

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Minat masyarakat Indonesia terhadap tayangan film mengalami sebuah pergeseran. Hal ini berkaitan dengan adanya perubahan gaya hidup dan pola konsumsi media masyarakat dari konvensional ke digital. Masyarakat yang sebelumnya menonton film favorit mereka melalui bioskop, saat ini bergeser ke *platform* digital berbasis *Subscription Video on Demand* (SVoD) seperti Viu, Netflix, iFlik, GoPlay, Genfilx, Disney dll. Tayangan film *web series* dalam hal ini juga menjadi salah satu produk unggulan yang ditayangkan melalui *platform* tersebut.

Dilihat dari aspek konsumsi media di tingkat global. Konsumsi media digital juga menunjukkan trend peningkatan, sebaliknya konsumsi media konvensional seperti bioskop justru mengalami penurunan. Rerata konsumsi media digital meningkat dari 5 jam 37 menit di tahun 2012 menjadi 6 jam 45 menit di tahun 2018. Sedangkan media tradisional mengalami penurunan, dari 4 jam 36 menit menjadi 4 jam 33 menit. Di Indonesia sendiri rerata konsumsi media digital harian adalah 8 jam 25 menit, sedangkan media tradisional 4 jam 47 menit. Data penonton film global tahun 2019 menunjukkan 42% menonton film di bioskop, 48% menonton secara digital dan sisanya 10% menonton melalui pembelian rilisan fisik (DVD). Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan signifikan terkait pilihan ruang pameran film, jika sebelumnya terkonsentrasi di bioskop sekarang ini mulai bergeser ke ruang digital.³

Adanya pergeseran tayangan film ini juga semakin terasa ketika dampak Covid-19 mengakibatkan adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang masih terjadi sampai saat ini. Berdasarkan data JustWatch, salah satu panduan streaming dengan 20 juta pengguna di 40 negara dalam lima tahun terakhir, dijelaskan bahwa mereka berhasil mengumpulkan ratusan platform streaming dan memudahkan pengguna menonton film dan serial secara legal. Di Indonesia, layanan streaming legal juga mengalami lonjakan sejak pertengahan Maret 2020, tepatnya ketika kebijakan tetap di rumah mulai diberlakukan. Mulai dari Netflix yang mengalami lonjakan pelayanan hingga 298 persen, Catchplay 358 persen, hingga Viu 421 persen. Terjadinya lonjakan ini salah satunya berasal dari para pelanggan baru yang memilih layanan streaming legal sebagai hiburan kala pandemi, saat Bioskop ditutup, dan arena banyak film baru yang batal ditayangkan.⁴

Pergeseran tayangan bioskop atau konvensional ke *web series* yang merupakan program dari perkembangan media digital ini tentunya dilandasi dengan beberapa faktor atau alasan dari audiens. Dengan adanya tayangan

³ Cici Eka Iswahyuningtyas dan Mochammad Fadjat H, "Strategi Dan Tantangan Dalam Distribusi Dan Eksibisi Film Secara Konvensional Maupun Digital Di Indonesia," 10 Juni 2021, 135.

⁴ CNN Indonesia, "Menonton di Layanan Streaming, 'New Normal' akibat Pagebluk," Mei 2020, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200523030326-220-506048/menonton-di-layanan-streaming-new-normal-akibat-pagebluk>. Diakses tanggal 28 Desember 2021.

web series, penonton bisa melihat tayangan film dimanapun dan kapanpun tanpa perlu lagi datang ke bioskop. Selain itu, alur cerita dari tayangan *web series* lebih singkat, menarik yang membuat audiens lebih dapat fokus terhadap cerita dan lebih dapat menikmati tayangan film dengan mudah dan jelas.

Selain itu, saluran distribusi yang lebih beragam seperti youtube, Netflix, Iflix dsb. membuat masyarakat lebih memilih menonton *web series* daripada bioskop. Mereka merasa lebih leluasa dalam memilih film yang ingin mereka tonton. Beberapa *web series* juga ada yang disajikan secara gratis bagi audiens. Oleh karena itu, minat audiens terhadap *web series* kian melonjak.

Di wilayah kota Kediri, terdapat tiga Bioskop yang masih beroperasi sampai sekarang. Pertama yaitu CGV Cinemas Kediri Mall, bioskop ini terletak di lantai 7 gedung *Transmart* dekat Sri Ratu Mall Kota Kediri, tepatnya di Jln. Hayam Wuruk, Kecamatan Dandangan, Kediri. Bioskop ini bisa dibilang masih baru di Kota Kediri. CGV ini hadir dengan 8 layar dan menghadirkan berbagai macam jenis film seperti animasi, *Hollywood* dan lain sebagainya.

