



Pengalaman Penonton pada Makna Film “Petualangan Sherina 2” Sebuah Pendekatan Fenomenologi

Pandu Watu Alam^{1,*}, Sri Seti Indriani²

¹ Universitas Padjajaran, Indonesia

² Universitas Padjajaran, Indonesia

*Correspondence: E-mail: pandu.watu.alam@unpad.ac.id

ABSTRACT

This study explores audience experiences in interpreting the film *Petualangan Sherina 2* through a phenomenological approach. The research is motivated by the return of *Petualangan Sherina* after 23 years since its original release in 2000, which marked a pivotal moment in the resurgence of the Indonesian film industry. The study focuses on a group of viewers who had watched the first film during their childhood and have now watched its sequel as adults, particularly those aged between 32 and 38 years. Through in-depth interviews with 10 participants who met these criteria, the study finds that *Petualangan Sherina 2* not only evokes nostalgia and childhood memories but also serves as a medium for self-reflection and the reinterpretation of life experiences. Viewers experience strong episodic and associative memories, as elements of the film—such as characters, music, and narrative—trigger recollections and emotions associated with their past. Furthermore, the film functions as an intergenerational bridge, as many first-generation viewers brought their children to watch the film, creating a new shared cultural experience. Employing a phenomenological approach, this study highlights how popular art can act as a catalyst for self-reflection, identity continuity, and the strengthening of emotional ties between individuals and their past experiences. The findings of this research are expected to contribute to the fields of film studies, psychology, and cultural communication in Indonesia.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 21 Dec 2024

First Revised 14 Jan 2025

Accepted 03 Feb 2025

First Available online 28 Feb 2025

Publication Date 28 Feb 2025

Keyword:

Self-reflection;

Popular Culture;

Film;

Phenomenology.

1. PENDAHULUAN

Film "Petualangan Sherina" yang dibintangi oleh Sherina Munaf dan Derby Romero dirilis pada tahun 2000an, tepat pada saat penurunan jumlah produksi film Indonesia dan kualitas produksi yang tidak konsisten. Banyak film yang diproduksi cenderung mengikuti tren yang sedang populer, daripada mencoba inovasi atau mengangkat cerita yang orisinal. Hal ini berdampak pada citra industri film Indonesia di mata penonton, meskipun masih ada beberapa film yang berhasil mencuri perhatian. Film "Petualangan Sherina" menjadi salah satu titik balik bahwa industri film Indonesia mulai bangkit kembali.

Plot cerita yang mengangkat tema petualangan ini digemari oleh anak-anak pada rentang usia 9 hingga 15 tahun pada tahun tersebut. Setelah 23 tahun berlalu, muncul kembali film Petualangan Sherina kedua yang diperankan kembali oleh Sherina Munaf dan Derby Romero memicu antusias para penonton Petualangan Sherina pertama. Artikel ini membahas bagaimana film ini dimaknai oleh penonton terdahulu yang sekarang sudah berada di usia rentang umur 32 hingga 38 tahun. Penonton ini mengalami memori episodik dan asosiatif yang memunculkan sisi emosional dan interaksi dengan karya seni, serta dampaknya pada pengalaman penonton.

Film memiliki kekuatan untuk membangkitkan emosi dan kenangan pada penontonnya. Dalam beberapa kasus, film bahkan dapat menghubungkan dua generasi berbeda dengan pengalaman yang sama, seperti yang terjadi dengan perilisian "Petualangan Sherina 2". Film ini mampu mengenang kembali memori sebelumnya. Untuk memahami fenomena ini, kita akan melihatnya dari kaca mata komunikasi dan psikologis yang berhubungan dengan memori episodik dan asosiatif.

Periode awal tahun 2000-an merupakan masa yang penuh tantangan bagi industri perfilman Indonesia. Data dari Badan Perfilman Indonesia menunjukkan bahwa jumlah produksi film nasional merosot tajam menjadi hanya 20-30 judul per tahun, jauh di bawah angka 112 film pada tahun 1990 (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2021). Krisis ekonomi 1998 yang berlanjut hingga awal milenium baru menjadi faktor utama kemunduran ini, diikuti oleh minimnya investasi di sektor kreatif dan ketidakstabilan politik. Kondisi ini menciptakan lingkungan yang tidak kondusif bagi perkembangan industri film nasional, di mana banyak rumah produksi terpaksa mengurangi skala produksi atau bahkan menghentikan aktivitas sama sekali.

