

Serial atau Film? Analisis Format Tayangan dan Engagement Penonton di Disney+

Maulana Rizki Adha¹, Rita Br Purba², Gizca Azalia Milano³, Nur Afrilizya⁴,
Muhammad Vicky Alfansyah⁵, Rahma Aulia⁶, Asy'ari Abdullah⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif
Kasim Riau

Corresponding Author: Maulana Rizki Adha, E-Mail: emailpenulis@kampus.ac.id

Published: June, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan pengaruh format tayangan film dan serial terhadap tingkat *engagement* penonton di platform Disney+. Di tengah dinamika perkembangan konsumsi media digital, pemahaman mendalam mengenai preferensi format menjadi krusial bagi optimasi strategi konten. Melalui pendekatan kuantitatif dengan metode *Exploratory Data Analysis* (EDA) pada dataset "Disney+ Movies and TV Shows," penelitian ini mengeksplorasi distribusi durasi, jenis tayangan, dan tren rilis konten. Hasil analisis menyoroti fokus strategis Disney+ pada format serial dalam upaya meningkatkan *engagement* pengguna. Dominasi tayangan serial, konsistensi genre ramah keluarga, serta pola penambahan konten selama pandemi COVID-19 menjadi indikator dari strategi kurasi konten yang terencana. Penelitian ini memberikan wawasan empiris mengenai relasi antara format tayangan dan perilaku penonton di platform *streaming*.

Kata Kunci: Format Tayangan, Serial, Engagement, Penonton, Platform Streaming

ABSTRACT

This study aims to analyze the comparative influence of film and series show formats on audience engagement levels on the Disney+ platform. Amidst the dynamic evolution of digital media consumption, an in-depth understanding of format preferences is crucial for optimizing content strategies. Employing a quantitative approach with the Exploratory Data Analysis (EDA) method on the "Disney+ Movies and TV Shows" dataset, this research explores the distribution of duration, show types, and content release trends. The analysis highlights Disney+'s strategic focus on the series format in an effort to enhance user engagement. The dominance of series, the consistency of family-friendly genres, and content addition patterns during the COVID-19 pandemic indicate a planned content curation strategy. This study provides empirical insights into the relationship between show formats and audience behavior on streaming platforms

Keywords: Show Format, Film, Audience Engagement, Streaming Platform

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara fundamental cara masyarakat mengonsumsi media. Salah satu transformasi paling signifikan adalah munculnya layanan streaming berlangganan seperti Disney+, yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai konten kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Layanan ini memfasilitasi pengalaman menonton yang lebih personal dan fleksibel dibandingkan dengan televisi tradisional (Jiang, 2024). Disney+ secara khusus menonjol sebagai salah satu platform yang mengalami pertumbuhan pesat sejak peluncurannya, dengan strategi digital yang mengintegrasikan teknologi, konten eksklusif, dan segmentasi pasar yang tajam

(Luo, 2024). Namun, tantangan seperti persaingan global yang ketat dan fluktuasi jumlah pelanggan tetap menjadi perhatian utama dalam menjaga keberlanjutan platform. Namun, tantangan seperti persaingan global yang ketat dan fluktuasi jumlah pelanggan tetap menjadi perhatian utama dalam menjaga keberlanjutan platform (Braze, 2023; Vitrina, 2024).

Di tengah ekosistem digital tersebut, format tayangan—baik film maupun serial televisi—menjadi faktor penting dalam memengaruhi pengalaman pengguna dan tingkat keterlibatan (engagement). Beberapa studi menunjukkan bahwa penonton memiliki preferensi yang berbeda dalam hal format, tergantung pada durasi, narasi, dan kenyamanan akses (Rahman, 2021). Menariknya, Disney+ dikenal memiliki volume rilis konten yang lebih sedikit dibandingkan kompetitor seperti Netflix, namun mampu menghasilkan tingkat keterlibatan yang tinggi di media sosial, menandakan kekuatan naratif dan loyalitas terhadap waralaba mereka (Rahman, 2021). Artinya, efektivitas keterlibatan tidak selalu bergantung pada kuantitas, melainkan juga kualitas dan format tayangan yang ditawarkan (Jiang, 2024).

Meski demikian, studi mengenai format tayangan masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks bagaimana pilihan antara serial dan film memengaruhi perilaku penonton dalam platform streaming seperti Disney+. Literature review yang ada lebih banyak membahas topik seperti strategi konten, teknologi distribusi, atau personalisasi algoritma, sementara perbandingan antara preferensi terhadap film dan serial belum menjadi fokus utama (Tryon, 2015). Sebagai contoh, (Maurer & Angelo, 2024) menyoroti bahwa Disney+ memberi kemudahan akses terhadap konten favorit tanpa tambahan biaya kabel, tetapi tidak menyentuh bagaimana pengguna merespons format konten tersebut secara spesifik. Hal ini menciptakan celah penelitian yang layak untuk dijelajahi lebih lanjut.