Selain CGV, bioskop Golden Theater juga menjadi salah satu andalan masyarakat Kota Kediri untuk menikmati sederet kehadiran film terbaru di Indonesia. Satu-satunya Bioskop lokal di Kota Kediri ini merupakan jaringan dari grup *Golden Theater* yang ada di tulungagung, Jawa Timur dan memiliki

5 studio, 2 diantaranya sudah menggunakan format digital 2D. Bioskop ini beralamat di Jln. Hayam Wuruk No. 121-125, Kecamatan Dandangan, Kediri.

Bioskop terakhir yang beroperasi di wilayah Kota Kediri adalah Bioskop Kediri XXI. Bioskop ini beralamat di Ramayana Mall Lantai 3, Jln. Jenderal Sudirman No.50, Kediri. Bioskop ini menyediakan 4 studio yang dilengkapi dengan jaringan *MTIX* serta *concessions* yang siap menemani audiens menyaksikan film favorit.⁵

Pergeseran tayangan film bioskop ke *web series* di beberapa *platform* media juga penulis rasakan. Bioskop-bioskop yang tersedia di Kota Kediri seperti CGV Kediri Mall, Golden Theater, Kediri XXI mulai mengalami penurunan jumlah pengunjung, terlebih ditambah karena adanya virus Covid-19 yang belum selesai yang sempat membuat tiga Bioskop di Kota Kediri tersebut tutup. Tutupnya Bioskop inipun menjadikan Audiens beralih mencari alternatif tayangan film lainnya, seperti *Web Series* dan sejenisnya.⁶

Adanya pergeseran tayangan film ini juga sesuai dengan asumsi dari teori *uses and gratification*. Salah satu teori media massa yang berkembang pada tahun 1940 ini menjelaskan bahwa khalayak atau audiens memiliki peran aktif dan selektif dalam menentukan media mana yang akan mereka pakai untuk memenuhi kebutuhan mereka. Adanya pergeseran tayangan film Bioskop menjadi *Web Series* di Kota Kediri tentunya memiliki dampak bagi

⁵ Parlindungan, "5 Daftar Bioskop Paling Oke di Kediri dan Sekitarnya," Agustus 2019, <https://jejakpiknik.com/bioskop-kediri/>. Diakses pada tanggal 12 Februari 2022.

⁶ Adi Nugroho, "Radar Kediri," *Dapat Lampu Hijau, Bioskop di Kediri Masih Tutup* (blog), 19 Maret 2021, <https://radarkediri.jawapos.com/ekonomi/19/03/2021/dapat-lampu-hijau-bioskop-di-kediri-masih-tutup>. Diakses pada tanggal 12 Februari 2022.

audiens dalam memilih tayangan Bioskop ataupun *Web Series* untuk memenuhi kepuasan dan kebutuhan mereka akan tayangan film.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang dampak pergeseran tayangan film terhadap audiens di wilayah kota Kediri yang akan dituangkan dalam judul penelitian **DAMPAK PERGESERAN TAYANGAN FILM DI INDONESIA TERHADAP AUDIENS (Studi Kasus Pergeseran Tayangan Film Bioskop Menjadi Format *Web Series* di Media Online Pada Masyarakat Kota Kediri)**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola konsumsi masyarakat kota Kediri terhadap tayangan film bioskop ?
2. Bagaimana pola konsumsi masyarakat kota Kediri terhadap tayangan film *web series* ?
3. Bagaimana dampak pergeseran tayangan film bioskop menjadi format *web series* di media online terhadap masyarakat Kota Kediri ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pola konsumsi masyarakat Kota Kediri terhadap tayangan film bioskop.

2. Untuk mengetahui bagaimana pola konsumsi masyarakat Kota Kediri terhadap tayangan *web series*.
3. Untuk mengetahui dampak pergeseran tayangan film bioskop menjadi format *web series* di media online terhadap masyarakat Kota Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

Dengan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, maka diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kontribusi bagi pengembangan penelitian di bidang media komunikasi massa khususnya tayangan film dalam upaya mempertahankan dampak positif bagi para audiens.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

- a) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan tentang dampak yang dirasakan oleh masyarakat kota Kediri akibat adanya pergeseran tayangan film bioskop menjadi format *web series* di media online di Indonesia. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan ilmu pengetahuan bagi peneliti.

