

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Film adalah kumpulan teks yang menciptakan gambar fotografi di dalamnya yang menghasilkan reaksi dalam kehidupan nyata dan imajinasi yang dibuat menjadi gambar bergerak untuk dinikmati oleh beberapa orang. Secara kolektif, film sering disebut sebagai sinema (Ramadani et al., 2021). Film sendiri merupakan hasil karya cipta manusia yang menjadi media massa yang efektif saat ini. Fenomena yang terjadi pada proses perkembangan film di Indonesia membuat sutradara menyajikan cerita yang terinspirasi dari sebuah realita sosial yang ada di tempat tertentu. Hal ini dilakukan agar penonton lebih mengetahui dan lebih memperhatikan hal-hal yang terjadi di sekitarnya (Achmad et al., 2017).

Tujuan adanya film adalah untuk menggambarkan pesan yang ingin disampaikan oleh produser kepada masyarakat atau penonton (Agusty & Aisha, 2022). Hampir semua film secara tidak sadar telah mempengaruhi masyarakat dalam hal pemikiran, tindakan, ataupun etika, baik secara negatif maupun positif (Achmad et al., 2017). Sebagai media komunikasi massa, film penting digunakan dalam mengkomunikasikan sebuah realitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kekuatan film untuk menjangkau semua kelas sosial diyakini memiliki potensi untuk mengubah persepsi penonton, salah satunya faktornya adalah identitas psikologis. Identitas psikologis ini dapat mempengaruhi bagaimana penonton memahami dan merespon sebuah film (Angga & Prima, 2022).

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam cara masyarakat mengakses dan mengonsumsi konten media, tak terkecuali film. Salah satu bentuk konten yang banyak diminati oleh penonton, khususnya kalangan generasi muda adalah serial televisi yang disediakan oleh *platform streaming* seperti Netflix. Serial-serial ini tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk persepsi, nilai, dan perilaku sosial penontonnya, terutama remaja (Kaziaj & Bauwel, 2017).

Sebagai salah satu *platform* yang mendominasi industri hiburan global yang menawarkan berbagai tayangan dari berbagai negara dengan tema yang beragam, Netflix telah menjadi konsumsi digital bagi remaja. Hal ini mengingat mereka menjadi segmen audiens yang paling aktif, sehingga konten yang dikonsumsi turut membentuk cara berpikir, persepsi, dan perilaku sosial mereka (Anderson et al., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, studi yang ditunjukkan Wayne & Sandoval (2023), kesuksesan *streaming* menunjukkan Netflix sebagai institusi televisi yang berusaha menjawab tantangan industri tradisional.

Dalam era digital yang ditandai dengan globalisasi media, batas geografis dalam konsumsi konten hiburan telah memudar. *Platform* Netflix menjadi medium utama bagi masyarakat global, termasuk Indonesia, dalam mengakses tayangan dari berbagai negara dengan *genre* dan tema yang beragam (Afilipoaie et al., 2021). Salah satu fenomena yang mencuat dalam konten digital ini adalah representasi sosial yang berkaitan dengan kehidupan remaja, termasuk tema kenakalan remaja yang kerap diangkat secara eksplisit maupun implisit.

Serial “Culture Shock” merupakan salah satu tayangan yang menghadirkan narasi kompleks dan multidimensi tentang kehidupan remaja. Serial ini tidak hanya menampilkan konflik internal yang dihadapi oleh tokoh-tokoh remajanya, tetapi juga mengeksplorasi bentuk-bentuk kenakalan seperti kekerasan verbal dan fisik, perilaku seksual di luar norma, serta pemberontakan terhadap otoritas (Visionplustv.id, 2025). Dalam konteks budaya Indonesia yang memiliki norma sosial dan nilai moral yang kuat, representasi semacam ini berpotensi menimbulkan perbedaan persepsi dan interpretasi tentang bagaimana pesan-pesan tersebut diterima oleh audiens, khususnya remaja dan dewasa muda di Indonesia, yang memiliki latar budaya dan nilai sosial yang berbeda dari konteks budaya tempat serial tersebut diproduksi.

