

Dampak Kemunculan LMSD sebagai Media Hiburan pada Generasi Milenial (Perbedaan Generasi menurut Neil Howe dan William Strauss)

The Impact of the Emergence of LMSD as Entertainment Media on the Millennial Generation (Generational Differences according to Neil Howe and William Strauss)

Biandro Wisnuyana^{a,1*}, Putri Ananda Saka^{b,2}

^aDepartemen Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga, Surabaya

^bDepartemen Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

¹biandro.wisnuyana@fisip.unair.ac.id

²putriananda.sakasiregar@gmail.com

*Penulis koresponden

Abstrak

Hadirnya Layanan Media *Streaming* Digital (LMSD) di tengah eksisnya tayangan-tayangan televisi (TV) konvensional menambah opsi hiburan bagi masyarakat khususnya Generasi Y (milenial) yang lahir dalam rentang tahun 1982 hingga 2000. LMSD merupakan suatu media hiburan yang tergolong baru jika dibandingkan dengan TV Konvensional yang sudah ada sejak tahun 1950-an di Indonesia. Penyedia LMSD di Indonesia saat ini masih didominasi oleh berbagai platform hiburan online seperti Netflix, Iflix, Spotify, Joox, dan lain sebagainya. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji alasan generasi milenial dalam menggunakan LMSD serta dampak positif dan negatif apa yang mereka rasakan ketika menggunakan media tersebut. Data di dalam penelitian ini diperoleh melalui metode kualitatif dengan wawancara kepada 10 orang narasumber yang tergolong ke dalam generasi milenial pada wilayah Kota Surabaya dan Sidoarjo. Guna mendukung data lapangan yang didapatkan, peneliti juga menggunakan data pendukung dari berbagai literatur ilmiah yang berkaitan dengan topik bahasan. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, hasil penelitian menunjukkan bahwa generasi milenial sangat menggemari LMSD karena dianggap sebagai media hiburan yang variatif, praktis, simpel, dan fleksibel. Akan tetapi, kemunculan LMSD sebagai media hiburan memiliki dampak negatif yang berimplikasi serius bagi kehidupan generasi milenial seperti menimbulkan efek kecanduan hingga menurunkan daya sosialisasi maupun literasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan serius baik dari kalangan pemangku kebijakan maupun individu pengguna untuk membatasi penggunaan LMSD pada tataran yang diperlukan.

Kata Kunci: Layanan Media Streaming Digital (LMSD), Media Hiburan, Generasi Milenial

Abstract

The presence of Digital Streaming Media Services (LMSD) amidst the existence of conventional television (TV) shows has increased entertainment options for the public, especially Generation Y (millennials) who were born between 1982 and 2000. LMSD is an entertainment media that is relatively new when compared with Conventional TV has existed since the 1950s in Indonesia. LMSD providers in Indonesia are currently still dominated by various online entertainment platforms such as Netflix, Iflix, Spotify, Joox, and so on. This article aims to examine the millennial generation's reasons for using LMSD and what positive and negative impacts they experience when using this media. The data in this research was obtained through qualitative methods by interviewing 10 sources who belonged to the millennial generation in the cities of Surabaya and Sidoarjo. In order to support the field data obtained, researchers also used supporting data from various scientific literature related to the topic discussed. Based on the data that has been collected and analyzed, the research results show that the millennial generation really likes LMSD because it is considered a varied, practical, simple and flexible entertainment medium. However, the emergence of LMSD as an entertainment medium has negative impacts that have serious implications for the lives of the millennial generation, such as causing addiction effects and reducing socialization and literacy. Therefore, a serious approach is needed from both policy makers and individual users to limit the use of LMSD to the necessary level.

Keywords: LMSD, Entertainment Media, Millennial Generation

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang mengakomodasi lahirnya Layanan Media *Streaming* Digital (LMSD) telah memunculkan tren baru dalam mengakses konten hiburan. Konten hiburan yang tadinya diperoleh dari kegiatan menonton Televisi (TV) kini bergeser melalui pemanfaatan media digital LSMD yang dapat diakses di mana saja. Hal ini terlihat dari data Survei Nielsen yang menunjukkan bahwa penggunaan media *streaming* meningkat sebesar 21% antara Mei 2021 hingga Mei 2022. Angka tersebut memosisikan media *streaming* menyumbang hampir 32% atau setara dengan sepertiga dari total waktu untuk menonton TV (Nielsen.com, 2022). Bahkan peningkatan signifikan dari jumlah pengguna LMSD juga terlihat dari tahun ke tahun di mana Forbes menyebut bahwa pada tahun 2020 terdapat 1,1 Miliar orang berlangganan layanan *streaming* video *online* di seluruh dunia. Angka tersebut terus naik hingga mencapai 1,8 miliar pengguna di tahun 2023 dan diprediksi akan terus meningkat hingga 20,7 % di tahun 2027 (Duarte, 2023). Serangkaian data persentase dan hasil survei tersebut memperlihatkan eksistensi media *streaming* berbasis digital (LMSD) telah menjadi tren baru di kalangan masyarakat.

Kemunculan LMSD ternyata bukan merupakan fenomena yang serta-merta ada, melainkan hasil dari proses transformasi. Bukan karena LMSD, televisi konvensional sebenarnya sudah mulai menjadi pilihan ke sekian di hati masyarakat sejak kemunculan layanan *Over-the-Top* (OTT) atau yang biasa dikenal sebagai TV kabel yang kemudian bertransformasi menjadi LMSD pada dekade terakhir ini. Transformasi OTT menjadi LMSD menunjukkan bahwa layanan OTT sudah terlihat bersaing dengan Perusahaan penyiaran konvensional, dengan kemampuan mereka untuk menawarkan konten *streaming* secara langsung kepada masyarakat dengan harga terjangkau (Mulla, 2022). Berdasarkan pernyataan dari "*Entertainment Goes Online' oleh Boston Consulting Group*", pendapatan dari OTT *platform* telah mengalami tingkat pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) lebih dari 40% selama periode 2007–2017 dan diperkirakan akan tumbuh sebesar 20% pada tahun 2017–2023 (Samtani & Jindal, 2018).

Saat ini banyak sekali perusahaan media yang menciptakan LMSD berkualitas yang dapat diakses melalui *smartphone*. Adapun berbagai macam bentuk *platform* LMSD yang sering digunakan adalah Spotify, Joox, Youtube, Disney Hotstar+, hingga yang paling populer seperti *Netflix*. Berbagai *Platform* tersebut menawarkan berbagai jenis konten, mulai dari hiburan hingga konten-konten yang memuat isu-isu terkini dan peristiwa politik (Groshek & Krongard, 2016). Selain perihal konten yang variatif, kelebihan lain yang dimiliki oleh LMSD sehingga lebih dipilih adalah aspek fungsionalitasnya seperti kenyamanan, preferensi, fleksibilitas, dan manfaat biaya dapat menghentikan dominasi media hiburan terdahulu sebelum adanya OTT dan LMSD (Bhullar & Chaudhary, 2020; Cha, 2013; Massad, 2018; Park, 2019). Pandemi COVID-19 yang membatasi interaksi sosial dan pertemuan di luar ruang juga berpengaruh pada perubahan masyarakat terkait perilaku mereka dalam menggunakan media *online* sebagai media hiburan (Wratsari et al., 2022).

