resepsi bertujuan untuk memahami pemahaman khalayak terhadap pesan media. Penelitian ini mengeksplorasi pemaknaan dan interpertasi khalayak terhadap adegan Kota jakarta dalam serial *The Last of Us* yang merupakan sebuah narasi fiksi. Peneliti melakukan wawancara mendalam untuk melihat sikap dan mendengar tanggapan langsung dari informan yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu tetapi tidak terbatas pada pekerjaan atau jenis kelamin. Jumlah informan dalam penelitian ini adalah 10 orang, masing-masing memberikan pendapatnya terhadap adegan Kota Jakarta dalam serial tersebut.

Perasaan dan Reaksi Terhadap Adegan

Hasil wawancara bersama 10 informan menunjukkan beragam reaksi terhadap adegan Kota Jakarta dalam serial *The Last of Us*. Hal tersebut didominasi oleh perasaan kaget dan senang. Sebagian besar informan, seperti Ahmad Naufal (27), Amazida (21), Khairul Fajeri (20), Adira Safira (21), Zainur Rahman (24), Muhammad Ryan (20), Rizky Maulana (22), dan Muhammad Hasan Akbar (21), merasa kaget namun bangg melihat Jakarta sebagai latar dalam serial Hollywood. Sementara itu, Putri Dwi Lestari (22) merasa kaget dan tegang saat menonton adegan tersebut. Secara keseluruhan, informan menggambarkan campuran perasaan yang menunjukkan penggunaan Jakarta sebagai latar dalam serial ini memberikan dampak emosional yang signifikan dan mengindikasikan potensi Indonesia sebagai lokasi menarik untuk produksi internasional.

Kejelasan Adegan Kota Jakarta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh informan merasa adegan Kota Jakarta dalam serial *The Last of Us* jelas dan mudah dipahami. Ahmad Naufal (27), Infra Wijaya Kusuma (32), Adira Safira (21), dan Amazida (21) menilai visual yang bagus, penggunaan Bahasa Indonesia, dan latar tempat di Jakarta membuat adegan ini mudah dimengerti. Zainur Rahman (24) menyebut cerita dan visualnya tidak rumit dengan durasi pas. Sementara Muhammad Ryan (20) dan Rizky Maulana (22) menganggap adegan tersebut jelas dalam memberikan konteks sebagai kilas balik. Muhammad Hasan Akbar (21) dan Putri Dwi Lestari (22) menilai penggunaan Bahasa Indonesia dan aktor lokal membuat cerita lebih mudah dipahami. Khairul Fajeri (20) merasa cerita cukup jelas tetapi durasi pendek menciptakan plot hole. Secara keseluruhan, informan menganggap adegan Jakarta disampaikan dengan jelas melalui elemen-elemen tersebut, meskipun durasi yang terlalu pendek dianggap dapat menciptakan plot hole yang perlu dikembalkan.

Tanggapan Informan Dengan Penggambaran Kota Jakarta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar informan merasa penggambarkan Kota Jakarta dalam serial *The Last of Us* cukup baik dalam mencerminkan visual dan suasana kota yang pada dan ramai. Ahmad Naufak (27) dan Zainur Rahman (24) menganggap penggambaran tersebut masih stereotipikal dan tidak sepenuhnya mewakili budaya Jakarta. Rizky Maulana (22) melihat fokus pada masa lalu lebih dominan dari pada konteks modernnya. Sementara itu, Muhammad Ryan (20), Muhammad Hasan Akbar (21), Putri Dwi Lestari (22), Indra Wijaya Kusuma (32), Amazida (21), Khairul Fajeri (20), dan Adira Safira (21) menilai penggambaran Jakarta cukup akurat mengenai kepadatan penduduk, kegiatan sehari-hari, dan suasana kotanya yang ramai. Mereka mengapresiasi visualisasi yang memperlihatkan kemacetan dan kepadatan penduduk meskipun ada catatan mengenai kurangnya representasi budaya. Secara keseluruhan, serial ini dianggap berhasil menangkap esensi kehidupan kota metropolitan Jakarta sesuai dengan persepsi dan pengalaman mereka.