“Culture Shock” adalah salah satu serial yang diproduksi oleh Paragon Pictures dan ditujukan untuk penonton usia 16 tahun ke atas. Series ini mengisahkan perjalanan Riko, yang diperankan oleh Ajil Ditto seorang remaja polos berusia 16 tahun. Riko adalah pemuda asal Muara Enim yang mendapat kesempatan emas untuk merantau ke Jakarta setelah meraih beasiswa di SMA Merdeka National+. Sebelum berangkat, ia berjanji kepada ibunya untuk menjaga keperjakaannya hingga usia 30 tahun. Namun, janji tersebut mulai diuji ketika ia bertemu dengan Sabrina (Davina Karamoy), siswi populer anggota geng bernama Lust. Selain Ajil Ditto dan Davina Karamoy, “Culture Shock” juga menghadirkan deretan bintang muda berbakat seperti Giulio Parengkuan, Harleyava Princy, Sheila Kusnandi, dan Risma Nilawati (Narasi.tv, 2025).

Series “Culture Shock” mengangkat cerita yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan edukasi, terutama terkait pembelajaran tentang seks yang relevan untuk generasi muda. Riko yang dibesarkan dengan nilai-nilai konservatif harus berhadapan dengan godaan dan pergaulan yang bebas di kota besar. Kisah ini menjadi semakin menarik karena dialog dan interaksi antara Riko dan Sabrina yang mencerminkan dinamika hubungan remaja masa kini. Melalui humor yang konyol dan situasi yang konyol, series “Culture Shock” membawa penonton menyimak bagaimana kedua karakter ini menavigasi kehidupan remaja mereka, membuat pembelajaran tentang seks terasa lebih *approachable* dan menarik. Serial ini menghadirkan humor segar dan pesan sosial yang relevan, mengangkat isu-isu tabu dengan cara yang ringan namun tetap mengajak penonton untuk berdiskusi.



Gambar 1.1. Serial Culture Shock masuk Top 4 Netflix Indonesia
(Sumber: Akun Instagram @paragonpictures.id

<https://www.instagram.com/p/DGXDlS3pB4v/>, diakses pada 22 April 2025)

Melansir akun media sosial Instagram, dalam 16 jam setelah rilis, serial “Culture Shock” masuk Top 4 Netflix Indonesia. Bahkan berhasil menduduki peringkat 1 sejak tanggal 24 Februari 2025. Gen Z menjadi salah satu penonton paling aktif. Hal tersebut mengindikasikan bahwa serial “Culture Shock” memiliki popularitas yang sangat cepat. Dengan akting memukau dari para pemainnya, series ini menjanjikan tontonan yang seru dan *relatable* bagi para penonton. "Culture Shock" secara gamblang menggambarkan pengalaman penuh gejolak para individu muda dalam menghadapi tantangan benturan budaya dan realitas kehidupan kota yang serba cepat, menangkap pergumulan emosional mereka dan pencarian akan rasa memiliki di dunia yang asing.

"Culture Shock" dengan cermat mengkaji realitas kompleks yang dihadapi oleh generasi muda saat ini, berfokus pada topik-topik sensitif seperti hubungan remaja dan pendidikan seks dengan penuh kepekaan dan perhatian. Tanpa menggunakan konten eksplisit, serial ini mendorong percakapan yang bermakna tentang aturan dan batasan yang seringkali memicu rasa ingin tahu di kalangan remaja. Serial ini menekankan pentingnya memahami keseimbangan yang harus dicapai kaum muda antara mencari kemerdekaan dan menghormati nilai-nilai budaya dan keluarga mereka. Melalui penceritaan yang bernuansa, serial ini menangkap esensi perpaduan unik antara keterbukaan dan tradisi Generasi Z, menggambarkan bagaimana remaja menavigasi keinginan mereka akan kebebasan pribadi sambil tetap memperhatikan harapan masyarakat. Dengan demikian, serial ini menawarkan wawasan berharga kepada pemirsa tentang tantangan tumbuh

dewasa di dunia di mana tradisi dan modernitas beririsan, menumbuhkan empati dan pemahaman pada penontonnya.

Beberapa ulasan menarik dan fakta yang ada di “Culture Shock” diungkap oleh Hidayat (2025) Serial ini menggali perbedaan kelas sosial yang kompleks yang membentuk kehidupan kaum muda saat ini. Tokoh sentralnya meliputi Sabrina, seorang gadis kota yang percaya diri dan menikmati masa kecil yang penuh dengan kenyamanan dan peluang, serta Riko, yang berasal dari latar belakang sederhana dan menghadapi banyak tantangan. Melalui interaksi dan perjalanan pribadi mereka, cerita ini mengungkapkan bahwa kesenjangan sosial bukan hanya tentang kekayaan tetapi juga melibatkan perbedaan pola pikir, akses terhadap peluang, harapan keluarga, dan persepsi masyarakat. Serial ini menekankan bagaimana faktor-faktor ini memengaruhi identitas, aspirasi, dan hubungan, serta menyoroti realitas yang rumit dari kesenjangan kelas di kalangan kaum muda.