Adanya *platform* media *streaming* digital tentunya dapat menjadi sebuah opsi atau pilihan bagi masyarakat agar bisa memenuhi kebutuhan hiburannya. LMSD sebagai sebuah media hiburan yang hadir di tengah eksisnya tayangan-tayangan televisi yang memang pada saat itu memulai debutnya sekitar tahun 1950-an di Indonesia, mulai menggeser kebiasaan masyarakat yang kini tidak lagi menikmati tayangan televisi. Melainkan beralih pada *multiplatform* seperti LMSD (Putri, 2019). Hal tersebut terlihat dari tingginya konsumsi internet di kalangan penonton dari Generasi Y (Milenial) dan penonton dari Generasi Z (Pasca Milenial). Penonton Milenial memiliki persentase kemampuan dalam mengakses internet terbesar yakni 58%. Sedangkan penonton Pasca Milenial (Generasi Z) menyusul pada angka 50% (Fajar, 2019).

Kajian terkait media hiburan *online* sejatinya sudah banyak dilakukan. Namun, kajian yang secara khusus melihat dampak LMSD bagi penggunaanya belum terlalu banyak dianalisis. Studi-studi yang ada mengenai isu ini dapat dipetakan ke dalam tiga kecenderungan. Pertama, studi-studi yang terbatas pada deskripsi atas penggunaan *Digital Streaming Media Services* (LSMD) sebagai media baru yang hadir dari proses evolusi teknologi (Burroughs, 2019; Mahanti, 2014; Shen et al., 2011). Kedua, studi-studi yang

berfokus pada faktor-faktor yang melandasi dipilihnya LSMD oleh pengguna dan berakibat pada tingginya penggunaan media ini dalam mengakses konten hiburan maupun sumber informasi (Ghalawat et al., 2021; Lee et al., 2018; Nagaraj et al., 2021). Ketiga, studi-studi yang membahas perihal dampak atau implikasi secara umum dari hadirnya LSMD (Alforova et al., 2021; Chen et al., 2021; Im et al., 2019). Keseluruhan studi tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang telah dilakukan mengenai isu LSMD terbatas pada aspek umum yang hanya memetakan deskripsi kebaruan dari LSMD, faktor pemilihannya, hingga dampak yang dihasilkan. Studi yang secara khusus melihat dampak LSMD pada kehidupan generasi milenial belum banyak ditemui.

Satu kajian terdahulu yang pernah membahas perihal pengaruh LMSD terhadap masyarakat ditulis oleh (Mumpuni et al., 2021) berjudul "*Understanding The Intention of Generation Z on Netflix and Viu Streaming Services*". Dalam artikel tersebut, poin pembahasan yang mereka angkat yakni bertujuan untuk mengetahui pengaruh perilaku Generasi Z dan norma subjektif pada intensitas penggunaan *streaming service* dengan analisis data menggunakan teori tindakan beralasan. Kesamaan antara kajian sebelumnya dengan kajian ini yakni sama-sama ingin mengetahui pengaruh media digital *online* pada suatu kelompok generasi karena intensitas pemakaian yang mereka gunakan. Perbedaannya, terdapat 3 poin utama yaitu: 1) Terletak pada objek kajian kelompok generasi yang berbeda. Pada kajian sebelumnya, objek terfokus kepada kelompok Generasi Z yang lahir pada rentang Tahun 1995-2010. Sedangkan kajian ini akan fokus pada generasi milenial yang lahir pada rentang Tahun 1982-2000; 2) Acuan pembabakan generasi pada kajian terdahulu merujuk pada Andrea Bencsik et. al. Sedangkan kajian ini mengacu pada pembabakan generasi menurut William Strauss dan Neil Howe; 3) Jika kajian sebelumnya membatasi LMSD hanya pada *platform* bernama Netflix dan Viu, maka kajian ini tidak terdapat batasan mengenai jenis *platform* LMSD apa saja yang digunakan oleh generasi milenial. Artinya, semua aplikasi yang tergolong dalam LMSD dapat menjadi indikator untuk melihat dampak yang terjadi pada suatu kelompok generasi.

Berangkat dari pemetaan studi di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak kehadiran LMSD terhadap kehidupan generasi milenial. Lebih khusus, artikel ingin menjawab dua pertanyaan penting. Pertama apa alasan dari generasi milenial yang cenderung memilih LMSD sebagai media hiburannya? Kedua, bagaimana dampak positif dan dampak negatif yang ditimbulkan dari munculnya LMSD ditengah aktifnya generasi milenial saat ini? Dalam kajian ini, penulis juga akan memberikan sumbangan pemikiran mengenai cara atau strategi yang dapat digunakan dalam menghadapi perkembangan dan kemajuan teknologi pada media hiburan.

2. Metode

Data dari artikel ini didapatkan melalui penelitian kualitatif dianalisis secara deskriptif. Penelitian kualitatif dipilih karena model penelitian tersebut umumnya digunakan untuk menganalisis kehidupan sosial dengan menggambarkan dunia sosial dari sudut pandang atau interpretasi individu (informan)

dalam latar ilmiah (Sudaryono, 2018). Ketika menggali data kualitatif, peneliti juga melakukan observasi karena teknik tersebut adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif berdasarkan pengamatan dari panca indera penglihatan (mata) sebagai alat atau fungsi utamanya (Bungin, 2017). Upaya mendapatkan data kualitatif dilakukan dengan wawancara kepada sepuluh orang informan yang masuk dalam kategori generasi milenial. Rata-rata usia informan terdapat pada rentang usia 20-30 tahun. Penggalan data juga dilakukan dengan melakukan studi literatur baik melalui buku, media internet, dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian untuk mendukung temuan data. Lokasi penelitian dilakukan di Kota Surabaya dan Sidoarjo yang secara spesifik dilakukan berdasarkan komunikasi yang telah dilakukan peneliti dengan para informan. Sebagai informasi, beberapa informan terdiri dari berbagai kalangan dan profesi.

Data kualitatif yang didapatkan melalui wawancara kemudian diuraikan ke dalam bentuk transkrip dan dianalisis menggunakan teori. Peneliti menghentikan wawancara pada 10 orang informan karena mayoritas jawaban dari para informan memiliki kemiripan dan hanya terdapat beberapa perbedaan. Peneliti kemudian mengompilasi data-data tersebut dalam bentuk deskripsi pada bagian pembahasan. Teori yang akan digunakan untuk menganalisis temuan data lapangan adalah teori yang biasa digunakan untuk menganalisis persoalan penggunaan media sosial sebagai media baru yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan informasi oleh masyarakat melalui media tersebut yang kemudian dianalisis dengan menggunakan teori *uses and gratification* (Sari et al., 2023).