Tanggapan Informan Terhadap Isu Sosial dan Budaya Dalam Adegan

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian informan seperti Ahmad Naufal (27), Rizky Maulana (22), Zainur Rahman (24), Adira Safira (21), dan Khairul Fajeri (20) melihat adegan Jakarta dalam serial sebagai latar untuk narasi tentang wabah tanpa menyoroti isu sosial atau budaya. Sementara itu, Muhammad Ryan (20) dan Indra Wijya Kusuma (32) merasa adegan ini menggambarkan interaksi sosial yang positif. Sedangkan Putri Dwi Lestari (22) menyoroti stereotip negatif mengenai pengambilan keputusan. Muhammad Hasan Akbar (21) dan Amazida (21) mencatat masalah kebersihan sebagai isu yang diangkat sehingga menggambarkan Jakarta sebagai kota yang rentan wabah. Secara keseluruhan, penggambaran Jakarta dalam serial menunjukkan berbagai perspektif penonton, dari hanya penggambaran Kota jakarta sebagai latar cerita hingga refleksi isu sosial dan masalah kebersihan.

Komentar Informan Terkait Adegan Kota Jakarta

Mayoritas informan termasuk Ahmad Naufal (27), Zainur Rahman (24), dan Muhammad Ryan (20) menilai adegan ini menarik namun durasinya terlalu singkat. Mereka menginginkan penggambaran yang lebih panjang dan mendetail. Meskipun begitu, mereka memuji serial ini sebagai adaptasi yang baik dan berhasil menciptakan ketegangan. Sementara itu, Rizky Maulana (22), Muhammad Hasan Akbar (21), Indra Wijaya Kusuma (32), Amazida (21), Khairul Fajeri (20), dan Adira Safira (21) merasa penggambaran Kota Jakarta akurat dan menambah daya tarik serial. Putri Dwi Lestari (22) tahun juga menekankan bahwa adegan tersebut merupakan terobosan bagi Indonesia dalam produksi Hollywood, meski ada stereotip negatif, seperti karakter masyarakat yang membuat keputusan tanpa pertimbangan matang. Secara keseluruhan, meski terdapat reaksi beragam dan interpretasi berdasarkan pengalaman pribadi, serial ini dianggap sebagai terobosan bagi Indonesia dalam produksi Hollywood.

Respon Informan Mengenai Pesan Dalam Adegan Kota Jakarta

Hasil wawancara bersama sepuluh informan mengungkapkan beragam interpretasi terhadap pesan dan makna dalam adegan Kota Jakarta. Mayoritas informan, yaitu Muhammad Ryan (20), Muhammad Hasan Akbar (21), Indra Wijaya Kusuma (32), Amazida (21), Zainur Rahman (24), Khairul Fajeri (20), Rizky Maulana (22), dan Adira Safira (21) melihat pesan utama sebagai penggambaran awal mula wabah berbahaya yang berasal dari kota besar seperti Jakarta, serta menilai narasi ini sebagai pelengkap penting dalam cerita serial. Ahmad Naufal (27) sependapat mengenai pesan tersebut tetapi mempertanyakan pemilihan latar tempat berdasarkan pengalamannya dengan Covid-19. Sementara itu, Putri Dwi Lestari (22) berfokus pada stereotip negatif masyarakat Indonesia yang cenderung mencari solusi cepat tanpa mempertimbangkan alternatifnya.