Kondisi ini diperparah oleh dominasi film-film yang mengikuti tren pasar tanpa inovasi berarti. Sebagaimana dicatat oleh kritikus film Eric Sasono, sekitar 70% produksi film tahun 2000-2005 merupakan film horor murahan atau komedi romantis formulaik yang dibuat secara massal dengan anggaran terbatas (Sasono, 2020). Kualitas teknis yang buruk, cerita yang klise, dan akting yang dipaksakan menjadi ciri khas film Indonesia era tersebut, menciptakan persepsi negatif di kalangan penonton. Film-film ini umumnya diproduksi dengan waktu syuting yang sangat singkat (rata-rata 7-10 hari) dan mengandalkan bintang-bintang populer sebagai daya tarik utama, tanpa memperhatikan kualitas cerita atau penyutradaraan. Akibatnya, bioskop-bioskop di Indonesia pada masa itu lebih banyak diisi oleh film impor dari Hollywood yang menawarkan kualitas produksi dan cerita yang lebih baik.

Namun di tengah keterpurukan ini, muncul beberapa titik terang seperti "Ada Apa dengan Cinta?" (2002) dan terutama "Petualangan Sherina" (2000) yang berani mengambil pendekatan berbeda. Film besutan Riri Riza dan Mira Lesmana ini menjadi bukti bahwa film Indonesia mampu bersaing secara kualitas, meski harus berjuang melawan arus utama industri yang sedang sakit. Keberhasilan film-film ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk karya-karya berkualitas di tengah dominasi film-film murahan, sekaligus membuktikan bahwa penonton Indonesia sebenarnya haus akan tontonan yang lebih bermutu.

Fenomena "Petualangan Sherina" sebagai Katalisator Kebangkitan

"Petualangan Sherina" yang dirilis tahun 2000 muncul sebagai penanda perubahan dengan beberapa keunggulan khas. Pertama, film ini mengangkat pendekatan cerita yang segar dengan genre petualangan anak-anak yang nyaris tak tersentuh sebelumnya di Indonesia, dilengkapi dengan alur yang dinamis dan karakter yang kuat. Genre ini sebelumnya dianggap tidak komersial oleh kebanyakan produser film, sehingga kehadiran "Petualangan Sherina" menjadi terobosan yang berani (Lesmana, 2019).

Kedua, film ini menawarkan kualitas produksi tinggi dengan pembuatan film selama 40 hari di berbagai lokasi spektakuler seperti Lembang dan Jogja, sesuatu yang langka untuk standar produksi saat itu. Proses produksi yang matang ini menghasilkan visual yang memukau dan jarang ditemui dalam film Indonesia masa itu. Ketiga, musik menjadi elemen kuat dalam film ini, dengan lagu-lagu ciptaan Elfa Secioria yang melekat di memori penonton, menciptakan pengalaman sinematik yang holistik. Lagu-lagu seperti "Andai Aku Besar Nanti" dan "Lihatlah Lebih Dekat" tidak hanya menjadi soundtrack film, tetapi juga bagian dari memori kolektif generasi 90-an.

Keempat, penyutradaraan visioner Riri Riza berhasil menerapkan pendekatan sinema yang matang, mengolah cerita sederhana menjadi pengalaman menonton yang berkesan. Teknik penyutradaraannya yang detail dan perhatian pada perkembangan karakter membuat film ini berbeda dari kebanyakan produksi lokal saat itu. Dampak film ini terlihat dari pencapaian box office yang mengejutkan (1,2 juta penonton) dan pengakuan kritikus. Lebih penting lagi, "Petualangan Sherina" membuktikan bahwa pasar film anak-anak Indonesia potensial dan layak diperhatikan, membuka jalan bagi film sejenis seperti "Laskar Pelangi" di kemudian hari.

Penelitian ini berfokus pada kelompok penonton awal "Petualangan Sherina" yang kini berusia 32-38 tahun. Menurut teori memori episodik Tulving (2002), pengalaman menonton film di masa kanak-kanak cenderung tersimpan sebagai memori episodik yang kaya akan detail sensorik dan emosional (Tanguay et al., 2023). Beberapa aspek kunci yang muncul dalam wawancara pendahuluan dengan responden menunjukkan kekuatan memori ini.