Teori *uses and gratification* merupakan teori yang muncul sebagai reaksi ilmuwan sosial terhadap pernyataan Bernard Berelson yang menyebutkan bahwa penelitian komunikasi telah mati. Dalam teori tersebut, Katz et al (1974) menjelaskan bagaimana individu berusaha mencari dan menikmati apa yang disajikan oleh media massa untuk memuaskan berbagai macam kebutuhan. Perilaku orang sering berorientasi pada tujuan (*goal oriented*) ketika mereka memilih media dan menikmati apa yang disajikan media massa (isi media). Pilihan mereka terhadap media juga ditentukan oleh informasi dan kepuasan yang telah mereka antisipasi sebelumnya. Dalam hal ini teori tersebut sangat berkorelasi dengan apa yang menjadi pilihan generasi milenial dalam memenuhi kebutuhan hiburan mereka yang di era sekarang.

3. Hasil dan Pembahasan

Tanggapan Generasi Milenial mengenai LMSD

Generasi milenial merupakan generasi yang sangat mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga mereka tidak asing lagi dengan LMSD yang saat ini didominasi oleh berbagai platform seperti Netflix, Iflix, Spotify, Joox dan lain-lain. Pada pembahasan kali ini, pendapat mengenai kemunculan LMSD didapatkan melalui wawancara kepada 10 orang informan yang berasal generasi milenial yang lahir dalam rentang Tahun (1982-2000). Pengelompokan generasi tersebut berdasarkan teori perbedaan generasi yang dipopulerkan oleh Neil Howe dan William Strauss pada tahun 1991.

Menurut Strauss & Howe (1991), pembagian generasi tersebut berdasarkan kesamaan rentang waktu kelahiran dan kesamaan kejadian-kejadian historis.

Peneliti memilih generasi milenial sebagai objek kajian karena generasi tersebut tergolong ke dalam generasi yang merasakan kemunculan LMSD sebagai media hiburan dengan segala fasilitas yang ada. Bahkan, LMSD muncul di tengah masih eksisnya media hiburan konvensional seperti televisi, radio, bahkan bioskop yang tersebar di berbagai mall yang ada di kota-kota. Berkaitan dengan hal tersebut, kajian ini salah satunya memiliki tujuan untuk mengetahui tanggapan para generasi milenial mengenai LMSD sebagai media hiburan. Sebagai hasil dari wawancara yang telah dilakukan, dari 10 orang informan yang berasal dari generasi milenial rata-rata atau bahkan keseluruhan informan mengetahui tentang LMSD dan juga telah menggunakan berbagai macam aplikasi yang termasuk ke dalamnya. Mereka juga memiliki pendapat masing-masing mengenai LMSD sebagai media hiburan yang secara keseluruhan dapat dikatakan mirip atau bahkan sama. Tanggapan pertama yakni dari seorang informan berinisial AB dan berprofesi sebagai dokter gigi. AB menyampaikan pendapatnya sebagai berikut:

“Menurut saya sangat membantu sebagai hiburan di saat ini ya, karena saya tidak perlu ke mana-mana dan hanya tinggal diam saja bisa langsung nonton film. Namun ya itu, biaya langganannya cukup mahal.” (Wawancara dengan AB, 26 tahun, 4 Desember 2021)

Kenyataan mengenai LMSD yang begitu memudahkan generasi milenial untuk memenuhi kebutuhan hiburannya dapat dilihat pada pernyataan di atas. Walaupun terdapat sedikit keluhan mengenai biaya berlangganan yang cukup mahal, LMSD tetap menjadi pilihan dari segi kepraktisannya. Jauh lebih dalam lagi, informan yang sama juga, mengatakan bahwa sebelum LMSD populer, media hiburan yang sering digunakan adalah media *streaming* yang dapat diakses secara umum melalui internet seperti Indoxxi yang saat ini telah diblokir oleh pemerintah. Selain itu, informan juga lebih sering menonton langsung ke bioskop tiap bulan. Dari pernyataannya juga yang berkaitan dengan intensitas penggunaannya, LMSD lebih sering digunakan pada waktu senggang ketika sedang tidak ada pekerjaan atau di sela-sela sedang menunggu pasien. Saat ini, informan AB menggunakan LMSD melalui sebuah platform yang bernama Netflix.

Pendapat lain yang tidak jauh berbeda datang dari seorang informan berinisial RA (24 tahun) dan berprofesi sebagai pegawai swasta. Dia menyampaikan bahwa LMSD di era sekarang ini cukup membantu bagi mereka yang membutuhkan hiburan secara praktis. Menurut RA, LMSD masuk ke dalam kriteria media hiburan yang simpel karena bisa diakses dengan *smartphone* kapan pun dan dimanapun. Bagi RA, waktu yang biasa digunakan untuk menggunakan LMSD yaitu ketika sedang bekerja maupun saat pulang kerja. Menurut RA, LMSD merupakan media yang dianggap bermanfaat karena sangat efektif untuk mengurangi rasa penat setelah melakukan pekerjaan atau aktivitas seharian.

Selanjutnya, pendapat dari seorang informan yang berinisial KR dan menyandang status *fresh graduate* pun menanggapi LMSD sebagai sebuah media hiburan yang cukup berdampak positif bagi

dirinya. Hal tersebut terlihat dari pernyataannya mengenai LMSD yang dianggap sebagai sebuah media hiburan yang cukup membantu dalam memenuhi kebutuhan hiburannya. Selain simpel, media tersebut juga menyenangkan karena sangat mudah diakses. Karena dianggap sebagai media yang sangat memudahkan untuk memenuhi kebutuhan hiburan, terdapat hal lain mengenai LMSD yang menurut KR merupakan suatu media digital yang sangat penting di era sekarang ini.

“karena saat ini kita semua butuh hiburan dimanapun dan kapanpun yang tentu saja harus legal. Nah, LMSD ini menurut saya sebuah media yang sangat tepat karena kelebihanannya yaitu legal dan dapat diakses dimana saja dengan mudah.” (Wawancara dengan KR, 22 tahun, 5 Desember 2021).

Pernyataan informan di atas mengenai legalitas sebuah media hiburan tentu mengingatkan kita tentang pentingnya melindungi dan menghormati hak cipta sebuah karya. Karena pada dasarnya dalam media LMSD memang sejatinya berfokus untuk menyajikan sebuah film atau lagu yang kedua-duanya merupakan sebuah karya. Penciptaan sebuah karya memerlukan ide, kreativitas, dan pemikiran dalam suatu proses yang sangat panjang. Oleh karena itu, statement informan di atas telah menunjukkan bahwa kehadiran LMSD turut menumbuhkan semangat menghargai atas karya dengan mengakses konten-konten hiburan secara legal melalui berbagai platform LMSD.

Tanggapan lain juga hadir dari seorang pegawai swasta berinisial AJ (22 tahun). Kali ini informan tersebut memberikan tanggapan bahwa LMSD sangat berguna untuk mengurangi kebosanan ketika berada di rumah apalagi disaat Pandemi COVID-19 lalu. Menurut AJ, sebelum ada LMSD mulai marak seperti sekarang, untuk mengisi waktu luang yang sering dia lakukan adalah berjalan-jalan ke mall. Ketika sudah dapat mengakses LMSD, sering kali media tersebut digunakan sesaat sebelum waktu tidur tiba. Karena situasi dan kondisi yang memang tidak memungkinkan untuk bepergian ke luar rumah di saat pandemi, AJ mengakui bahwa dalam sebulan dia bisa menuntaskan film yang dia tonton melalui LMSD mulai 1 hingga 5 film. Jumlah tersebut terbilang cukup banyak mengingat film-film yang ada pada media LMSD tersebut kebanyakan merupakan film series yang biasa terdiri dari banyak episode dan memerlukan waktu cukup lama untuk selesai melihat alur cerita secara keseluruhan. Walaupun begitu, AJ sendiri menganggap bahwa LMSD cukup bermanfaat bagi dirinya karena dapat membuat hati dan pikirannya menjadi senang serta fresh setelah menggunakannya.