- b) Bagi Masyarakat kota Kediri

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan saran, pemikiran serta informasi tentang adanya dampak yang ditimbulkan bagi masyarakat kota Kediri akibat pergeseran tayangan film dan sebagai bahan acuan agar kedepannya cara mereka mengkonsumsi tayangan film semakin lebih baik.

c) Bagi Mahasiswa

Memberikan informasi yang lebih jelas bagi mahasiswa Fakultas Dakwah khususnya dan mahasiswa lain umumnya, mengenai dampak yang terjadi pada masyarakat kota Kediri akibat adanya pergeseran tayangan film bioskop ke *web series* di media online. Sehingga dapat memberikan gambaran konsep teoritis pengaruh tayangan film bagi audiens, serta memberikan motivasi kepada mahasiswa agar dapat berinovasi kedepannya dengan menciptakan format tayangan-tayangan film baru yang dapat memberikan dampak positif kepada para audiens.

E. Defenisi Operasional

1. Film

Awal mula adanya film bermula dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Pada tahun 1888, Thomas Edison membuat film melalui pengembangan kamera citra bergerak. Ia membuat film berdurasi 15 detik yang merekam asistennya kala itu. Setelah itu,

giliran Lumiere bersaudara yang memberikan pertunjukan film sinematik kepada khalayak umum yang bertempat di sebuah kafe di Kota Paris.⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah lakon (cerita) gambar hidup.⁸ Sedangkan menurut UU No. 8/1992 film adalah sebuah produk komunikasi media komunikasi massa audio-visual yang pembuatannya melalui proses rekaman pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau berhak atas hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, elektronik, dsb. Film juga diartikan sebagai rangkaian gambar yang bergerak yang menceritakan suatu cerita dan sering disebut Movie atau Video.⁹

2. Audiens

Secara bahasa audiens disebut juga dengan khalayak. Audiens dapat diartikan sebagai pendengar, pembaca, atau penerima. Didalam dunia *public speaking*, audiens lebih dikenal dengan istilah khalayak. Dibandingkan dengan teori-teori komunikasi lainnya, teori khalayak lebih dulu dipelajari. Teori ini mencoba membahas bagaimana seseorang mendengar, menerima lalu kemudian menanggapi sebuah teks.¹⁰

⁷ A Dio Pratama, "Exploitasi Tubuh Perempuan dalam Film: Air Terjun Pengantin Karya Rizal Mantovani (Analisis Semiotika Roland Barthes)," eJournal Ilmu Komunikasi, Vol.2 No.4 (2014): 297.

⁸ "Film," t.t., <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/film>. diakses tanggal 26 Desember 2021.

⁹ Meldina Ariani, "Representasi Kecantikan Wanita dalam Film 200 Pounds Beauty Karya Kim Young Hwa," eJournal Ilmu Komunikasi, Vol.3 No.4 (2015): 320.

¹⁰ Afrizal Kurniawan, "Karakteristik dan Respon Audiens Penonton Tayangan Sinetron Tukang Bubur Naik Haji The Series" (Fakultas Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, 2016), 49.

Khalayak memiliki kecenderungan untuk berkembang, dia tidak statis namun juga tidak selamanya dinamis. Untuk mempermudah memahami seorang khalayak, kita perlu mengetahui karakteristik dari khalayak tersebut.¹¹

Perkembangan khalayak berbanding lurus dengan perkembangan teknologi, dahulu, mereka ada dalam sebuah teknologi tulisan, seiring berkembangnya teknologi, sekarang mereka ada dan berkembang dalam sebuah teknologi digital. Dulu khalayak hanya bisa pasif, akan tetapi sekarang mereka sudah bisa aktif dalam menggunakan teknologi. Dari sinilah kita dapat mengetahui bagaimana cara atau langkah yang tepat dalam menghadapi khalayak.

3. Bioskop

Bioskop merupakan salah satu nama bagi sebuah tempat atau bangunan yang digunakan sebagai tempat pemutaran film. Istilah bioskop lebih umum digunakan di Indonesia disbanding dengan istilah *movie theatre* dan *cinema* karena istilah tersebut yang pertama kali dikenalkan oleh pihak India dan Belanda sebagai pelopor bioskop pertama di Indonesia.

Kata bioskop ini sebenarnya adalah kata serapan dari bahasa Belanda yaitu *bioscoop*, kata bioskop ini juga diartikan sebagai melihat

¹¹ Ruli Nasrullah, "Riset Khalayak Digital Perspektif Khalayak Media dan Realitas Virtual di Media Sosial," Jurnal Sositoteknologi, Vol.17 No.2 (Agustus 2018).

kehidupan. Kemudian seiring perkembangannya, bioskop mulai dipahami sebagai gambar hidup.¹²

4. *Web Series*

Web series atau juga sering dikenal sebagai web episode adalah sebuah konsep acara berseri yang dirilis dalam medium internet. Tayangan *web series* ini sebenarnya mirip dengan tayangan pada televisi. Namun, *web series* memiliki durasi yang relative lebih pendek dari televisi, yakni sekitar 5 – 15 menit. Format acara yang disajikan dalam *web series* pun bermacam-macam, seperti sinetron, talkshow, tips dan trik, vlog, berita dsb.