Banyak responden masih mengingat dengan jelas detail spesifik seperti lagu "Andai Aku Besar Nanti" atau adegan kejar-kejaran di kebun teh. Konteks sosial saat menonton juga terekam kuat dalam memori mereka, seperti pengalaman menonton bersama saudara, teman sekolah, atau bahkan sebagai pengalaman pertama ke bioskop. Emosi yang terkait dengan pengalaman menonton pun masih hidup, mulai dari perasaan gembira, takut saat adegan menegangkan, hingga kekaguman pada karakter Sherina.

Memori asosiatif juga berperan penting, di mana film menjadi trigger yang membangkitkan jaringan memori lain tentang masa kecil secara keseluruhan. Seorang responden menggambarkan: "Setiap mendengar lagu tema Sherina, saya langsung teringat bau kertas ujian semester dan seragam sekolah yang masih basah setelah kehujanan." Hal ini menunjukkan bagaimana sebuah film bisa menjadi jangkar memori yang menghubungkan berbagai pengalaman masa kecil.

Rilisnya "Petualangan Sherina 2" setelah 23 tahun menciptakan fenomena budaya yang unik. Film ini tidak hanya dinikmati sebagai karya mandiri, tetapi terutama sebagai jembatan temporal yang menghubungkan penonton dengan versi muda mereka sendiri. Konsep "mediated memory" dari Hoskins (2018) relevan di sini, di mana media populer berfungsi sebagai alat penyimpanan dan pemanggil memori kolektif (Fishkin et al., 2018).

Beberapa dimensi pengalaman penonton yang muncul melalui fenomena ini patut dicatat. Pertama, terjadi refleksi diri di mana penonton membandingkan antara diri masa kecil yang pertama kali menonton dengan identitas diri sekarang sebagai orang dewasa. Kedua, banyak penonton generasi pertama yang membawa anak-anak mereka untuk menonton sekuel ini,

menciptakan ritual budaya baru berupa transmisi antargenerasi. Ketiga, terjadi reinterpretasi makna di mana adegan-adegan yang dulu dipahami secara literal kini dibaca dengan lapisan makna yang lebih dalam oleh penonton yang telah dewasa. Keempat, respons emosional terhadap elemen-elemen yang dipertahankan versus yang diubah dalam sekuel menciptakan pengalaman menonton yang kompleks dan bernuansa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk menyelami esensi pengalaman menonton "Petualangan Sherina 2" dari perspektif generasi pertama. Metode ini dipilih karena kemampuannya mengungkap makna yang hidup (*lived meaning*) dari suatu fenomena budaya (Manen, 2016).

Tahapan penelitian meliputi empat langkah utama. Pertama, *epoché* atau penundaan asumsi tentang film dan memori untuk fokus pada pengalaman murni partisipan. Kedua, analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola pengalaman yang muncul dari wawancara mendalam dengan responden. Ketiga, interpretasi fenomenologis yang menyusun pemahaman tentang bagaimana film beroperasi sebagai medium memori dan identitas. Keempat, deskripsi esensial yang merumuskan struktur invarian dari pengalaman menonton lintas partisipan.

Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan tidak hanya mendokumentasikan nostalgia, tetapi memahami bagaimana karya seni populer dapat menjadi katalis untuk refleksi diri dan kontinuitas identitas sepanjang waktu. Film dalam konteks ini bukan sekadar hiburan, tetapi medium yang memungkinkan penonton untuk melakukan perjalanan waktu emosional dan eksistensial.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian kualitatif (DiCicco-Bloom & Crabtree, 2006; Maxwell, 2008) bertujuan untuk memahami peristiwa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti tindakan, persepsi, perilaku, dan motivasi secara menyeluruh. Pemahaman tersebut disampaikan melalui penjelasan yang berbentuk kata-kata dan bahasa dalam konteks yang alami, serta menggunakan berbagai metode alamiah. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan fenomenologi digunakan untuk menggali dan memahami secara mendalam pengalaman subjektif penonton terhadap makna film "Petualangan Sherina 2".

Pendekatan fenomenologi dipilih karena fokus utamanya adalah pada pengalaman hidup individu dan bagaimana mereka memberikan makna terhadap pengalaman tersebut. Menurut (Creswell, 1998, 2012), proses penelitian kualitatif memerlukan langkah-langkah penting seperti merumuskan pertanyaan penelitian, mengumpulkan data secara mendalam dari narasumber, menganalisis data secara induktif dari tema khusus menuju tema yang lebih umum, serta menyusun makna dari data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara mendalam kepada penonton yang pernah menonton film "Petualangan Sherina" pertama dan kini telah menonton "Petualangan Sherina 2". Melalui wawancara ini, peneliti berupaya memahami bagaimana memori, emosi, dan pengalaman masa lalu mereka berinteraksi dengan pengalaman menonton film terbaru tersebut.