Pendapat yang sama tentang LMSD juga datang dari seorang mahasiswi berinisial FE (22 tahun). Dia berpendapat bahwa kehadiran LMSD sebagai media hiburan dapat membantunya menghilangkan stres. Seperti yang dikatakan oleh informan sebelumnya yaitu AJ, LMSD menurut FE dapat memenuhi kebutuhan hiburannya terutama ketika masa pandemi yang mengharuskan masyarakat untuk mengurangi kegiatan di luar rumah. Sebelum LMSD muncul, FE memenuhi kebutuhan hiburannya dengan berjalan-jalan ke mall atau menonton bioskop. Pasca LMSD muncul sebagai tren baru, pemenuhan kebutuhan hiburan seakan bergeser ke arah yang lebih praktis dengan menggunakan

gadget masing-masing. Walaupun begitu, waktu yang digunakan FE untuk menggunakan LMSD hanya fokus ketika waktu luang saja. Informan FE juga memberikan pernyataan bahwa dia tidak terlalu kecanduan menggunakan LMSD. Pada lain sisi, dengan waktu luang yang dia miliki dia masih bisa menonton 1-5 film pada LMSD dalam sebulan. Menurutnya, LMSD adalah salah satu media hiburan yang dapat membuatnya menjadi lebih rileks setelah menggunakannya.

Hasil wawancara dari kelima informan di atas menunjukkan pendapat yang kurang lebih sama antara satu informan dengan yang lain terkait dengan LMSD sebagai media hiburan bagi generasi milenial. Pendapat dari lima informan lain sejatinya juga sejalan dengan apa sudah ditunjukkan pada temuan data sebelumnya. Sehingga kutipan wawancaranya tidak dimasukkan pada bagian ini. Seluruh informan sepakat bahwa LMSD sangat membantu dalam memenuhi kebutuhan hiburan. Tidak hanya berfungsi dalam mengisi waktu luang, media ini juga terbukti sangat membantu dalam masa pandemi karena aspek-aspek penting seperti, dapat diakses dengan mudah (tanpa keluar rumah), fleksibel, praktis, dan bermanfaat untuk menghilangkan kejenuhan serta stres akibat aktivitas sehari-hari.

Temuan data juga menunjukkan bahwa kemunculan LMSD sebagai sebuah media hiburan mempertegas bahwa terdapat sebuah tren pergeseran orientasi hiburan dari yang dulunya lebih sering dilakukan secara konvensional seperti jalan ke mall, nonton bioskop, hingga melihat acara tv konvensional, sekarang beralih menjadi berbasis digital. Beberapa data di bagian ini menunjukkan perspektif mayoritas informan yang memang sepakat bahwa aspek fungsi dari LMSD sangat membantu. Namun demikian, terdapat beberapa alasan dan faktor yang melatar belakangi para informan memilih media jenis ini. Hal tersebut secara lebih detail dijelaskan pada sub judul berikutnya.

Alasan Generasi Milenial menggunakan LMSD

Setelah memahami tanggapan para informan terkait LMSD pada hasil dan pembahasan sebelumnya, berikut ini yang tak kalah penting dan juga akan menjawab pertanyaan dari penelitian ini adalah mengenai alasan dari generasi milenial dalam memilih LMSD sebagai media hiburan mereka. Alasan pertama dan paling sering ditemukan adalah perihal kemudahan akses dari media ini terhadap konten-konten film dan series. Diketahui, terdapat variasi platform film dan series berbasis LMSD yang menawarkan konten-konten berkualitas dan tentunya memiliki legalitas. Hal tersebut setidaknya terlihat dari kutipan wawancara dengan seorang informan mahasiswa yang juga pengguna aktif dari platform-platform menonton film secara *online* berikut ini:

“Alasan saya menggunakan LMSD tentunya karena pemakaiannya karena aplikasinya yang lebih praktis untuk kita bisa mengakses film atau lagu yang diinginkan.” (wawancara dengan IR, 22 tahun, 5 Desember 2021)

Kutipan wawancara di atas menunjukkan bahwa aspek fleksibilitas dan kemudahan dalam mengakses menjadi poin utama yang melatarbelakangi keputusan para informan memilih LMSD sebagai

media dalam mengakses konten-konten yang diinginkan. Hal yang sama juga disebutkan oleh SN seorang mahasiswa, yang secara spesifik menyebutkan pernah memakai salah satu aplikasi LMSD untuk mendengarkan lagu yaitu Spotify. SN mengatakan bahwa dulu dia pernah memakai Spotify untuk mendengarkan lagu karena aplikasi tersebut dapat langsung diakses dengan mudah melalui gadget yang dimiliki. Hal senada diungkapkan oleh DS (24 tahun) seorang dokter gigi yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media-media LMSD membantunya untuk mengakses film-film menarik dan berkualitas hanya dengan berlangganan aplikasi-aplikasi tertentu. Informan menyebut dirinya tidak perlu lagi bersusah payah menonton film terbaru di bioskop, namun bisa langsung mengaksesnya melalui LMSD yang memuat berbagai tayangan film seperti platform Netflix.

Selain aspek kemudahan dan fleksibilitas, alasan kedua yang juga melatarbelakangi keputusan para informan menggunakan LMSD adalah perihal biaya. Platform-platform berbasis digital yang merupakan bentuk dari LMSD sebagian besar merupakan aplikasi *online* yang biasanya terdapat pada gadget masing-masing orang. Aplikasi tersebut selain membutuhkan koneksi terhadap jaringan internet untuk dapat digunakan, juga membutuhkan akses berbayar terhadap konten-konten tertentu yang ingin dinikmati secara maksimal. Salah seorang informan berinisial SN menyebutkan bahwa media LMSD yang ia gunakan memiliki sistem abonemen atau berlangganan sebagai langkah untuk mengaksesnya. Sistem ini tidak membuat para informan merasa keberatan dengan biaya yang perlu dibayarkan. Menurut SN, biaya akses konten LMSD lebih hemat dari segi harga yang tentunya hal tersebut juga menjadi faktor penting dalam mempertimbangkan pilihan untuk menggunakan LMSD sebagai media hiburan. Penekanan atas biaya yang murah dapat dilihat pada kutipan wawancara berikut ini:

“LMSD sangat penting karena lebih fleksibel dan mudah penggunaannya, lebih hemat juga dari segi harga.” (Wawancara dengan SN, 22 tahun, 5 Desember 2021)