Respon Informan Mengenai Makna Dalam Adegan Kota Jakarta

Hasil wawancara menunjukkan mayoritas informan menginterpretasikn adega Kota jakarta dalam serial *The Last of Us* sebagai gambaran tentang potensi munculnya wabah di kota besar seperti Jakarta. Menekankan rentannya kota metropolitan terhadap penyakit menular. Zainur Rahman (24), Muhammad Ryan (20), Rizky Maulana (22), Muhammad Hasan Akbar (21), Infra Wijaya Kusuma (32), Amazida (21), Khairul Fajeri (20), dan Adira Safira (21) berpendapat yang sama bahwa adegan ini menunjukkan wabah dapat terjadi di mana saja, terutama di kota padat penduduk. Ahmad Naufal (27) setuju dengan makna tersebut tetapi mempertanyakan pemilihan lokasi. Sementara itu, Putri Dwi Lestari (22) menekankan stereotip negatif terhadap masyarakat Indonesia yang cepat mengambil solusi tanpa pertimbangan, mencerminkan ketidakefektifan sistem kesehatan. Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa adegan ini dipandang sebagai gambaran potensi wabah global dan peringatan terhadap kerentanan sistem kesehatan.

Posisi Khalayak Dalam Analisis Resepsi Stuart Hall

No	Nama dan Usia	Dominan-Hegemonik	Negosiasi	Oposisi
1.	Ahmad Naufal (27 Tahun)		✓	
2.	Zainur Rahman (24 Tahun)	✓		
3.	Muhammad Ryan (20 Tahun)	✓		
4.	Rizky Maulana (22 Tahun)	✓		
5.	Muhammad Hasan Akbar (21 Tahun)	✓		
6.	Putri Dwi Lestari (22 Tahun)			✓
7.	Indra Wijaya Kusuma (32 Tahun)	✓		
8.	Amazida (21 Tahun)	✓		
9.	Khairul Fajeri (20 Tahun)	✓		
10.	Adira Safira (21 Tahun)	✓		

Berdasarkan hasil wawancara, dalam analisis Resepsi Stuart Hall mengenai posisi khalayak, menunjukkan bahwa Ahmad Naufal (27) berada dalam posisi negosiasi. Ahmad Naufal menerima pesan bahwa Jakarta dalam serial ini merupakan bagian dari narasi sumber wabah dalam serial, namun ia mempertanyakan alasan pemilihan Jakarta sebagai latar tempat. Hal itu dilakukan sebagai penyesuaiannya terhadap pesan berdasarkan pandangannya sendiri. Sementara itu, Zainur Rahman (24), Muhammad Ryan (20), Rizky Maulana (22), Muhammad Hasan Akbar (21), Indra Wijaya Kusuma (32), Amazida (21), Khairul Fajeri (20), dan Adira Safira (21) berada dalam posisi dominan. Mereka sepenuhnya menerima dan sejalan dengan interpretasi pesan yang ingin disampaikan oleh penulis, yaitu bahwa Jakarta adalah awal mula wabah dalam serial dan memahami adegan sebagai peringatan terhadap bahaya penyakit menular di kota besar.

Putri Dwi Lestari (22) diposisikan ke dalam posisi oposisi. Ia menilai bahwa adegan tersebut menunjukkan stereotip negatif tentang Indonesia yang tidak mempertimbangkan berbagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan. Hal tersebut berbeda dari tujuan penulis dalam memuat adegan ini. Pendapat Putri Dwi Lestari Menujukkan bahwa ia secara aktif menolak pesan yang disampaikan dan membangun interpretasi yang berbeda dari narasi yang diinginkan oleh penulis.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas informan cenderung berada dalam posisi dominan. Mereka menerima pesan dan makna dari adegan sesuai dengan tujuan penulis. Namun adanya posisi negosiasi dan oposisi menunjukkan keberagaman dalam cara khalayak menginterpretasikan pesan media berdasarkan latar belakang pribadi dan perspektif individual mereka. Analisis ini mencerminkan bagaimana khalayak dapat aktif dalam menafsirkan dan merespons pesan media.

Perspektif Interaksi Informan Terhadap Isi Media

Menurut Melvin De Fleur dan Sandra Ball-Rockeach (Nurudin dalam Amanda, 2023), terdapat tiga perspektif utama dalam memahami interaksi khalayak terhadap pesan media, yaitu *individual differences perspective*, *social categories perspective*, dan *social relationship perspective*. Dalam penelitian ini, Ahmad Naufal (27) dan Putri Dwi Lestari (22) termasuk ke dalam perspektif *individual differences perspective*. Hal ini menunjukkan bahwa mereka merespons pesan dari adegan Jakarta dalam serial *The Last of Us* dengan interpretasi yang berbeda dari mayoritas informan dan berdasarkan kepribadian dan pandangan mereka sendiri.