Disamping itu, melansir media Kumparan.com (2025) bahwa serial “Culture Shock” juga menggambarkan perdebatan soal moralitas dan kebebasan di mana Gen Z hidup di era informasi di mana nilai-nilai tradisional sering berbenturan dengan pemikiran modern. Serial ini tidak memihak, melainkan menunjukkan kalau setiap orang punya alasannya sendiri dalam memilih jalan hidup. Hal ini membuat “Culture Shock” lebih dari sekadar drama remaja biasa, terdapat isu yang bikin penonton berpikir lebih kritis. Keberadaan Sabrina tidak hanya menantang pandangan hidup Riko, tetapi juga memberikan inspirasi bagi penonton tentang pentingnya berpikir terbuka dan berani mengeksplorasi hal-hal

baru. Kedua karakter ini menjadi representasi dari dua dunia yang berbeda, dan konflik antara nilai-nilai yang mereka pegang ini memperkaya cerita.

Serial “Culture Shock” di Netflix telah memicu perdebatan luas di kalangan masyarakat, khususnya di Indonesia. Serial ini mengangkat isu-isu sensitif seperti seksualitas remaja, benturan budaya, dan tekanan sosial, yang menimbulkan berbagai tanggapan dari media massa, media sosial, hingga kalangan akademisi. Dari sisi pro atau dukungan terhadap “Culture Shock” yakni *Pertama*, mengedukasi remaja melalui humor. Serial ini berhasil mengemas topik-topik tabu seperti seksualitas dan hubungan antarpribadi dengan pendekatan humor yang segar, sehingga lebih mudah diterima oleh remaja. Hal ini membuka ruang diskusi yang sebelumnya sering dihindari (Jpnn.com, 2025).

Kedua, relevan dengan kehidupan gen Z. Kisah Riko, remaja dari desa yang harus beradaptasi dengan kehidupan kota besar, mencerminkan realitas yang dihadapi banyak anak muda saat ini. Serial ini menggambarkan dilema antara mempertahankan nilai-nilai tradisional dan menyesuaikan diri dengan budaya modern. *Terakhir*, mendorong refleksi sosial dan budaya. Dengan menampilkan perbedaan kelas sosial dan tekanan keluarga, serial ini mengajak penonton untuk merenungkan isu-isu sosial yang sering terjadi di masyarakat. Hal ini dapat meningkatkan empati dan pemahaman antarindividu (Sari, 2025; Rahmadhani, 2025; Regina, 2025; Narasi.tv, 2025).

Selanjutnya dari sisi perdebatan kontra atau kritik terhadap “Culture Shock” (Jpnn.com, 2025) yaitu: *Pertama*, berpotensi menormalisasi perilaku negatif. Beberapa pihak khawatir bahwa representasi kenakalan remaja dalam serial ini

dapat dianggap sebagai hal yang wajar oleh penonton muda, terutama jika tidak disertai dengan pemahaman yang kritis. *Kedua*, bertentangan dengan nilai budaya lokal. Serial ini, yang diproduksi dalam konteks budaya global, mungkin tidak sesuai dengan norma dan nilai budaya Indonesia yang lebih konservatif, sehingga dapat menimbulkan perbedaan persepsi di kalangan masyarakat. *Terakhir*, risiko salah tafsir oleh remaja. Penonton remaja yang masih dalam proses pembentukan identitas diri berisiko meniru perilaku menyimpang yang ditampilkan dalam serial ini, terutama jika tidak ada pendampingan atau literasi media yang memadai.