Dalam hal strategi akuisisi konten, Disney+ juga menggunakan pendekatan hibrida melalui produksi mandiri, lisensi, dan kemitraan dengan rumah produksi lain. Vitrina (2024) menjelaskan bahwa strategi ini memungkinkan Disney+ memperluas perpustakaan kontennya agar sesuai dengan preferensi pengguna dari berbagai latar budaya dan demografi. Pemilihan format tayangan di sini menjadi relevan karena beberapa pasar lebih menyukai serial berkala, sedangkan pasar lain cenderung menyukai film berdurasi pendek yang dapat dikonsumsi sekali duduk (Luo, 2024). Hal ini memperkuat asumsi bahwa pilihan format bukan sekadar faktor teknis, tetapi berkontribusi pada daya tarik platform secara menyeluruh.

Dalam praktik operasionalnya, Disney+ menggunakan berbagai metrik digital untuk menilai keterlibatan pengguna, termasuk konversi klik, retensi, dan tingkat penyelesaian konten. Platform ini juga menerapkan strategi komunikasi berbasis notifikasi yang dikustomisasi berdasarkan preferensi konten pengguna (Braze, 2023). Pendekatan ini memungkinkan mereka mengidentifikasi apakah film atau serial lebih efektif dalam mempertahankan perhatian dan loyalitas pengguna (Jiang, 2023; Rahman, 2021). Namun, belum banyak riset yang menggunakan data ini untuk secara sistematis mengevaluasi

dampak langsung format tayangan terhadap engagement, sehingga hal ini menjadi area riset yang menjanjikan untuk digali.

Kesenjangan riset ini semakin nyata ketika mempertimbangkan pentingnya engagement dalam mempertahankan pelanggan jangka panjang. Retensi pelanggan sangat bergantung pada seberapa dalam penonton terlibat dengan konten, dan dalam konteks ini, serial mungkin memiliki keuntungan karena model episodik yang mendorong “binging” atau penontonan berkelanjutan (Matrix, 2014; Tryon, 2015). Di sisi lain, film memberikan pengalaman menonton yang lebih padat dan terstruktur, yang cocok untuk audiens dengan waktu terbatas (Napoli, 2019). Sayangnya, belum ada pendekatan kuantitatif berbasis data yang secara eksplisit membandingkan dua format ini dalam konteks Disney+, khususnya dari perspektif perilaku pengguna dan efektivitas konten dalam menciptakan loyalitas penonton (Lobato, 2019; Rahman, 2021).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis secara kuantitatif bagaimana format tayangan—film versus serial—berkorelasi dengan tingkat engagement penonton di Disney+. Dengan menggabungkan data eksplorasi (EDA) dari katalog konten Disney+ dan meninjau distribusi durasi, jenis tayangan, serta tren rilis, studi ini akan memberikan kontribusi empiris terhadap literatur media digital. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan praktis bagi pengelola platform streaming dalam merumuskan strategi konten berbasis data dan preferensi pengguna (Luo, 2024; Vitrina, 2024; Napoli, 2019; Braze, 2023).

TINJAUAN PUSTAKA

Data science

Data science adalah bidang multidisiplin yang menggabungkan ilmu komputer, statistika, dan matematika untuk mengekstraksi pengetahuan dan wawasan dari data (Hartatik et al., 2023). Data science menggunakan pendekatan multidisiplin untuk mendapatkan pengetahuan yang dapat direpresentasikan dari suatu data (Dewi et al., 2022). Tahapan awal yang dilakukan dalam analisis pada data science yaitu EDA atau Exploratory Data Analysis. EDA merupakan sebuah pendekatan yang membantu menganalisis dataset untuk dapat meringkas data dengan cara menggunakan karakteristik dari data dan memodelkannya dalam bentuk visualisasi data dengan menggunakan penggambaran yang tepat (K. Sahoo et al., 2019). Dalam konteks bisnis, data science telah digunakan untuk memahami perilaku pelanggan, mengoptimalkan operasi, dan mengembangkan strategi pemasaran yang efektif (Syamsu & Widodo, 2021). Visualisasi data memainkan peran sentral dalam EDA dan dalam keseluruhan proses Data Science, karena memungkinkan para analis untuk mengkomunikasikan temuan analisis secara efektif kepada audiens yang beragam, termasuk pemangku kepentingan non-teknis. Penggambaran hasil analisis dengan visualisasi data diharapkan dapat membantu orang yang melihat gambar dan juga menarik kesimpulan dengan tepat.

Pandas

Pandas adalah Pustaka Python open-source yang dirancang untuk memfasilitasi manipulasi dan analisis data yang efisien, terutama untuk data berlabel dan terstruktur. Pandas telah menjadidi komponen penting dalam ekosistem data science python, menyediakan struktur data seperti Series dan DataFrame yang memungkinkan manipulasi data yang fleksibel dan intuitif (McKinney, 2022). Pandas juga telah di gunakan dalam berbagai penelitian dan aplikasi praktis. Pandas di gunakan untuk memberishkan, menganalisis, dan memodelkan data dalam konteks strategi pemasaran untuk mencapai hasil bisnis yang diinginkan (Enache, 2019). Pandas mendukung berbagai operasi seperti pembersihan data, transformasi data, penggabungan data, dan agregasi data. File yang dapat dibaca oleh Pandas diantaranya .txt, .csv, .tsv. (Kampus et al., 2024).