Mayoritas informan dalam penelitian ini, yaitu Zainur Rahman (24), Muhammad Ryan (20), Rizky Maulana (22), Muhammad Hasan Akbar (21), Indra Wijaya Kusuma (32), Amazida (21), Khairul Fajeri (20), dan Adira Safira (21) termasuk ke dalam *social categories perspective*. Meskipun mereka memiliki berbagai karakteristik yang berbeda, mereka berbagi kebudayaan dan latar belakang yang serupa. Hal ini dapat mempengaruhi cara mereka memahami pesan media. Kesamaan dalam norma sosial dan nilai-nilai ini menghasilkan pemahaman yang konsisten tentang pesan media dan menciptakan segmentasi dalam cara mereka menginterpretasikan adegan Jakarta sebagai narasi awal mula wabah dalam serial.

Pembahasan

Pemaknaan Khalayak Terhadap Adegan Kota Jakarta

Masyarakat menggunakan media tidak hanya untuk menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam mengkonstruksi dan menafsirkan makna dari media tersebut. Latar belakang budaya dan pengalaman pribadi mempengaruhi cara individu memhamai konten media. Oleh Karena itu, makna tidak sepenuhnya ada dalam media itu sendiri melainkan merupakan hasil interpretasi dari pembaca dan penonton. Dalam konteks serial *The Last of Us*, adegan Kota Jakarta sebagai sumber wabah dibuat untuk menambahkan dimensi global pada cerita. Hal ini menunjukkan bahwa peristiwa yang terjadi dalam serial ini tidak hanya terjadi di Amerika tetapi juga seluruh dunia. Selain itu, ini juga memberi serial tersebut keunikan tersendiri karena menggunakan latar tempa yang jarang dipilih dalam produksi Hollywood.

Konstruksi makna dalam serial *The Last of Us* dapat berbeda dari interpretasi khalayak. Hal ini karena penonton secara aktif membangun makna berdasarkan latar belakang dan pengalaman mereka. Adegan yang menampilkan Jakarta sebagai pusat wabah menimbulkan reaksi emosional dan interpretasi yang beragam. Sebagian besar informan merasa kaget namun bangga melihat Jakarta dalam produksi Hollywood dan menganggap penggambaran kota tersebut akurat berdasarkan pengalaman mereka. Namun beberapa informan menilai adegan tersebut stereotipikal dan tidak sepenuhnya mencerminkan budaya Jakarta.

Dari 10 informan dalam penelitian ini, 8 informan memandang adegan Jakarta sebagai narasi awal mula wabah. Hal tersebut sejalan dengan tujuan penulis untuk

memberikan latar belakang lebih lanjut mengenai asal-usul wabah dalam serial. Beberapa informan menekankan keunikan adegan ini dibandingkan dengan serial Hollywood lainnya. 1 dari 10 informan penelitian juga menyetujui narasi awal mula wabah dalam serial tetapi mempertanyakan pemilihan tempat sesuai dengan pengalamannya terhadap pandemi Covid-19. Sementara 1 lainnya merasa adegan tersebut mengarah pada gambaran negatif mengenai ketidakefektifan sistem kesehatan Indonesia dan stereotip tentang masyarakat yang mudah menyerah dalam mencari solusi. Reaksi ini menunjukkan bahwa interpretasi makna media dapat sangat bervariasi tergantung pada perspektif individu dan konteks budaya mereka.