Suatu *web series* biasanya terbagi dalam episode-episode dimana waktu penayangannya atau lebih tepatnya *upload*, mengikuti pola yang ada di televisi. Episode baru akan muncul sekali dalam seminggu, namun patokan ini tidak selalu baku, bisa juga setiap episode ditayangkan setiap dua minggu sekali atau bahkan satu bulan sekali tergantung situasi dan kondisi dari creator, seperti mungkin adanya kendala dsb.

5. **Media Online**

Media online atau bisa juga disebut sebagai media baru, adalah sebuah sarana untuk berkomunikasi secara online baik melalui website, atau aplikasi yang bisa diakses hanya dengan menggunakan jaringan internet. Komunikasi tersebut berisikan teks, suara, foto dan video.

¹² “Gambar,” t.t., <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gambar>. diakses tanggal 27 April 2022.

Secara umum, media online mencakup semua jenis situs website dan aplikasi, termasuk situs berita, situs perusahaan, situs instansi, blog, forum komunitas, situs obrolan bahkan situs perdagangan.¹³

6. Teori *Uses and Gratification*

Teori *uses and gratification* diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Kartz pada tahun 1974. Teori ini berkata bahwa pengguna media atau audiens memiliki peran aktif dalam memilih media yang mereka gunakan dalam usaha memenuhi kebutuhan dan kepuasan mereka.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang akan penulis teliti. Diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi Khalikul Bahri dengan judul "*Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak (Studi Kasus pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie*" mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, tahun 2017. Hasil penelitian yang dilakukan di Gampong Seukeum Bambong terkait dengan dampak film kartun bagi anak-anak antara lain yaitu: film kartun menjadi film favorit bagi anak-anak di Gampong Seukeum Bambong. Hal ini dibuktikan

¹³ "Pengertian Media Online Serta Kelebihan dan Kekurangannya," t.t., <https://www.akudigital.com/bisnis-tips/pengertian-media-online/>. Diakses tanggal 26 Desember 2021.

dengan seringnya anak-anak di Gampong tersebut menonton film kartun baik di rumah sendiri maupun di rumah temannya. Selain itu film kartun juga mengakibatkan mereka sering meniru adegan-adegan yang terdapat di film seperti ugal-ugalan dalam bermain sepeda, berlari-lari dan lain-lain.¹⁴ Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian Khalikul Bahri ini memfokuskan pada pembahasan dampak tayangan film bagi anak-anak, sedangkan penelitian yang akan ditulis ini membahas tentang dampak pergeseran tayangan film bagi masyarakat, dalam arti tidak terkhusus pada anak-anak saja. Penelitian di atas dilakukan pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kaupaten Pidie, sedangkan penelitian yang akan ditulis ini dilakukan di wilayah Kota Kediri, Jawa Timur.

2. Skripsi Muhammad Usman Alfian yang berjudul "*Pengaruh Web Series Netflix Terhadap Kebutuhan Film Hiburan Mahasiswa Fisip USU*" mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara, tahun 2021. Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh tayangan *Web Series* terhadap kebutuhan film hiburan mahasiswa FISIP USU. Hasil penelitian ini antara lain: Netflix terhadap kebutuhan film hiburan berfungsi memberikan perhatian kepada mahasiswa FISIP USU, Netflix membeli lisensi film dan *TV Show* dari waktu ke waktu sehingga tayangannya selalu update. Selain itu, tingkat

¹⁴ Khalikul Bahri, "Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak (Studi Kasus pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie)" (Banda Aceh, 2017).

kesenangan menonton film secara terus menerus pada *Web Series* Netflix akan mempengaruhi perhatian ketertarikan kepercayaan diri terhadap kebutuhan film hiburan mahasiswa FISIP USU. Tayangan *Web Series* Netflix juga mempengaruhi tingkah laku mahasiswa FISIP USU dalam kehidupan sehari-harinya.¹⁵ Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian Muhammad Usman Alfian ini membahas atau terfokus pada dampak yang ditimbulkan oleh tayangan *Web Series* Netflix kepada audiens, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini bukan membahas dampak tayangan *Web Series* saja, melainkan pergeseran dari tayangan Bioskop menjadi *Web Series* yang kemudian berdampak bagi audiens. Penelitian di atas dilakukan di Universitas Sumatera Utara, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini bertempat di wilayah Kota Kediri Jawa Timur.