Matplotlib

Matplotlib merupakan salah satu library Python yang terkenal untuk melakukan visualisasi data yaitu membuat plot dan visualisasi dua dimensi (Adnyana et al., 2024) dari grafik garis sederhana dan plot sebar hingga histogram dan plot kontur yang lebih kompleks. Matplotlib memungkinkan eputus yang sangat eputusan elemen visualisasi, seperti warna, gaya garis, label, dan legenda. Pustaka ini dirancang agar mirip dengan MATLAB, sehingga memudahkan pengguna yang terbiasa dengan MATLAB untuk beralih ke Python untuk visualisasi data. Dalam penelitian oleh (Cao et al., 2021), Matplotlib digunakan eputus dengan eputus pyecharts untuk merealisasikan visualisasi data. Penelitian ini menunjukkan bagaimana Matplotlib dapat digunakan untuk memvisualisasikan data dalam berbagai bidang, termasuk penemuan ilmiah, diagnosis medis, pengambilan eputusan bisnis, dan aplikasi rekayasa. Matplotlib dipilih karena bahasanya yang ringkas, akurasi gambar yang tinggi, dan kode yang sederhana serta mudah dipahami .

Seaborn

Seaborn merupakan library untuk visualisasi data yang dirancang di atas Matplotlib. Seaborn menyediakan antarmuka tingkat tinggi untuk membuat visualisasi statistik yang menarik dan informatif dengan mudah. Ini menawarkan tema bawaan dan palet warna yang meningkatkan estetika plot, dan secara otomatis menangani banyak tugas yang membosankan, seperti memperkirakan dan memplot interval kepercayaan dan menangani *missing data*. Seaborn disebut juga sebagai wrapper bagi Matplotlib karena Seaborn dirancang agar dapat menggunakan manfaat dari Matplotlib, tetapi dengan cara yang lebih efisien (Waskom, 2021). Selain itu, dalam studi oleh (Hafeez & Sial, 2021), Seaborn digunakan untuk mengevaluasi kinerja pustaka visualisasi data Python, menunjukkan keunggulan Seaborn dalam hal kemudahan penggunaan dan kemampuan visualisasi data yang kompleks

Cosine Similarity

Cosine Similarity adalah ukuran kemiripan antara dua vektor yang mengukur cosinus sudut antara mereka. Ini digunakan secara luas dalam berbagai aplikasi, termasuk *information retrieval*, *text mining*, dan sistem rekomendasi. Dalam dekade terakhir, berbagai penelitian telah mengkaji dan mengembangkan penggunaan Cosine Similarity dalam konteks data science dan NLP. Misalnya, studi oleh (AlShammari, 2023) mengimplementasikan algoritma Cosine Similarity untuk mengukur kemiripan teks berdasarkan frekuensi kata, menunjukkan efektivitasnya dalam aplikasi pemrosesan teks menggunakan Python. Selain itu, penelitian oleh (S. Sahoo & Maiti, n.d.) mengusulkan modifikasi pada Cosine Similarity dengan menyesuaikan varians dan kovarians data, yang disebut Variance-Adjusted Cosine Distance, untuk meningkatkan akurasi dalam klasifikasi data dengan variabilitas tinggi.

Scikit-Learn

Scikit-Learn adalah pustaka *machine learning* Python *open-source* yang menyediakan berbagai algoritma dan alat untuk *machine learning*. Ini mencakup algoritma untuk klasifikasi, regresi, *clustering*, reduksi dimensi, dan *model selection*. Scikit-Learn dilengkapi berbagai alat yang dapat digunakan untuk melakukan fitting model, preprocessing, model selection dan evaluation, clustering, classification dan sebagainya (Baranwal et al., 2019). Selama dekade terakhir, Scikit-Learn telah digunakan dalam berbagai penelitian dan aplikasi praktis. Misalnya, dalam studi oleh (Assunção et al., 2020), dikembangkan framework AutoML-DSGE yang memanfaatkan Scikit-Learn untuk mengotomatisasi pembuatan pipeline klasifikasi menggunakan evolusi gramatikal terstruktur dinamis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat menghasilkan pipeline yang kompetitif dengan intervensi manusia minimal. Pustaka ini dirancang agar mudah digunakan dan diintegrasikan dengan pustaka ilmiah Python lainnya, seperti NumPy dan SciPy.

Count Vectorizer

Count Vectorizer adalah sebuah tools yang disediakan oleh library Scikit-Learn yang dapat digunakan untuk mentransformasikan data teks ke bentuk vektor berdasarkan frekuensi dari setiap kata yang muncul dalam keseluruhan teks. Dengan menggunakan Count Vectorizer, sebuah matriks akan dibuat untuk menampung setiap kata dalam huruf kecil secara unik dan terurut secara alfabetik pada setiap kolom, teks dari dokumen ditampung dalam baris, dan setiap cell akan diisi dengan jumlah kemunculan kata dalam teks pada dokumen (Effect et al., 2000).