Posisi Khalayak Berdasarkan Hasil Penelitian

Menurut teori Resepsi Stuart Hall, khalayak dapat dibagi ke dalam tiga posisi yang berbeda dalam menginterpretasikan isi media. Mayoritas informan dalam penelitian ini berada dalam posisi dominan-hegemonik, di mana mereka menerima dan menginterpretasikan adegan Kota Jakarta sebagai sumber wabah sesuai dengan narasi yang dibangun oleh penulis. Mereka memahami tujuan dari adegan tersebut untuk memberikan latar belakang pada cerita dan menunjukkan kesesuaian dengan konsep yang diberikan oleh penulis serial.

Salah satu informan berada dalam posisi negosiasi, karena meskipun ia menerima makna utama yang ingin disampaikan oleh penulis, ia juga menambahkan perspektif pribadi terkait pemilihan lokasi, khususnya dalam konteks pengalamannya terhadap pandemi Covid-19. Ia mempertanyakan mengapa Jakarta dipilih sebagai latar tempat wabah, menunjukkan bahwa ia secara aktif mengkonstruksi makna berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri.

Di sisi lain, terdapat informan yang berada dalam posisi oposisi, di mana mereka memahami pesan yang disampaikan namun membangun makna alternatif yang berbeda. Ia menekankan penggambaran stereotipikal tentang masyarakat Indonesia dalam adegan tersebut dan melihatnya sebagai refleksi isu sosial dan budaya yang lebih dalam. Penelitian ini menggambarkan bagaimana teori resepsi Stuart Hall dapat diterapkan dalam konteks analisis media, di mana khalayak tidak hanya menerima pesan secara pasif, tetapi juga aktif dalam menginterpretasikan dan memaknai isi media sesuai dengan perspektif dan konteks individu mereka.

Perspektif Khalayak Berdasarkan Hasil Penelitian

Menurut Melvin De Fleur dan Sandra Ball-Rockeach (Nurudin dalam Amanda, 2023), terdapat tiga perspektif utama yang menggambarkan interaksi khalayak dengan media. Pertama, perspektif perbedaan individu yang menekankan bahwa penonton memiliki pandangan yang berbeda-bedaa terhadap pesan media berdasarkan karakteristik pribadi seperti kepribadian dan pengalaman individu. Kedua, perpektif kategori sosial menekankan bahwa faktor-faktor seperti kelas sosial, jenis kelamin, dan pendidikan dapat mempengaruhi cara penonton menginterpretasikan media. Ketiga, perspektif hubungan

sosial mempertimbangkan bagaimana interaksi sosial dan hubungan interpersonal mempengaruhi persepsi penonton terhadap media.

Dalam penelitian ini, mayoritas informan cenderung ke dalam perspektif kategori sosial. Meskipun memiliki perbedaan dalam karakteristik individual, seperti latar belakang sosial dan pendidikan, mereka cenderung memiliki norma sosial, nilai, dan sikap yang serupa. Hal ini menunjukkan bahwa kesamaan dalam faktor-faktor sosial dapat membentuk kelompok-kelompok yang memiliki kesamaan dalam cara mereka memahami dan merespons pesan media.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa teori Analisis Resepsi Stuart Hall yang menekankan bagaimana khalayak menginterpretasikan pesan dalam media berdasarkan pengalaman, pengetahuan, latar belakang, dan kebiasaan konsumsi media. Dalam konteks adegan Kota Jakarta sebagai sumber wabah dalam Serial *The Last of Us* menghasilkan variasi interpretasi informan di Kota Banjarmasin. Mayoritas informan berada pada posisi dominan, mengikuti narasi adegan tersebut. Satu informan berada pada posisi negosiasi dengan mempertimbangkan pengalaman pribadi selama pandemi Covid-19. Sementara itu, satu informan lainnya mengekspresikan posisi oposisi dengan menekankan narasi stereotip negatif terhadap masyarakat infonesia. Selain itu, penelitian ini juga mencatat respons emosional yang beragam dari informan terhadap penggambaran Jakarta dalam produksi Hollywood, menunjukkan bagaimana penggunaan latar tempat dapat mempengaruhi respon khalayak terhadap pesan media. Meskipun serial ini merupakan narasi fiksi, tetapi penggunaan latar tempat yang memiliki kedekatan dengan latar belakang informan daat mempengaruhi bagaimana informan dalam penelitian ini merespons narasi tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami cara khalayak menafsirkan dan memaknai serial televisi, khususnya dalam konteks adegan Kota Jakarta dalam Serial *The Last of Us*.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. Makassar: Syakir Media Press.