3. Skripsi Eva Linda yang berjudul "*Analisis Tayangan Sinetron Remaja Cinta Suci (Studi Kasus pada Perilaku Remaja di Kelurahan Tanjung Solok Kecamatan Kuala Jambi Kabupaten Tanjung Jabung Timur)*" mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, tahun 2019. Penelitian ini berfokus pada analisis tayangan sinetron remaja Cinta Suci yang dapat mempengaruhi perilaku remaja di Kelurahan Tanjung Solok Kecamatan Kuala Jambi Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Hasil dari

¹⁵ Muhammad Usman Alfian, "Pengaruh Web Series Netflix Terhadap Kebutuhan Film Hiburan Mahasiswa FISIP USU" (Medan, 2021).

penelitian tersebut antara lain sebagai berikut: analisis yang terkandung dalam sinetron remaja Cinta Suci adalah nilai informasi, nilai hiburan, dan nilai pendidikan. Pengaruh tayangan sinetron ini dapat berdampak positif seperti: membiasakan perilaku baik bagi audiensnya, menjadi pribadi yang tampil apa adanya dan lain-lain. Sedangkan dampak negatifnya antara lain: menjadi pribadi yang sok kaya, mematkan remaja dalam hal seksual dan lain-lain. Peran orang tua terhadap remaja juga sangat diperlukan dalam mengawasi anak mereka saat menonton tayangan sinetron.¹⁶ Perbedaan mendasar dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada focus pembahasan, penelitian Eva Linda ini membahas dampak tayangan sinetron bagi audiens, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ini membahas dampak pergeseran tayangan bioskop menjadi *web series* bagi audiens. Penelitian di atas dilakukan di Kelurahan Tanjung Solok Kecamatan Kuala Jambi Kabupaten Tanjung Jabung Timur, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini berlokasi di wilayah Kota Kediri Jawa Timur.

G. Tahap-tahap Penelitian

Penelitian ini meliputi empat tahap, yaitu:

1. Tahap prapenelitian atau tahap sebelum terjun ke lapangan, meliputi kegiatan menyusun proposal penelitian, menemukan fokus penelitian,

¹⁶ Eva Linda, "Analisis Tayangan Sinetron Remaja Cinta Suci (Studi Kasus pada Perilaku Remaja di Kelurahan Tanjung Solok Kecamatan Kuala Jambi Kabupaten Tanjung Jabung Timur)" (Jambi, 2019).

konsultasi kepada pembimbing, menghubungi lokasi penelitian, dan seminar proposal penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan, mencakup kegiatan pengumpulan data atau informasi yang terkait dengan fokus penelitian dan pencatatan data.
3. Tahap analisis data, mencakup pengorganisasian data, penafsiran data, pengecekan keabsahan data dan pemberian makna.
4. Tahap penulisan laporan, mencakup kegiatan penyusunan hasil penelitian, konsultasi hasil penelitian kepada pembimbing, perbaiki hasil konsultasi, pengurusan kelengkapan persyaratan ujian dan mengikuti ujian munaqosah skripsi.¹⁷

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan penelitian, maka sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, yang membahas tentang: a) Latar belakang masalah, b) Rumusan masalah, c) Tujuan penelitian, d) Kegunaan penelitian, e) Definisi operasional, f) Penelitian terdahulu, g) Tahap-tahap penelitian, dan h) Sistematika Penelitian.

Bab II: Kajian Pustaka, yang membahas tentang: a) Gambaran umum perfilman di Indonesia, b) Sejarah dan perkembangan film Bioskop dan *Web Series* di Indonesia, c) Pergeseran tayangan film Bioskop menjadi *Web Series* yang terjadi di Indonesia.

¹⁷ Husein, *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Thesis Bisnis*, t.t., 36.

Bab III: Metode Penelitian, yang membahas tentang: a) Rancangan penelitian, b) Instrumen penelitian, c) Pengumpulan data, d) Teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisi tentang: a) Pola konsumsi masyarakat Kota Kediri terhadap tayangan film Bioskop, b) Pola konsumsi masyarakat Kota Kediri terhadap tayangan film *Web Series*, c) Dampak pergeseran tayangan film Bioskop menjadi Format *Web Series* di media online terhadap masyarakat Kota Kediri.

Bab V: Penutup, yang berisi tentang: a) Kesimpulan dan b) saran-saran.