TF-IDF Vectorizer

TF-IDF (Term Frequency-Inverse Document Frequency) Vectorizer adalah teknik lain untuk mengubah teks menjadi representasi numerik. Ini memberikan bobot pada kata-kata dalam dokumen

berdasarkan frekuensi kemunculannya dalam dokumen dan frekuensi kemunculannya di seluruh korpus. TF-IDF membantu untuk mengidentifikasi kata-kata yang paling penting untuk setiap dokumen. Setiap kata akan dihitung skor yang menunjukkan pentingnya suatu kata dalam dokumen. TF-IDF digunakan untuk mentransformasikan kata menjadi bentuk numerik (Effect et al., 2000).

N-Gram

N-Gram adalah modeling language yang memberikan probabilitas untuk kalimat dan urutan kata. N-Gram banyak digunakan dalam text mining dan Natural Language Processing [17]. N-Gram merupakan urutan dari n kata dimana n adalah jumlah urutan dari 1 hingga tak terhingga. Untuk $n=1$ disebut Unigram yang terdiri dari 1 kata, untuk $n=2$ disebut Bigram yang terdiri dari 2 kombinasi kata, $n=3$ disebut Trigram yang terdiri dari kombinasi 3 kata, dan seterusnya (Jurafsky, 2020).

METODE

Dataset

Dalam penelitian ini, dataset yang digunakan adalah dataset "Netflix Movies and TV Shows" yang bersumber dari Kaggle. Dataset ini berisi informasi tentang acara TV dan film yang tersedia di platform Netflix, mencakup berbagai detail seperti judul, jenis, sutradara, pemeran, negara produksi, tanggal ditambahkan, tahun rilis, peringkat, durasi, genre, dan deskripsi. Dataset "Netflix Movies and TV Shows" berisi daftar acara TV dan film dari berbagai negara di dunia seperti United States, India, United Kingdom, Japan, South Korea, Canada, Spain, France, Egypt, dan Mexico. Dataset ini memiliki dimensi 1450 baris dan 12 kolom. Jupyter Notebook digunakan dalam penelitian ini karena Jupyter Notebook cocok untuk melakukan analisis data dengan menggunakan bahasa pemrograman Python.

Exploratory Data Analysis (EDA)

Exploratory Data Analysis (EDA) adalah langkah penting dalam proses analisis data yang melibatkan investigasi awal terhadap dataset untuk memahami karakteristik utamanya. Tujuan dari EDA adalah untuk mengidentifikasi pola, tren, anomali, dan hubungan antar variabel, serta untuk memeriksa kualitas data. Dalam penelitian ini, EDA dilakukan menggunakan pustaka Pandas dan Matplotlib di Python. Langkah-langkah dalam EDA meliputi:

1. Import Pustaka : Mengimpor Pustaka python yang diperlukan, seperti pandas untuk manipulasi data dan Matplotlib untuk visualisasi data.
2. Memuat Dataset : Membaca dataset dari file CSV ke dalam Data frame pandas.
3. Pembersih Data : Menangani Missing Values (Nilai yang hilang), menghapus duplikat, dan memperbaiki inkonsistensi data.

4. Transformasi Data : Mengubah tipe data variable jika diperlukan dan membuat variable baru dari variable yang ada.
5. Visualisasi Data : Membuat berbagai jenis plot dan grafik untuk memvisualisasikan distribusi variable, hubungan antar variable, dan tren dalam data.

Sistem Rekomendasi

Sistem rekomendasi adalah sistem yang memprediksi preferensi pengguna dan merekomendasikan item yang mungkin menarik bagi mereka. Pada bagian ini, setelah melakukan EDA pada eksplorasi awal, dilakukan eksplorasi untuk membuat sistem rekomendasi dengan menggunakan algoritma Cosine Similarity dari library Scikit-Learn. Fitur-fitur yang akan dipilih sebagai acuan rekomendasi akan diubah ke dalam bentuk vektor dengan menggunakan CountVectorizer dan TF-IDF Vectorizer dengan mengimpor dari library Scikit-Learn. Langkah-langkah dalam membangun sistem rekomendasi meliputi:

1. Vektorisasi Teks : Mengubah deskripsi konten menjadi representasi numerik menggunakan Count Vectorizer dan TF-IDF Vectorizer.
2. Menghitung Kemiripan : Menghitung Cosine Similarity antara semua pasangan konten berdasarkan representasi vektornya.
3. Membuat Rekomendasi : Untuk konten tertentu, mengurutkan konten lain berdasarkan Cosine Similarity dan merekomendasikan konten teratas yang paling mirip

Clustering dan N-Gram

Pada bagian ini, akan dilakukan clustering terhadap data berdasarkan dari deskripsi setiap tayangan, dalam proses clustering ini digunakan library dari NLTK untuk melakukan persiapan terhadap kalimat dalam data deskripsi atau bisa disebut preprocessing. Hal ini perlu dilakukan karena untuk mendapatkan hasil yang maksimal, data teks harus bersih tanpa simbol, stopword yaitu dalam bahasa Inggris seperti an, a, the dan sebagainya, dan merupakan kata dasar. Kemudian, untuk proses clustering digunakan algoritma K-Means dari library Scikit-Learn. Setelah dibagi ke dalam masing-masing cluster, pada cluster dengan data terbanyak akan dilakukan proses pembuatan N-Gram menggunakan library dari NLTK. N-Gram yang akan dibuat pada eksplorasi ini yaitu Bigrams dan Trigrams.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dataset Disney+ Movies and TV Shows

Pada penelitian ini, dataset diambil dari situs Kaggle, dengan judul dataset “Disney+ Movies and TV Shows”, dataset ini terus terupdate dan saat penelitian ini dimulai jumlah baris dataset adalah 1450 baris dan 12 kolom. Berikut ini penjelasan dari setiap kolomnya.