Gambar 2.1. Komentar Penonton “Culture Shock” di Platform X



Secara ringkas, telaah dari berbagai referensi mengenai perdebatan pro dan kontra yang berkembang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1. Ringkasan Pro-Kontra

Aspek	Pro	Kontra
Edukasi Seksualitas	Mengedukasi remaja melalui pendekatan humor	Berpotensi menormalisasi perilaku negative

Relevansi Sosial	Mencerminkan realitas kehidupan Gen Z	Bertentangan dengan nilai budaya local
Refleksi Budaya	Mendorong refleksi terhadap isu sosial dan budaya	Risiko salah tafsir oleh remaja tanpa literasi media yang memadai

Sumber: Rangkuman dari Berbagai Sumber, Mei 2025

Serial "Culture Shock" menawarkan pandangan yang menarik ke dalam realitas yang dibangun oleh pembuat film, yang dibentuk dengan cermat oleh niat dan keinginan para kreatornya. Melalui penceritaan yang selektif dan pilihan yang disengaja, serial ini menyajikan berbagai perspektif, yang masing-masing selaras dengan tujuan utama serial tersebut. Pendekatan yang terkurasi ini memungkinkan penonton untuk mengalami berbagai aspek budaya dan pengalaman manusia, menyoroti kekuatan pembuatan film untuk memengaruhi persepsi dan membangkitkan respons emosional. Menurut Maruapey et al., (2022), Persepsi melibatkan proses aktif dalam memilih, mengatur, dan menafsirkan informasi yang masuk untuk memahami lingkungan kita.

Berdasarkan studi pemaknaan (resepsi) yang dikemukakan Stuart Hall dalam Widodo (2022) Dalam gaya standar, interpretasi penonton terhadap sebuah film melibatkan lebih dari sekadar menonton secara pasif; hal itu membutuhkan keterlibatan aktif dengan simbol, pesan, dan tanda yang ada di setiap adegan. Studi resepsi menekankan bahwa penonton tidak mempersepsikan film secara seragam; sebaliknya, persepsi mereka dipengaruhi oleh nilai-nilai pribadi, latar belakang budaya, dan pengalaman hidup. Ini berarti bahwa makna tidak tetap atau semata-mata ditentukan oleh pembuat film, tetapi dibentuk oleh perspektif unik setiap individu. Misalnya, dalam film "Culture Shock," penonton yang berbeda mungkin

menafsirkan perjuangan protagonis secara berbeda—beberapa mungkin melihatnya sebagai kritik terhadap harapan masyarakat, sementara yang lain mungkin melihatnya sebagai perjalanan pribadi penemuan diri. Pada akhirnya, interpretasi aktif setiap penonton berkontribusi pada beragam pemahaman, menjadikan pengalaman menonton sangat personal dan dinamis.

Urgensi penelitian ini dapat dilihat dari kenakalan remaja dalam konteks sosial tidak bisa dilepaskan dari dinamika psikologis, tekanan lingkungan, serta tantangan dalam pencarian identitas diri. Dalam media, perilaku menyimpang remaja sering direpresentasikan secara dramatis dan stereotipikal, yang dapat membentuk pemahaman audiens terhadap realitas sosial secara tidak utuh (Walsh, 2020). Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana tayangan semacam ini ditafsirkan oleh penonton, bukan hanya dari sisi pesan yang disampaikan, tetapi juga bagaimana pesan tersebut diterima, dipahami, dan dimaknai secara subjektif.

Serial “Culture Shock” merepresentasikan berbagai bentuk kenakalan remaja yang terkadang tidak sesuai dengan norma-norma lokal. Jika tidak direspon dengan pemahaman kritis, penonton bisa saja menormalisasi perilaku-perilaku tersebut, atau justru menyikapinya dengan resistensi berlebihan tanpa proses reflektif. Penelitian ini menjadi penting untuk mengidentifikasi bagaimana representasi sosial dalam media global diproses oleh penonton lokal, yang pada akhirnya bisa menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan literasi media dan pendidikan karakter berbasis budaya.

Hal inilah kemudian mendorong peneliti untuk menganalisis persepsi penonton menggunakan teori resepsi dari Stuart Hall (2011) Posisi dominant

hegemonic position, negotiated position, dan oppositional position menyoroti peran aktif pemirsa dalam menafsirkan pesan media. Posisi hegemonik dominan mencerminkan penerimaan terhadap makna yang dimaksud, sementara sikap negosiasi melibatkan persetujuan sebagian dengan beberapa keberatan. Pemirsa oposisional secara kritis menantang atau menolak pesan yang dimaksud, menunjukkan bahwa audiens tidak pasif tetapi secara aktif terlibat, menafsirkan, dan menanggapi konten media berdasarkan perspektif dan pengalaman mereka (Platonov, 2024).