Metode fenomenologi memungkinkan peneliti untuk membangun pemahaman yang kuat tentang makna yang dialami oleh penonton secara personal dan kolektif (DiCicco-Bloom & Crabtree, 2006; Steven J et al., 2016). Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang mengandalkan data numerik, penelitian kualitatif—khususnya fenomenologi—lebih menekankan pada data berbentuk narasi, deskripsi, dan pengalaman subjektif. Analisis data dilakukan dengan cara mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari hasil wawancara, kemudian menafsirkan makna di balik pengalaman tersebut.

Penelitian ini juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif peneliti dalam proses pengumpulan data, sehingga peneliti dapat menangkap nuansa dan makna yang mendalam dari pengalaman penonton. Dengan demikian, metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi sangat sesuai untuk penelitian ini, karena tujuan utamanya adalah memahami secara mendalam bagaimana penonton memaknai film "Petualangan Sherina 2" berdasarkan pengalaman masa lalu mereka dengan film pertama, serta bagaimana pengalaman tersebut membentuk persepsi, emosi, dan makna baru dalam diri mereka.

Agar data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian, peneliti menetapkan beberapa kriteria partisipan sebagai berikut:

1. Pernah menonton film "Petualangan Sherina" (2000)
Partisipan adalah individu yang pernah menonton film "Petualangan Sherina" pertama saat masa kecil atau remaja.
2. Telah menonton film "Petualangan Sherina 2" (2023)
Partisipan telah menonton film "Petualangan Sherina 2" yang dirilis pada tahun 2023.
3. Rentang usia 32–38 tahun
Partisipan berada pada rentang usia 32 hingga 38 tahun, sesuai dengan usia penonton yang mengalami film pertama pada masa anak-anak atau remaja.
4. Bersedia diwawancarai secara mendalam
Partisipan bersedia untuk mengikuti proses wawancara mendalam dan berbagi pengalaman serta persepsi mereka secara terbuka.
5. Tidak memiliki hubungan langsung dengan tim produksi film
Partisipan bukan merupakan bagian dari tim produksi atau pihak yang terlibat langsung dalam pembuatan film, agar pengalaman yang diperoleh benar-benar dari sudut pandang penonton.

Dengan kriteria tersebut, diharapkan data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang mendalam dan autentik mengenai pengalaman serta makna yang dirasakan penonton terhadap film "Petualangan Sherina 2". Berdasarkan hasil survei dan wawancara mendalam dengan 10 informan yang telah menonton kedua film "Petualangan Sherina", penelitian ini mengungkap tiga tema utama dalam pemaknaan film sekuel tersebut. Temuan ini tidak hanya menunjukkan kekuatan film sebagai medium nostalgia, tetapi juga kemampuannya menjadi katalis untuk refleksi diri penonton yang kini telah dewasa. Analisis ini akan menguraikan secara mendalam bagaimana "Petualangan Sherina 2" berhasil membangkitkan memori episodik, memicu refleksi tentang transisi perkembangan pribadi, serta menjadi cermin bagi penonton dalam memaknai problematika kehidupan dewasa mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Aktifasi Memori Episodik

Film "Petualangan Sherina 2" berfungsi sebagai stimulus kuat yang mengaktifkan memori episodik penonton generasi pertama. Memori episodik, menurut teori Tulving, adalah sistem memori yang menyimpan pengalaman pribadi dalam konteks waktu dan tempat tertentu (Tulving, 2002). Delapan dari sepuluh responden melaporkan bahwa adegan tertentu dalam sekuel ini secara spontan membangkitkan ingatan detail tentang pengalaman menonton film pertama 23 tahun lalu.