- 0 show_idobject (ID dari acara TV dan Film) : object
- 1. Type (tipe dari tayangan, yaitu acara TV atau film) : object
- 2. title (judul dari acara TV atau film) : object
- 3. director (sutradara dari acara TV atau film) : object
- 4. cast (aktor dan aktris dalam acara TV atau film) : object
- 5. country (asal negara dari acara TV atau film) : object
- 6. date_added (tanggal acara TV atau film ditambahkan ke Netflix) : object
- 7. release_year (tahun acara TV atau film dirilis) : int64
- 8. rating (rating usia dari acara TV atau film) : object
- 9. duration (durasi dari acara TV atau film) : object
- 10. listed_in (genre dari acara TV atau film) : object
- 11. description (deskripsi singkat dari acara TV atau film) : object



Gambar 1. Sumber dataset

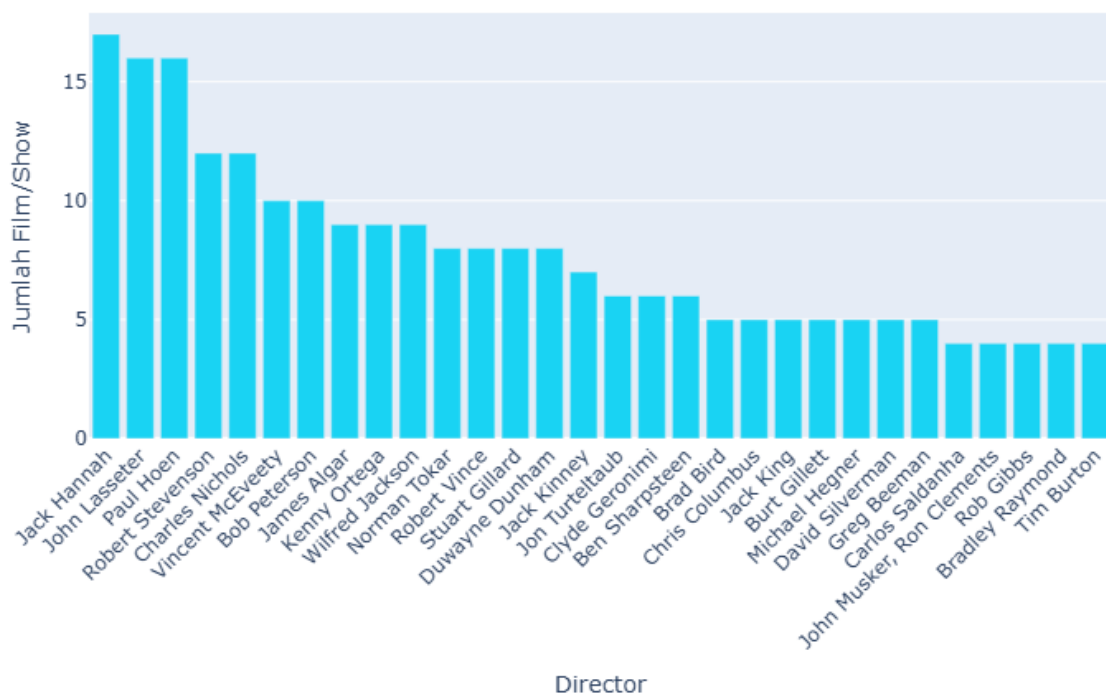
Berikut ini adalah tampilan 5 data pertama hasil dari load dataset, Gambar 2 merupakan hasil dari load dataset yang ditampilkan dalam bentuk Dataframe dari Pandas dengan jumlah kolom 12.

	show_id	type	title	director	cast	country	date_added	release_year	rating	duration	listed_in	description
0	s1	Movie	Duck the Halls: A Mickey Mouse Christmas Special	Alonso Ramirez Ramos, Dave Wasson	Chris Diamantopoulos, Tony Anselmo, Tress MacN...	NaN	November 26, 2021	2016	TV-G	23 min	Animation, Family	Join Mickey and the gang as they duck the halls!
1	s2	Movie	Ernest Saves Christmas	John Cherry	Jim Varney, Noelle Parker, Douglas Seale	NaN	November 26, 2021	1988	PG	91 min	Comedy	Santa Claus passes his magic bag to a new St. ...
2	s3	Movie	Ice Age: A Mammoth Christmas	Karen Disher	Raymond Romano, Albert John Leguizamo, Denis L...	United States	November 26, 2021	2011	TV-G	23 min	Animation, Comedy, Family	Sid the Sloth is on Santa's naughty list.
3	s4	Movie	The Queen Family Singalong	Hamish Hamilton	Darren Criss, Adam Lambert, Derek Hough, Alexa...	NaN	November 26, 2021	2021	TV-PG	41 min	Musical	This is real life, not just fantasy!
4	s5	TV Show	The Beatles: Get Back	NaN	John Lennon, Paul McCartney, George Harrison, ...	NaN	November 25, 2021	2021	NaN	1 Season	Docuseries, Historical, Music	A three-part documentary from Peter Jackson ca...