Selain perihal biaya yang dinilai cukup terjangkau, alasan lain yang juga menjadi alasan ketiga dari dipilihnya LMSD sebagai media yang mengakomodasi kebutuhan akan hiburan adalah perihal jenis konten yang variatif. Tidak hanya memuat konten-konten hiburan berupa film, series, maupun musik, LMSD juga mewadahi konten-konten jenis lain yang dibutuhkan oleh konsumen seperti konten olahraga, konten memasak, dan konten-konten lainnya yang bersinggungan dengan hobi maupun minat pengguna. Hal ini senada dengan pernyataan seorang informan berinisial NP (mahasiswa) yang mengungkapkan bahwa dirinya menggunakan LMSD karena media ini dapat memenuhi kebutuhan hiburannya terutama dalam hal menonton acara olahraga secara langsung dan juga film. Pernyataan serupa juga ditemukan pada kutipan wawancara dengan salah seorang informan berinisial WP berikut ini:

“Saya menggunakan LMSD karena apa yang saya butuhkan untuk mengisi waktu senggang bisa terpenuhi. Semua hiburan yang saya inginkan terdapat dalam media tersebut.” (Wawancara dengan WP, 21 tahun, 4 Desember 2021)

Menurut WP, hadirnya LMSD sebagai media hiburan sangatlah membantu dalam upaya memenuhi berbagai kebutuhan hiburannya. Jauh lebih dalam lagi, WP menyebutkan bahwa pada beberapa platform LMSD yang digunakan, terdapat berbagai macam fitur di dalamnya yang dapat digunakan sesuai dengan keinginannya. Sebagai contoh, pada salah satu platform *streaming* musik yaitu Spotify WP menjelaskan bahwa terdapat fitur pencarian yang ketika digunakan dapat langsung muncul musik yang hendak didengarkan walaupun informasi yang kita tuliskan dalam kolom pencarian tidak begitu lengkap. Menurut WP, hal tersebut mungkin adalah kerja algoritma aplikasi yang berjalan atau dibentuk secara canggih dan sistematis. Selain itu, ada juga fitur-fitur dalam Spotify yang sangat akomodatif seperti “*go to radio*” yang ketika digunakan dapat membentuk daftar lagu secara otomatis dan disesuaikan dengan genre lagu yang sedang diputarkan. Selain itu, juga terdapat fitur “*add to playlist*” yang dapat membentuk kumpulan lagu-lagu favorit para pendengar yang digabungkan dalam satu dokumen. Terakhir, informan WP menyebutkan bahwa LMSD telah memenuhi karakter milenial sekarang dengan pilihan konten yang tidak terbatas pada genre nasional saja. Bagi dia, karakter generasi milenial yang senang dengan hal-hal baru berdasarkan kreativitas dan penyajian yang unik telah tersedia dalam sebuah media yang bernama LMSD. Adapun detail mengenai alasan-alasan dari dipilihnya LMSD oleh para informan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Alasan Penggunaan LMSD bagi Generasi Milenial

Alasan Penggunaan LMSD	Jumlah (=Informan)
Banyak Variasi Pilihan	5
Film/Musik	
Media Hiburan yang Legal	1
Media Hiburan yang Praktis dan	
Fleksibel	3
Media Hiburan yang Efisien di	
Masa Pandemi	1
Jumlah	10

Sumber: Data Primer Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh informan yang merupakan generasi milenial memiliki alasannya masing-masing dalam menggunakan LMSD sebagai media hiburan. Mayoritas informan berdasarkan tabel di atas memilih menggunakan LMSD karena banyak variasi film atau musik yang dapat mereka pilih untuk memenuhi kebutuhan hiburan mereka. Alasan terbanyak kedua yang disebutkan oleh generasi milenial adalah perihal aspek kemudahan aksesibilitas, praktikal dan fleksibilitas yang membuat media ini memiliki banyak peminat dibanding TV atau media konvensional lainnya. Hal tersebut mereka ungkapkan karena memang aplikasi LMSD yang terpasang

pada *smartphone* mereka sangat memudahkan terutama dalam hal akses. Sedangkan alasan lain yang membuat generasi milenial lebih memilih LMSD dikarenakan media ini didominasi oleh konten-konten hiburan yang legal atau sah secara hukum dan tidak melanggar aturan hak penyiaran di Indonesia. Aspek legalitas juga hadir ketika informan memilih LMSD di era pandemi demi pemenuhan kebutuhan hiburan yang begitu sulit diakses pada masa Pandemi COVID-19.

Dampak Positif dan Negatif LMSD bagi Generasi Milenial

Penggunaan LMSD secara berlebihan tak ubahnya seperti pedang bermata dua bagi para penggunanya. Satu sisi, LMSD berfungsi untuk mengakomodasi kebutuhan hiburan, penghilang rasa penat dan lain-lain. Pada disisi lain, penggunaan secara berlebihan juga dapat menimbulkan beragam efek samping yang kiranya berpengaruh pada kelangsungan hidup penggunanya. Terkait dengan dampak positif dan negatif dalam menggunakan LMSD, para informan memberikan pernyataan yang cukup beragam. Tanpa diduga, selain pendapat mereka yang banyak menunjukkan manfaat penggunaan LMSD sebagai sarana pemenuhan kebutuhan hiburan, secara jujur mereka juga melontarkan berbagai pernyataan mengenai dampak negatif dari penggunaan LMSD. Pernyataan tersebut merupakan akumulasi tanggapan dari generasi milenial selama menggunakan LMSD yang selama ini mereka rasakan. Seperti pendapat dari AB yang menyebutkan bahwa dampak positif LMSD adalah sebagai berikut:

“Dampak positifnya ya tentu saya terhibur ya dengan adanya LMSD ini sehingga tidak stres.”
(Wawancara dengan AB, 26 tahun, 4 Desember 2021)

Pendapat dari informan di atas muncul karena manfaat yang dia rasakan selama menggunakan LMSD sangat besar terutama ketika dia merasa penat akibat aktivitasnya sebagai seorang dokter gigi. Menurutnya, konten hiburan yang dapat dengan begitu mudah diakses di mana saja melalui media-media LMSD sangat membantu dalam menghilangkan kepenatan di sela-sela aktivitas dan pekerjaan. Ia tidak perlu membuang banyak waktu dan mengeluarkan usaha lebih untuk dapat mengakses LMSD dan menikmati konten-konten di dalamnya. Hal tersebut juga sejalan dengan pernyataan dari rekan sejawat informan AB yang berinisial DS. Dampak positif penggunaan LMSD juga dia rasakan sebagai seorang dokter gigi di mana menurutnya media ini berdampak cukup signifikan dalam mengurangi rasa stres yang dia rasakan.

“Dampak positif yang saya rasakan pastinya terhibur ya, ketika menggunakan LMSD.”
(Wawancara dengan DS, 24 tahun, 4 Desember 2021)

Selain pendapat informan yang menyatakan bahwa LMSD dapat memberikan dampak positif sebagai media untuk mengurangi stres, pendapat lain mengenai LMSD sebagai media yang fleksibel dan mudah untuk menjadi akses atau sarana pemenuhan kebutuhan hiburan juga muncul seperti pendapat dari informan WP.