Respons penonton terhadap film sangat beragam, dipengaruhi oleh latar belakang budaya, konteks sosial, situasi ekonomi, dan kelompok usia. Faktor-faktor ini membentuk persepsi individu dan mengarah pada berbagai macam interpretasi. Keterlibatan aktif semacam ini menunjukkan bagaimana penonton membawa pengalaman dan perspektif unik mereka ke media, yang pada akhirnya memperkaya cara cerita dipahami dan diapresiasi di berbagai komunitas dan generasi.

Pandangan tersebut diperkuat oleh Ouytsel et al. (2019) melalui penelitian analisis resepsi yang menyatakan bahwa makna media tidak bersifat tetap atau melekat secara inheren pada teks. Sebaliknya, makna baru terbentuk pada saat proses penerimaan, yakni ketika teks media dibaca, ditonton, atau didengarkan oleh audiens. Selanjutnya, Agusta (2021) menjelaskan bahwa audiens tidak hanya berperan sebagai penerima pasif, melainkan sebagai pembentuk makna dari konten media. Dalam proses ini, penonton menafsirkan teks media berdasarkan kondisi sosial, latar belakang budaya, serta pengalaman subjektif yang mereka miliki.

Pendekatan *reception analysis* yang dikembangkan oleh Hall (1980) dan dikembangkan lebih lanjut oleh Gray et al., (2021), menawarkan perspektif bahwa audiens memiliki peran aktif dalam membentuk makna pesan media. Mereka tidak hanya menerima pesan sebagaimana disampaikan oleh produsen media, tetapi juga melakukan *decoding* berdasarkan pengalaman pribadi, nilai-nilai budaya, dan konteks sosial mereka. Artinya, makna dari suatu tayangan bisa berbeda antara satu individu dengan yang lain, tergantung pada latar belakang sosial dan kultural masing-masing.

Dalam konteks Indonesia, pendekatan resepsi menjadi sangat relevan mengingat karakteristik budaya yang kolektif, religius, dan memiliki sistem nilai yang kuat. Tayangan seperti “Culture Shock” yang diproduksi dalam konteks budaya global (Barat) dapat menimbulkan interpretasi yang berbeda di kalangan penonton Indonesia. Sayangnya, kajian mengenai hal ini masih sangat terbatas. Penelitian lokal yang mengkaji persepsi audiens terhadap serial-serial global masih belum menyentuh pada aspek kenakalan remaja secara spesifik, apalagi dengan menggunakan pendekatan resepsi yang bersifat interpretatif.

Adapun penelitian mengenai representasi kenakalan remaja dalam media telah banyak dilakukan, terutama melalui pendekatan analisis isi (*content analysis*) yang berfokus pada bagaimana media menampilkan perilaku menyimpang remaja secara tekstual atau visual. Studi-studi seperti yang dilakukan oleh Khalaf et al., (2023) dan Phung (2023) cenderung menyoroti dampak umum media terhadap perilaku remaja, tanpa menggali bagaimana audiens secara aktif membentuk makna atas tayangan tersebut berdasarkan pengalaman sosial dan kultural mereka.

Selain itu, banyak penelitian tentang resepsi media di Indonesia masih berfokus pada tayangan televisi konvensional, sinetron, atau iklan, dan belum banyak menyentuh *platform streaming* seperti Netflix yang kini menjadi sumber utama hiburan di kalangan generasi muda. Padahal, *platform* digital ini menawarkan konten yang lebih beragam, global, dan sering kali lebih berani dalam menampilkan tema-tema sosial, termasuk kenakalan remaja. Lebih spesifik lagi, belum ditemukan kajian akademik yang secara khusus meneliti resepsi penonton terhadap representasi kenakalan remaja dalam serial “Culture Shock” di Netflix, terutama dari perspektif audiens Indonesia. Padahal, konteks sosial budaya Indonesia memiliki perbedaan signifikan dalam menafsirkan norma-norma kenakalan dibandingkan dengan budaya barat yang banyak mewarnai konten Netflix.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam beberapa aspek penting diantaranya yakni: *Pertama*, objek kajian yang spesifik dan kontemporer. Serial “Culture Shock” sebagai objek kajian belum banyak dibahas dalam literatur akademik, terutama dalam konteks audiens Indonesia. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan fokus pada representasi kenakalan remaja dan bagaimana itu ditafsirkan oleh penonton lokal. *Kedua*, pendekatan resepsi (*reception analysis*): Berbeda dari studi media pada umumnya yang bersifat *top-down*, penelitian ini menggunakan pendekatan resepsi yang bersifat *bottom-up*, dengan menempatkan penonton sebagai subjek aktif dalam membentuk makna. Hal ini membuka wawasan baru tentang keragaman interpretasi terhadap pesan media berdasarkan latar belakang budaya dan sosial individu.