Gambar 2. Data frame

Exploratory data analysis (EDA) Disney+ Movies and TV Shows

Top 30 Sutradara Disney+

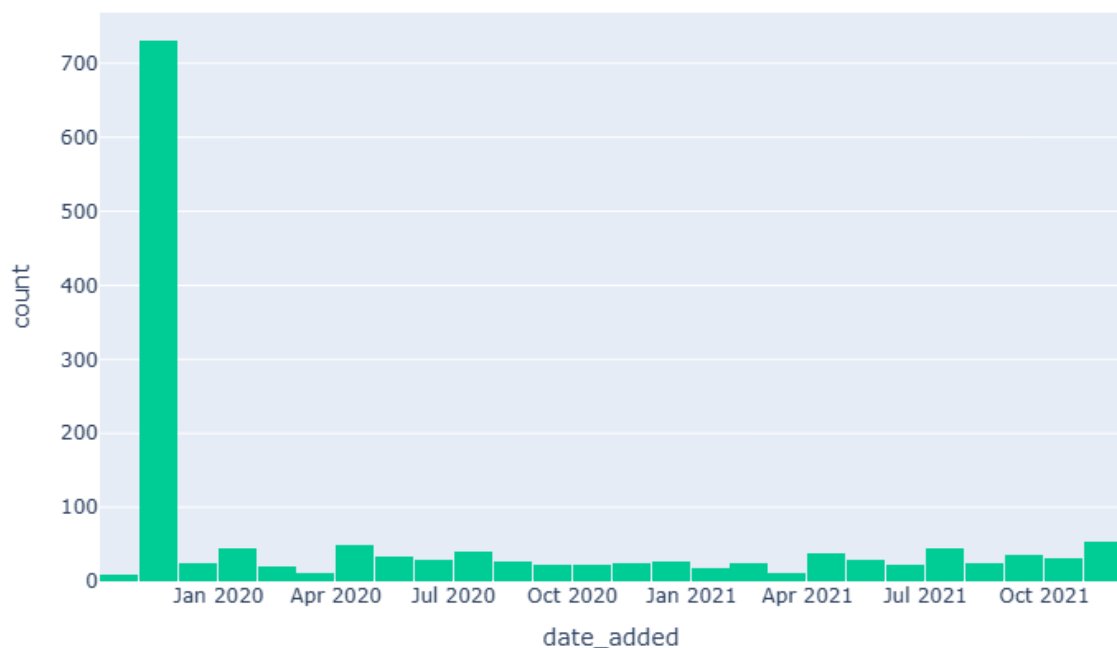


Gambar 3. Top 30 sutradara Disney

Berdasarkan Gambar 3, hasil eksplorasi data sutradara dari platform Disney+, visualisasi ini menunjukkan bahwa Jack Hannah merupakan sutradara dengan jumlah karya terbanyak yang tayang di Disney+, yaitu sebanyak 17 judul film atau acara televisi. Posisi ini diikuti oleh John Lasseter dan Paul

Hoehn yang masing-masing menyutradarai 16 judul. Sutradara lain seperti Robert Stevenson, Charles Nichols, dan Vincent McEveety mencatatkan jumlah karya antara 11 hingga 13 judul. Sementara itu, sebagian besar nama lainnya, termasuk Bob Peterson, James Algar, Kenny Ortega, hingga Tim Burton, menyutradarai antara 4 hingga 10 karya. Distribusi ini menggambarkan adanya dominasi konten oleh sejumlah kecil sutradara produktif, yang menunjukkan bahwa produksi konten Disney+ sangat dipengaruhi oleh kontribusi tokoh-tokoh tertentu yang secara historis terlibat dalam pengembangan film-film klasik Disney. Selain itu, angka-angka ini memperlihatkan bahwa Disney+ mempertahankan strategi platform berbasis arsip, yaitu dengan mempertontonkan karya-karya dari era sebelumnya yang tetap relevan dan diminati hingga saat ini. Jumlah karya yang tinggi dari nama-nama seperti Jack Hannah dan John Lasseter juga menunjukkan keterlibatan mereka dalam serial animasi atau film pendek yang diproduksi secara masif selama periode tertentu. Secara keseluruhan, angka-angka ini memberikan dasar yang kuat untuk memahami arah kurasi konten Disney+ yang mengedepankan kontinuitas sejarah produksi internal perusahaan.