“Dampak positif yang saya rasakan adalah saya bisa menonton film dan mendengarkan musik favorit saya kapan pun dan dimanapun. Serta mengetahui berita terkini menggunakan LMSD.” (Wawancara dengan WP, 21 tahun, 4 Desember 2021)

Hal serupa juga disebutkan oleh salah seorang informan SN yang berpendapat bahwa LMSD memiliki manfaat pada dirinya sebagai suatu media hiburan yang simpel dan fleksibel karena dengan menggunakan LMSD dia dengan mudah dapat mengakses hiburan.

“Efek positifnya saya dengan mudah mendapat hiburan.” (Wawancara dengan SN, 22 tahun, 4 Desember 2021)

Adapun rangkuman seluruh pendapat dari generasi milenial mengenai dampak positif dan negatif yang mereka rasakan selama menggunakan LMSD dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Dampak Positif Penggunaan LMSD bagi Generasi Milenial

Alasan Penggunaan LMSD	Jumlah (=Informan)
Dapat Mengurangi <i>Stres (Me Time)</i>	5
Dapat dengan Mudah Mendapatkan Hiburan	5
Jumlah	10

Sumber: Data Primer Peneliti

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pendapat para generasi milenial mengenai dampak positif yang mereka rasakan saat menggunakan LMSD dapat digolongkan menjadi dua kategori yang berimbang. Pendapat pertama mengenai dampak positif penggunaan LMSD disebutkan oleh lima orang informan yang merasa bahwa penggunaan LMSD dapat mengurangi stres yang mereka alami karena berbagai tekanan baik pekerjaan, tugas kuliah yang mulai membebani, maupun aktivitas-aktivitas lainnya. Selain itu, dampak positif dari penggunaan LMSD juga hadir dari suara 5 orang informan berbeda. Menurut mereka, LMSD sangat membantu dalam mengakses hiburan maupun informasi dan pemberitaan terkini dengan sangat mudah, simpel, dan fleksibel. Kecepatan akses dan kemudahan yang ditawarkan membuat pengguna merasa bahwa LMSD sangat membantu mereka untuk memperoleh kabar-kabar terkini dan pemberitaan faktual dari platform-platform berbasis LMSD yang mereka gunakan.

Tidak hanya dampak positif, seluruh informan juga menyatakan bahwa penggunaan LMSD juga tidak terlepas dari efek samping atau dampak negatif yang perlu diperhatikan. Pendapat mengenai dampak negatif yang mereka utarakan tersebut muncul karena mereka mengakui bahwa dampak tersebut juga mereka rasakan. Mengenai dampak negatif penggunaan LMSD, pendapat dari seluruh informan cukup beragam dan menarik karena berdasarkan apa yang mereka rasakan serta alami. Dampak negatif

pertama yang menjadi jawaban mayoritas informan adalah LMSD dapat menyebabkan candu atau ketagihan bagi para pengguna jika terlalu lama atau sering digunakan. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan wawancara dengan informan RA berikut:

“Dampak negatifnya mungkin kalo sudah adiksi terhadap salah satu tontonan yang berepisode-episode dan akhirnya mengganggu produktivitas. Untuk layanan berbayar tentu akan menambah biaya per bulan.” (Wawancara dengan RA, 24 tahun, 4 Desember 2021)

Dari pernyataan yang dijelaskan oleh Informan di atas terlihat bahwa penggunaan LMSD yang berlebihan dapat berdampak pada menurunnya produktivitas seseorang. Akibat kecanduan, seseorang yang terus-menerus menggunakan LMSD jadi lupa dan abai dengan tanggung jawab maupun aktivitas yang lebih penting yang semestinya dilakukan. Proporsi waktu penggunaan LMSD bahkan sering ditemukan lebih lama dibandingkan dengan aktivitas-aktivitas produktif lainnya. Selain itu, LMSD juga berdampak pada bidang ekonomi. Hal tersebut dikarenakan LMSD merupakan layanan berbayar yang harus dipenuhi pembayarannya tiap bulan. Meski sempat disebut cukup ekonomis, namun penggunaan yang berlebihan menuntut pengguna untuk berlangganan pada beberapa platform dan secara terus-menerus. Hal tersebut tentu saja berpengaruh bagi pengeluaran pribadi oleh penggunanya yang kecanduan. Pendapat lain mengenai dampak negatif menggunakan LMSD datang dari informan WP yang menyebutkan bahwa LMSD dapat membuat penggunanya terpaku pada gadget hingga meluas pada efek negatif lain seperti menurunnya tingkat literasi. Pendapat tersebut disebutkan oleh informan WP yang berbunyi sebagai berikut:

“Dampak negatif yang saya rasakan adalah saya selalu terpaku dengan gadget dan tingkat literasi saya menurun.” (Wawancara dengan WP, 21 tahun, 4 Desember 2021)

Maksud dari tingkat literasi yang disebutkan informan di atas adalah ketika menggunakan LMSD dengan intensitas yang tinggi, selain dapat menyebabkan kecanduan karena disuguhkan dengan tayangan-tayangan yang menarik pada media hiburan tersebut, efek lain yang dapat berimbas pada diri penggunanya adalah timbulnya rasa malas untuk melakukan hal-hal produktif termasuk kegiatan membaca buku yang dapat menambah wawasan. Kebiasaan untuk mengakses informasi secara instan dan cepat membuat pengguna tak jarang menjadi minim literasi. Hal lain yang juga dijelaskan oleh informan adalah perihal dampak LMSD yang menghambat pengembangan diri karena pengguna dibuat terlena dan terlalu nyaman untuk menggunakan LMSD tanpa dibatasi. Pendapat lain mengenai dampak negatif yang disebutkan melalui wawancara dengan 10 orang informan terangkum melalui sebuah tabel di bawah ini:

Tabel 3. Dampak Negatif Penggunaan LMSD bagi Generasi Milenial

Dampak Penggunaan LMSD	Jumlah (=Informan)
Menyebabkan Kecanduan	5
Ketergantungan Sinyal dan Kuota Internet	1
Menyebabkan Mata Rusak	1
Menyebabkan Kurang Bersosialisasi	1
Banyak Membuang Waktu dan Kurang Tidur	1
Jumlah	10

Sumber: Data Primer Peneliti

Melalui tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat cukup banyak dampak negatif yang dirasakan oleh generasi milenial ketika menggunakan LMSD sebagai media hiburan mereka. Sebagian besar informan atau setara dengan lima dari sepuluh informan sepakat bahwa dampak negatif LMSD terletak pada penggunaannya yang berlebihan dan menimbulkan efek kecanduan. Dampak utama ini memiliki implikasi serius dan merupakan jalan awal untuk dampak negatif yang lain seperti ketergantungan sinyal dan kuota internet, kurangnya bersosialisasi, banyak membuang waktu dan kurang tidur, hingga menurunnya tingkat literasi. Tak hanya itu, dampak negatif menggunakan LMSD berdasarkan jawaban dari generasi milenial juga merambah ke banyak bidang seperti bidang ekonomi yang berkaitan dengan kuota internet, bidang sosial yang berkaitan dengan kurangnya bersosialisasi dengan sesama, bidang intelegensi yang berkaitan dengan menurunnya tingkat literasi, hingga bidang kesehatan yang berkaitan dengan rusaknya indera penglihatan yaitu mata. Dengan demikian, pemanfaatan LMSD sebagai media dalam mengakses konten hiburan nyatanya tak terlepas dari beragam dampak negatif, terutama dari penggunaannya yang berlebihan.