"Ketika karakter Sherina muncul dengan gaya rambut yang mirip dengan versi pertamanya, aku langsung teringat kondisi bioskop tempat saya pertama kali menonton sama sepupu saya. Bahkan aku bisa mengingat baju yang saya pakai saat itu," tutur salah seorang responden (P1, perempuan, 35 tahun). Pengalaman sensorik ini menunjukkan kekuatan film dalam mengaktifkan memori jangka panjang yang kaya akan detail.

b) Jaringan Memori Asosiatif

Selain memori episodik, elemen musikal film menjadi trigger kuat bagi memori asosiatif. Lagu tema "Andai Aku Besar Nanti" yang diaransemen ulang dalam sekuel, menurut tujuh responden, langsung mengaitkan mereka dengan jaringan memori masa kecil:

1. Suasana sekolah dasar
2. Interaksi dengan teman-teman masa kecil
3. Pengalaman keluarga saat liburan
4. Emosi yang dirasakan saat pertama kali mendengar lagu tersebut

"Lagu itu membuat aku kayak kembali ke masa ketika aku masih SD, berangan-angan tentang masa depan seperti yang Sherina nyanyikan. Sekarang ketika aku udah mencapai banyak hal yang dulu di impi-impikan, lagu itu terasa lebih bermakna," ungkap responden lain (P4, laki-laki, 34 tahun).

c) Dampak Emosional Nostalgia

Proses nostalgia ini menimbulkan berbagai respon emosional yang kompleks:

1. Kebahagiaan (8 responden): Merasa gembira bisa kembali menyentuh memori indah masa kecil
2. Melankoli (6 responden): Sedih menyadari waktu yang telah berlalu
3. Rasa Syukur (5 responden): Menghargai perjalanan hidup sejak masa kecil
4. Kekaguman (4 responden): Takjub pada kesinambungan karakter Sherina dari masa kecil hingga dewasa

Fenomena ini sesuai dengan konsep nostalgia sebagai "emosi pahit-manis" yang dijelaskan Batcho (2013), di mana kenangan masa lalu membangkitkan kebahagiaan sekaligus kesadaran akan perubahan yang tak terelakkan (Tanguay et al., 2023).

REFLEKSI DIRI: TRANSISI DARI MASA KANAK-KANAK KE REMAJA

Film sebagai Cermin Perkembangan Identitas

Bagi penonton yang pertama kali menonton "Petualangan Sherina" di usia 9-15 tahun, sekuel ini menjadi medium refleksi yang unik tentang proses transisi menuju remaja. Sembilan responden mengaku bahwa film ini membuat mereka merenungkan:

1. Perubahan fisik dan emosional selama masa pubertas
2. Dinamika pertemanan di sekolah menengah pertama
3. Pengalaman jatuh cinta pertama
4. Konflik dengan orang tua saat mulai mencari identitas diri

"Sherina di film pertama sangat saya kagumi waktu kecil. Sekarang melihat versi dewasanya, saya seperti melihat perkembangan diri saya sendiri dari gadis kecil yang penuh mimpi menjadi wanita yang harus menghadapi realitas," kata seorang responden (P7, perempuan, 36 tahun).

Dinamika Emosi Masa Pubertas

Beberapa adegan spesifik dalam sekuel memicu memori tentang gejolak emosi masa remaja:

1. Adegan konflik Sherina dengan orang tua mengingatkan pada ketegangan hubungan orang tua-anak saat remaja
2. Adegan persahabatan yang retak karena kesalahpahaman mencerminkan dinamika pertemanan di SMP
3. Adegan ketertarikan romantis membangkitkan memori tentang jatuh cinta pertama

"Saya ketawa sendiri mengingat bagaimana dulu saya meniru gaya Sherina saat suka pada teman sekelas. Sekarang melihat adegan romantis di film kedua, saya sadar betapa polosnya perasaan waktu itu," kenang responden P3 (laki-laki, 37 tahun).

Kontinuitas dan Perubahan Identitas

Film ini juga memungkinkan penonton untuk melakukan:

1. Perbandingan diri: Bagaimana diri mereka dulu vs sekarang
2. Evaluasi perkembangan: Apakah telah menjadi seperti yang diimpikan saat kecil
3. Rekonsiliasi identitas: Menerima bagian dari diri masa kecil yang masih ada dan yang telah berubah

Proses ini sesuai dengan teori identitas Erikson yang menekankan pentingnya integrasi berbagai aspek diri sepanjang perkembangan (Erikson, 1994).