Penambahan Konten Berdasarkan Tanggal

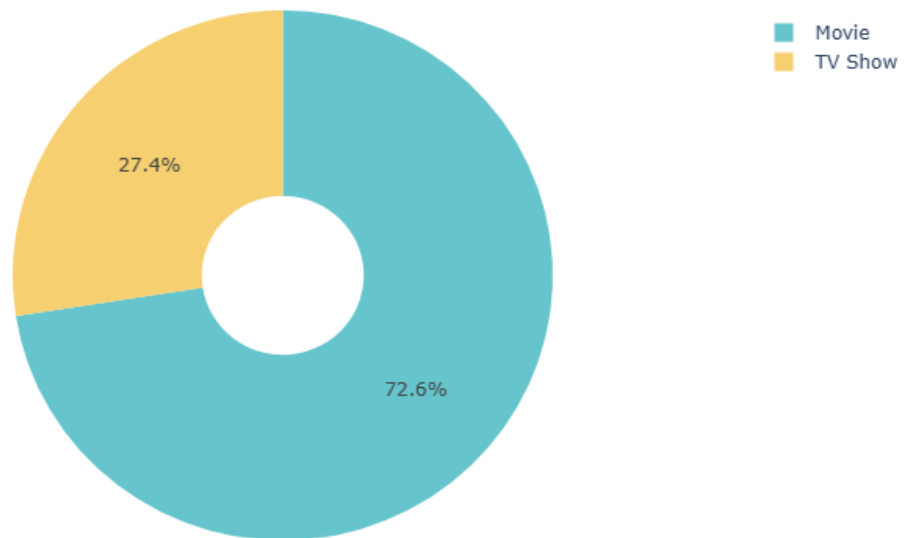


Gambar 4. Penambahan Konten Berdasarkan Tanggal

Berdasarkan Gambar 4, hasil eksplorasi data Penambahan Konten Berdasarkan Tanggal dari platform Disney+, visualisasi ini menunjukkan bahwa fluktuasi penambahan konten dari Januari 2020 hingga Oktober 2021. Terlihat puncak penambahan konten terjadi pada pertengahan tahun 2020 dengan jumlah sekitar 600-700 konten, diikuti oleh penurunan signifikan hingga di bawah 100 konten pada awal 2021. Tren ini mengindikasikan strategi agresif Disney+ dalam memperluas katalognya selama pandemi COVID-19, yang kemudian mengalami perlambatan seiring normalisasi kondisi global.

Periode kedua peningkatan terjadi pada pertengahan 2021, meskipun tidak setinggi periode sebelumnya, menunjukkan upaya berkelanjutan untuk mempertahankan minat pelanggan.