Diskusi Analitik

Berdasarkan temuan data lapangan yang disajikan pada hasil di atas, keseluruhan informan memiliki pendapat yang cenderung sama terkait penggunaan LMSD. LMSD yang terbilang sangat mudah diakses dan fleksibel tersebut telah dianggap menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan hiburan informan. Dimulai dari pendapat para generasi milenial mengenai LMSD, rata-rata seluruh informan berpendapat bahwa LMSD sangat membantu sebagai sebuah media hiburan terkini. Ada yang berpendapat bahwa media tersebut sangat berguna untuk mengurangi kebosanan di masa pandemi, dan ada juga yang menyebutkan bahwa LMSD merupakan media hiburan yang simpel dan fleksibel karena mudah diakses dimanapun dan kapan pun. Selain itu, aspek legalitas dan biaya yang terjangkau juga menjadi alasan

dari dipilihnya LMSD sebagai media hiburan. Temuan juga menunjukkan bahwa transformasi media hiburan ke dalam bentuk LMSD memiliki dampak positif maupun negatif yang perlu untuk diperhatikan. Keseluruhan data tersebut diperoleh dari sepuluh orang informan yang keseluruhannya memberikan pernyataan berdasarkan pengalaman pribadi dalam mengakses dan menggunakan platform-platform LMSD.

Tren penggunaan LMSD tidak terlepas dari perkembangan zaman dan gaya hidup yang semakin terdigitalisasi. Tidak sedikit aspek-aspek kehidupan yang semula konvensional beralih menjadi serba digital dan terintegrasi dengan produk-produk teknologi. Tak terkecuali, media yang menawarkan konten-konten hiburan dan informasi. Fenomena maraknya penggunaan platform-platform LMSD menunjukkan bahwa individu sebagai bagian dari masyarakat digital hari ini telah beradaptasi dan mengadopsi instrumen baru dalam mengakses hiburan. Hal ini relevan dengan *teori uses and gratification* (Teori Penggunaan dan Kepuasan) yang menyebutkan bahwa individu berusaha mencari dan menikmati apa yang disajikan oleh media massa untuk memuaskan berbagai macam kebutuhan yang dalam hal ini termasuk kebutuhan hiburan. Perilaku orang sering berorientasi pada tujuan (*goal oriented*) ketika mereka memilih media dan menikmati apa yang disajikan media massa atau apa pun yang ada pada isi media (Katz et al, 1974). Dalam konteks generasi milenial, LMSD menjadi satu jenis media yang banyak digunakan dalam memenuhi kebutuhan hiburan.

Fenomena maraknya penggunaan LMSD di kalangan generasi milenial berdampak pada banyak hal. Secara garis besar, tren ini berimplikasi pada masyarakat yang semakin terdigitalisasi. Akses konten hiburan yang semula konvensional beralih menjadi serba digital menunjukkan bahwa adopsi dan adaptasi teknologi pada kehidupan para milenial berjalan dengan baik (Nawaz, 2020). Beragam manfaat dan kemudahan yang ditawarkan membuka kesempatan bagi tren ini untuk terus berkembang. Pada gilirannya, digitalisasi tidak hanya berkembang dalam aspek akses konten media hiburan namun berpeluang pada terbukanya digitalisasi di berbagai lini kehidupan milenial. Selain implikasi positif, fenomena ini juga memiliki tendensi atas munculnya implikasi negatif bagi kehidupan milenial. Peluang terciptanya budaya konsumtif yang tinggi tidak menutup kemungkinan dari kebiasaan mengakses konten LMSD. Serazio (2015) menyebut bahwa kalangan milenial merupakan kelompok usia yang disebut sebagai "*digital native*" di mana mereka kerap dikategorikan sebagai konsumen dominan dari produk-produk kapitalis. LMSD merupakan produk kapitalis yang diproduksi secara masif demi kepentingan ekonomi (Bhatt, 2017). Dengan demikian, daya konsumsi atas konten LMSD yang kian meningkat juga berdampak pada kualitas produktivitas individu yang tentunya menjadi ancaman tersendiri bagi kalangan milenial

4. Kesimpulan

Perkembangan teknologi di bidang media hiburan ternyata memiliki pengaruh signifikan pada orientasi kebutuhan masyarakat perkotaan khususnya generasi milenial. Kehadiran Layanan Media

Streaming Digital (LMSD) dengan berbagai fitur dan pilihan konten hiburan yang variatif telah memunculkan sebuah tren baru di tengah kalangan generasi milenial. Aktivitas mengakses konten-konten hiburan yang semula konvensional kini bergeser menjadi serba digital. Kebutuhan akan hiburan tidak lagi sekedar diperoleh melalui aktivitas menonton Televisi, jalan-jalan ke mall, atau menonton film di bioskop, melainkan melalui pemanfaatan aplikasi-aplikasi yang dapat diakses dengan mudah pada masing-masing *smartphone* pengguna. Segala kemudahan yang dimiliki LMSD membuat media ini lebih dipilih oleh kalangan milenial. Selain perihal aksesibilitas, LMSD juga memiliki beberapa dampak positif lainnya seperti konten hiburan yang variatif, biaya yang terjangkau, hingga efisiensi konten hiburannya yang dinilai mampu mengisi kebutuhan hiburan para generasi milenial. Di samping dampak positif, LMSD sebagai media hiburan masa kini juga tak lepas dari efek negatif yang dirasakan oleh penggunanya. Beberapa dampak negatif tersebut seperti kecanduan sebagai akibat dari penggunaan LMSD yang berlebihan, kurangnya intensitas sosialisasi, hingga menurunnya tingkat literasi pengguna. Keseluruhan dampak negatif tersebut memiliki implikasi serius bagi kehidupan milenial dan memerlukan penanganan serius baik pada tingkat general maupun personal.

Temuan dalam penelitian ini memberikan sumbangsih penting dalam hal pemetaan terkait tren LMSD sebagai media baru yang lebih dipilih di kalangan milenial. Studi ini merupakan studi komprehensif yang melengkapi studi terdahulu di mana tidak sekedar menjabarkan tren LMSD namun juga mengidentifikasi dampak-dampak yang dihadirkan dari tren tersebut terhadap kehidupan milenial. Lebih dari itu, studi ini juga mengusulkan beberapa tawaran strategi sebagai respons atas dampak negatif dari penggunaan LMSD yang berlebihan. Pembatasan penggunaan pada taraf yang diperlukan tentunya menjadi saran utama dalam menanggulangi kemungkinan buruk dari penggunaan LMSD. Dalam realisasinya, keterlibatan berbagai pihak diperlukan seperti pemerintah pada berbagai taraf, swasta khususnya perusahaan-perusahaan yang memiliki relevansi dengan LMSD, hingga keluarga dan individu pengguna LMSD. Program-program sosialisasi penggunaan LMSD yang tepat dan aksi edukatif yang bertujuan meningkatkan literasi masyarakat dalam penggunaan LMSD juga sangat diperlukan. Dari sini, kesadaran pada masing-masing individu milenial selaku pengguna aktif dari platform-platform LMSD diharapkan mampu terbangun, khususnya dalam hal membatasi akses konten hiburan yang berlebihan dan lebih menghargai interaksi sosial yang pada gilirannya akan berdampak pada kualitas hidup milenial.