REFLEKSI ATAS PROBLEMATIKA KEHIDUPAN DEWASA

Film sebagai Medium Introspeksi

Selain nostalgia, "Petualangan Sherina 2" menjadi alat bagi penonton dewasa untuk merefleksikan:

1. Tantangan profesional dan karir
2. Dinamika hubungan interpersonal dewasa
3. Tekanan dan tanggung jawab sebagai orang dewasa
4. Pencapaian dan kegagalan dalam hidup

"Ketika Sherina dewasa dalam film menghadapi dilema antara passion dan tanggung jawab, saya langsung teringat pada keputusan-keputusan sulit dalam karir saya," ungkap P5 (perempuan, 38 tahun).

Mekanisme Koping melalui Media

Tujuh responden mengaku bahwa menonton sekuel ini membantu mereka:

1. Melihat masalah dari perspektif baru: Dengan jarak emosional yang diberikan film
2. Menemukan inspirasi: Dari cara karakter menghadapi tantangan
3. Menerima realitas hidup: Bahwa setiap fase kehidupan memiliki kesulitannya sendiri
4. Menghargai perjalanan hidup: Dari masa kanak-kanak hingga dewasa

"Film ini seperti terapi bagi saya. Melihat Sherina yang tetap optimis meski menghadapi masalah, saya jadi ingat bahwa dulu saya juga punya semangat seperti itu," kata P9 (laki-laki, 35 tahun).

Transmisi Nilai Antargenerasi

Menariknya, lima responden yang menonton bersama anak-anak mereka melaporkan pengalaman ganda:

1. Nostalgia atas kenangan masa kecil sendiri
2. Kebahagiaan membagikan pengalaman budaya dengan generasi berikutnya
3. Refleksi tentang nilai-nilai yang ingin diturunkan
4. Perbandingan antara masa kecil mereka dengan anak-anak zaman sekarang

"Saya menangis ketika anak saya tertawa di adegan yang sama yang dulu membuat saya tertawa. Rasanya seperti menyaksikan lingkaran kehidupan," ungkap P2 (perempuan, 37 tahun).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa film “Petualangan Sherina 2” memiliki makna yang sangat mendalam bagi para penonton yang sebelumnya telah menonton film pertamanya. Film ini tidak hanya membangkitkan nostalgia dan memori masa kecil, tetapi juga menjadi pemicu refleksi diri bagi para penonton yang kini telah beranjak dewasa. Melalui elemen-elemen yang dihadirkan, seperti karakter, lagu, dan alur cerita, penonton merasakan keterhubungan emosional yang kuat dengan pengalaman masa lalu mereka. Selain itu, film ini juga mendorong penonton untuk merefleksikan perjalanan hidup, perubahan diri, serta tantangan yang pernah dihadapi sejak masa kanak-kanak hingga dewasa. Dengan demikian, “Petualangan Sherina 2” tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium yang mempertemukan kembali penonton dengan kenangan, nilai-nilai, dan proses pendewasaan yang telah mereka lalui. Fenomena ini menunjukkan betapa karya seni populer dapat memiliki dampak psikologis dan sosial yang bertahan puluhan tahun, melampaui konteks budaya saat pembuatannya.

5. CATATAN PENULIS

Kami menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait dengan publikasi artikel ini. Kami juga memastikan bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

Creswell. (1998). *Qualitative Inquiry: Choosing Among Five Traditions*. SAGE Publications Inc.

Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed.)*. Oearson.

DiCicco-Bloom, B., & Crabtree, B. F. (2006). The qualitative research interview. *Medical Education*, 40(4), 314–321. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2929.2006.02418.x>

Fishkin, J. S., Max, S., Eileen, D., Larry, D., & and Siu, A. (2018). Deliberative polling for multistakeholder internet governance: considered judgments on access for the next billion. *Information, Communication & Society*, 21(11), 1541–1554. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1340497>

Manen, V. M. (2016). *Researching Lived Experience Human Science for an Action Sensitive Pedagogy* (2nd ed.). Routledge.

Maxwell, J. A. (2008). *Designing a qualitative study* (Vol. 2). The SAGE handbook of applied social research methods.

Steven J, T., Bogdan, R., & DeVault, M. L. (2016). *Introduction to Qualitative Research Method* (Fourth Edi). Wiley.

Tanguay, A. F. N., Palombo, D. J., Love, B., Glikstein, R., Davidson, P. S. R., & Renoult, L. (2023). The shared and unique neural correlates of personal semantic, general semantic, and episodic memory. *ELife*, 12. <https://doi.org/10.7554/eLife.83645>