Amanda, F. L. (2023). Analisis Resepsi Pemaknaan Khalayak Mengenai Hubungan Berdasarkan Ragam Dalam Video Klip “Dunia Tipu-Tipu” Karya Yura Yunita. Universitas Lambung Mangkurat.

Edgerton, G. R., & Jones, J. P. (2008). The Essential HBO Reader. Kentucky: The University Press of Kentucky.

Edwards, Belen. (2023, 23 Januari). *The Last of Us*s Indonesia Sequence Marks a Huge Departure From The Games. Diakses dari https://mashable.com/article/the-last-of-us-jakarta-indonesia-cordyceps-outbreak-origin

Faturosyiddin, A. H. R., & Hidayati, U. (2023). Analisis Resepsi Khalayak Remaja Mengenai Pesan Moral Dalam Film Doraemon Stand By Me 2. LEKTUR JURNAL ILMU KOMUNIKASI, 6(1).

Fossard, E. De, & Riber, J. (2005). Writing & Producing for Television & Film (Vol. 2). New Delhi: Sage Publications India.

Hadi, I. P. (2009). Penelitian Khalayak Dalam Perspektif Reception Analysis. Jurnal Ilmiah SCRIPTURA, 8(1).

Hadi, I. P., Wahjudianata, M., & Indrayani, I. I. (2021). Komunikasi Massa. Pasuruan: Qiara Media.

Junaedi, F. (2019). Etika Komunikasi di Era Siber: Teori dan Praktik. Jakarta: Rajawali Pers.

Kitrar, A. (2024). From Console to Screen: A Comparative Analysis of Transmedia Storytelling in The Last of Us Game and TV Series. Catholic University of the Sacred Heart.

Mulyana, D. (2017). Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nasrullah, R. (2015). Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Nasution, A. F. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Harfa Creative.

Nurudin. (2014). Pengantar Komunikasi Massa. Jakarta: Rajawali Pers.

Nurudin. (2020). Sistem Komunikasi Indonesia. Depok: Rajawali Pers.

Priherditro, Endro. (2023, 19 Maret). Review Serial: The Last of Us. Diakses dari https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20230319181909-220-927023/review-serial-the-last-of-us

Raco, J. R. (2010). Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya. Jakarta: Grasindo.

Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. Banjarmasin: Antasari Press.

Ruliana, P., & Lestari, P. (2019). Teori Komunikasi. Depok: Rajawali Pers.

Suparno, B. A., Muktiyo, W., & Susilastuti DN. (2016). Media Komunikasi: Representasi Budaya dan Kekuasaan. Surakarta: UNS Press.

Suwendra, I. W. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan. NilaCakra Publishing House.

Syafrina, A. E. (2022). Komunikasi Massa. Sumedang: Mega Press Nusantara.

Understanding Media and Culture: An Introduction to Mass Communication. (2010). Minneapolis: University of Minnesota Libraries.

Wardani, R., Sulistyani, H. D., & Santosa, H. P. (2022). Pemaknaan Khalayak Terhadap Peran Perempuan Dalam Film Selesai. Pemaknaan Khalayak Terhadap Peran Perempuan Dalam Film Selesai.

Wells-Lassagne, S. (2017). Television and Serial Adaptation. New York: Routledge.

Widodo, J. S. (2022). Reception Analysis of Indonesian Audience Towards Physical and Verbal Violence on Series Squid Game (2021) by Hwang Dong-Hyuk. Rainbow Journal of Literature, Linguistics and Culture Studies, 11(1), 57–65.

Yunika, K. C. (2019). Resepsi Khalayak Terhadap Unggahan Akun Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif pada Followers Akun Instagram @Jogja Garuk Sampah). UIN Sunan Kalijaga.