Ketiga, konteks budaya lokal terhadap produk global: penelitian ini menyoroti interaksi antara produk budaya global (Netflix) dan cara penonton Indonesia mengkonstruksi maknanya. Hal ini memberikan kontribusi pada kajian budaya media global yang menekankan pentingnya konteks lokal dalam konsumsi dan interpretasi media. *Terakhir*, fokus pada segmentasi usia remaja dan dewasa muda. Dengan menargetkan remaja dan dewasa muda sebagai responden, penelitian ini memberikan perspektif generasi *digital native* terhadap representasi kenakalan remaja, yang sering kali dianggap sebagai refleksi atau bahkan aspirasi mereka sendiri.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana penonton khususnya remaja dan dewasa muda, menafsirkan representasi kenakalan remaja dalam serial “Culture Shock” yang tayang di Netflix. Fokus penelitian bukan pada pengaruh langsung dari konten, melainkan pada proses resepsi dan interpretasi yang muncul dalam diri penonton ketika menyaksikan tayangan tersebut. Peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Analisis Resepsi Penonton Terhadap Kenakalan Remaja Pada Serial “Culture Shock” di Netflix”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti lebih lanjut yaitu “Bagaimana analisis resepsi penonton terhadap kenakalan remaja pada serial “Culture Shock” di Netflix?”

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis analisis resepsi penonton terhadap kenakalan remaja pada serial “Culture Shock” di Netflix”.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah dampak dari pencapaian tujuan penelitian. Jika tujuan penelitian telah tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan, maka suatu penelitian akan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori komunikasi dan studi media dalam beberapa hal:

1. Penguatan Pendekatan Resepsi

Penelitian ini memperkaya literatur tentang *audience reception theory* dengan studi kasus kontemporer pada *platform* digital, yaitu Netflix. Dengan menempatkan penonton sebagai subjek aktif dalam proses interpretasi pesan media, penelitian ini mendukung pandangan Stuart Hall bahwa makna media tidak bersifat tunggal dan tertutup, melainkan terbuka untuk negosiasi dan resistensi.

2. Penerapan Teori Resepsi dalam Konteks Budaya Lokal

Dengan mengkaji bagaimana penonton Indonesia memahami representasi kenakalan remaja yang dikonstruksi dalam konteks budaya global, penelitian ini menawarkan wawasan tentang adaptasi teori resepsi dalam konteks non-

Barat. Hal ini memperluas cakupan teori komunikasi lintas budaya (*intercultural communication studies*).

3. Pengayaan Kajian Representasi Sosial dalam Media

Penelitian ini menambah kajian akademik mengenai bagaimana representasi sosial, dalam hal ini kenakalan remaja dibentuk dan ditanggapi dalam media massa, khususnya di era digital. Temuan ini bisa menjadi referensi bagi penelitian serupa tentang tema-tema sosial lainnya dalam media kontemporer.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memiliki nilai aplikatif dalam kehidupan nyata, terutama dalam ranah media, pendidikan, dan kebijakan publik:

1. Bagi Pembuat Konten (*Content Creator*/Produser Media)

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan berharga tentang bagaimana representasi kenakalan remaja diterima oleh penonton Indonesia. Hal ini penting untuk menyusun narasi media yang lebih bertanggung jawab dan sesuai konteks budaya audiens lokal.

2. Bagi Orang Tua dan Pendidik

Penelitian ini dapat membantu orang tua dan pendidik memahami bagaimana media membentuk cara berpikir dan perilaku remaja. Dengan pemahaman ini, mereka dapat memberikan pendampingan yang lebih efektif dalam menyikapi konsumsi media oleh anak-anak atau siswa.

3. Bagi Pemerhati dan Pembuat Kebijakan di Bidang Media dan Pendidikan

Penelitian ini bisa menjadi dasar dalam merumuskan kebijakan edukatif terkait literasi media, terutama bagi remaja. Pemerintah atau lembaga terkait dapat menggunakan hasil studi ini untuk merancang program literasi media yang lebih kontekstual dan relevan dengan generasi muda.

4. Bagi Penonton Umum

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran kritis penonton dalam menginterpretasi tayangan media. Diharapkan, penonton tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi mampu melakukan refleksi kritis terhadap isi media yang mereka konsumsi.