Penelitian pada artikel ini tentunya masih terdapat banyak keterbatasan seperti, penggunaan sampel informan yang hanya terbatas pada beberapa orang informan (10 orang informan). Selain itu, penelitian ini juga terbatas pada lokus tertentu seperti lokasi penelitian yang terbatas dan dilakukan di Kota Surabaya dan Sidoarjo. Harapannya, penelitian selanjutnya dapat menggunakan jumlah informan yang lebih banyak dan beragam baik dari latar belakang, gender, hingga etnis. Lebih lanjut lagi, penelitian akan lebih komprehensif jika jangkauan masyarakat yang masuk dalam kategori generasi milenial dapat meliputi banyak tempat di area Jawa Timur, Provinsi lain hingga seluruh Indonesia. Berangkat dari hal

tersebut, diharapkan penelitian lebih lanjut dapat dilakukan sehingga kedepannya terdapat penelitian lain dengan tema serupa yang dapat mengisi kekosongan (research gap) pada penelitian ini.

5. Referensi

- Alforova, Z., Marchenko, S., Kot, H., Medvedieva, A., & Moussienko, O. (2021). Impact of Digital Technologies on the Development of Modern Film Production and Television. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 13(4). <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v13n4.72>
- Bhatt, S. (2017). The On-Demand Economy and How We Live: Communication, Information, Media and Entertainment. In *How Digital Communication Technology Shapes Markets* (pp. 71–104). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47250-8_5
- Bhullar, A., & Chaudhary, R. (2020). Key Factors Influencing Users' Adoption Towards OTT Media Platform: an Empirical Analysis. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(11), 942–956.
- Bungin, B. (2017). *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana Prenada Media Group.
- Burroughs, B. (2019). House of Netflix: Streaming media and digital lore. *Popular Communication*. <https://doi.org/10.1080/15405702.2017.1343948>
- Cha, J. (2013). Predictors of television and online video platform use: A coexistence model of old and new video platforms. *Telematics and Informatics*, 30(4), 296–310. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2013.01.001>
- Chen, X., Wu, Y., Wang, Z., Liu, S., & Li, J. (2021). Developing Real-Time Streaming Transformer Transducer for Speech Recognition on Large-Scale Dataset. *ICASSP 2021 - 2021 IEEE International Conference on Acoustics, Speech and Signal Processing (ICASSP)*, 5904–5908. <https://doi.org/10.1109/ICASSP39728.2021.9413535>
- Duarte, F. (2023). *Video Streaming Services Stats (2023)*. Exploding Topics.
- Fajar, T. (2019). *Studi Nielsen: Pemirsa Indonesia Habiskan 5 Jam Nonton TV, 3 Jam Berselancar di Internet*. Okezone.
- Ghalawat, S., Yadav, E., Kumar, M., Kumari, N., Goyal, M., Girdhar, A., & Agarwal, S. (2021). Factors Influencing Consumer's Choice of Streaming Over the top (OTT) Platforms. *Indian Journal of Extension Education*, 57(03), 99–101. <https://doi.org/10.48165/IJEE.2021.57323>
- Groshek, J., & Krongard, S. (2016). Netflix and Engage? Implications for Streaming Television on Political Participation during the 2016 US Presidential Campaign. *Social Sciences*, 5(4), 65. <https://doi.org/10.3390/socsci5040065>
- Im, H., Song, H., & Jung, J. (2019). The effect of streaming services on the concentration of digital music consumption. *Information Technology & People*, 33(1), 160–179. <https://doi.org/10.1108/ITP-12-2017-0420>

- Katz, E., Joseph, B., & Gurevitch, M. (1974). Uses and Gratification Theory. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523.
- Lee, C. C., Nagpal, P., Ruane, S. G., & Lim, H. S. (2018). Factors Affecting Online Streaming Subscriptions. *Communications of the IIMA*, 16(1). <https://doi.org/10.58729/1941-6687.1394>
- Mahanti, A. (2014). The Evolving Streaming Media Landscape. *IEEE Internet Computing*, 18(1), 4–6. <https://doi.org/10.1109/MIC.2014.16>
- Massad, V. J. (2018). Understanding the Cord-Cutters: An Adoption/Self-Efficacy Approach. *International Journal on Media Management*, 20(3), 216–237. <https://doi.org/10.1080/14241277.2018.1554576>
- Mulla, T. (2022). Assessing the factors influencing the adoption of over-the-top streaming platforms: A literature review from 2007 to 2021. *Telematics and Informatics*, 69, 101797. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2022.101797>
- Mumpuni, R. A., Amaliyah, A., Noor, F., Laksmiwati, I., & Lukkitawati, L. (2021). Understanding the intention of generation Z on Netflix and Viu streaming services. *ProTVF*, 5(2), 145. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v5i2.25995>
- Nagaraj, S., Singh, S., & Yasa, V. R. (2021). Factors affecting consumers' willingness to subscribe to over-the-top (OTT) video streaming services in India. *Technology in Society*, 65, 101534. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101534>
- Nawaz, I. Y. (2020). *Characteristics of Millennials and Technology Adoption in The Digital Age*. In *Handbook of Research on Innovations in Technology and Marketing for The Connected Consumer*.
- Nielsen.com. (2022). *Streaming Usage Increases 21% In a Year to Now Account for Nearly One-Third of Total TV Time*. Nielsen.
- Park, E.-A. (2019). Prevalence of Business Models in Global OTT Video Services: A Cluster Analysis. *International Journal on Media Management*, 21(3–4), 177–192. <https://doi.org/10.1080/14241277.2019.1695257>
- Putri, M. I. (2019). Pola Konsumsi Konten Video Berbasis Televisi Konvensional dan Multiplatform pada Generasi Milenial dan Pasca Milenial di Jakarta. Dalam F. Junaedi & FG Sukmono. *Komunikasi Dalam Media Digital*, 107–118.
- Samtani, K., & Jindal, G. (2018). *Entertainment Goes Online A \$5 BILLION OPPORTUNITY*.
- Sari, N. A., Ramadhani, M., & Arindawati, W. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Telegram Pada Grup Telegram Discountfess Terhadap Pemenuhan Informasi Promosi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6959–6972. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2937>
- Serazio, M. (2015). Selling (Digital) Millennials. *Television & New Media*, 16(7), 599–615. <https://doi.org/10.1177/1527476413491015>
- Shen, Z., Luo, J., Zimmermann, R., & Vasilakos, A. V. (2011). Peer-to-Peer Media Streaming: Insights and

New Developments. *Proceedings of the IEEE*, 99(12), 2089–2109.
<https://doi.org/10.1109/JPROC.2011.2165330>

Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations : The History of America's Future, 1584 to 2069*.

Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.

Wratsari, E. T. A. W., Junaedi, M. S., & Mahestu Noviandra Krisjanti. (2022). Online Streaming Services Uses During The COVID-19 Pandemic in Indonesia. *KINERJA*, 26(2), 306–320.
<https://doi.org/10.24002/kinerja.v26i2.6068>