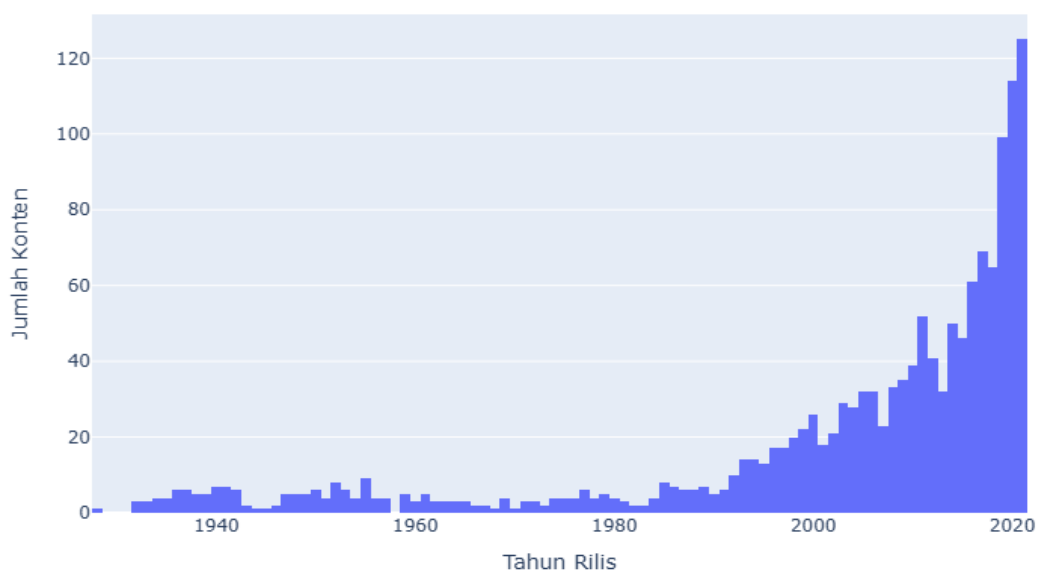
Distribusi Movie vs TV Show



Gambar 5. Distribusi Movie VS Tv Show

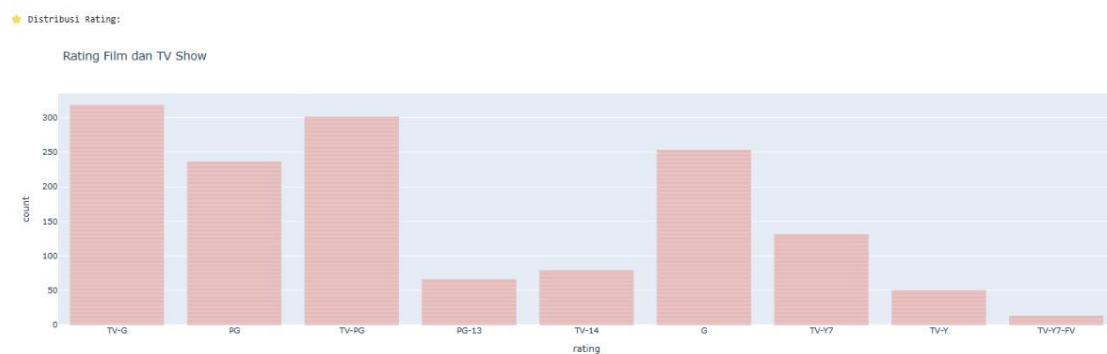
Berdasarkan Gambar 5, hasil eksplorasi data Distribusi Movie VS Tv Show dari platform Disney+, visualisasi ini mengungkapkan dominasi TV Show dengan persentase 72.6%, sementara Film hanya mencakup 27.4%. Hal ini sejalan dengan strategi Disney+ yang berfokus pada serial orisinal dan konten episodik untuk mempertahankan engagement pelanggan dalam jangka panjang. Dominasi TV Show juga mencerminkan tren industri streaming yang menggeser preferensi dari film tradisional ke serial yang lebih adaptif untuk konsumsi berkelanjutan.

Distribusi Tahun Rilis



Gambar 6. Distribusi Tahun rilis

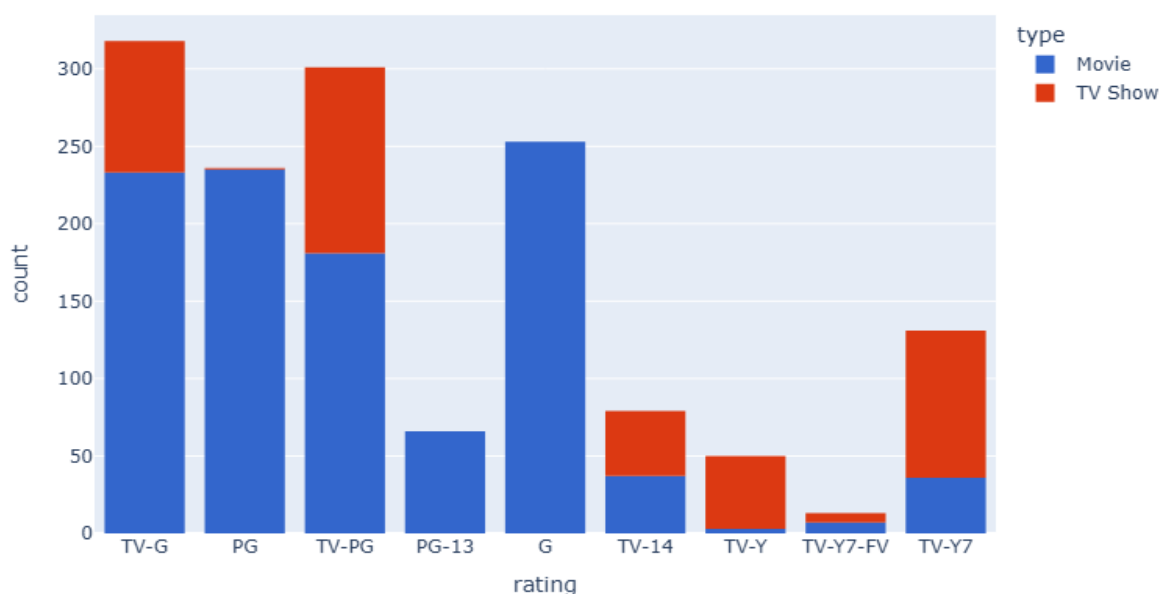
Berdasarkan Gambar 6, hasil eksplorasi data Distribusi Tahun rilis dari platform Disney+, visualisasi ini mengungkapkan bahwa Grafik tahun rilis menunjukkan peningkatan signifikan konten yang diproduksi setelah tahun 2000, dengan puncaknya pada dekade 2010-2020. Sebagian kecil konten berasal dari tahun 1500-1900, yang kemungkinan besar merupakan adaptasi atau restorasi konten klasik. Temuan ini menegaskan fokus Disney+ pada konten modern sekaligus menghargai warisan konten historis sebagai bagian dari nilai merek.



Gambar 7. Rating Film dan TV show

Berdasarkan Gambar 7, hasil eksplorasi data Rating Film dan TV show dari platform Disney+, visualisasi ini menunjukkan bahwa Rating konten didominasi oleh kategori "TV-G" (untuk audiens umum) dan "PG" (parental guidance), yang mencerminkan positioning Disney+ sebagai platform keluarga. Kategori "TV-M" (untuk dewasa) dan "TV-Y" (untuk anak-anak) juga muncul, meskipun dalam proporsi lebih kecil. Distribusi ini konsisten dengan citra Disney sebagai penyedia konten yang ramah keluarga namun tetap berusaha menjangkau segmen usia yang lebih beragam.

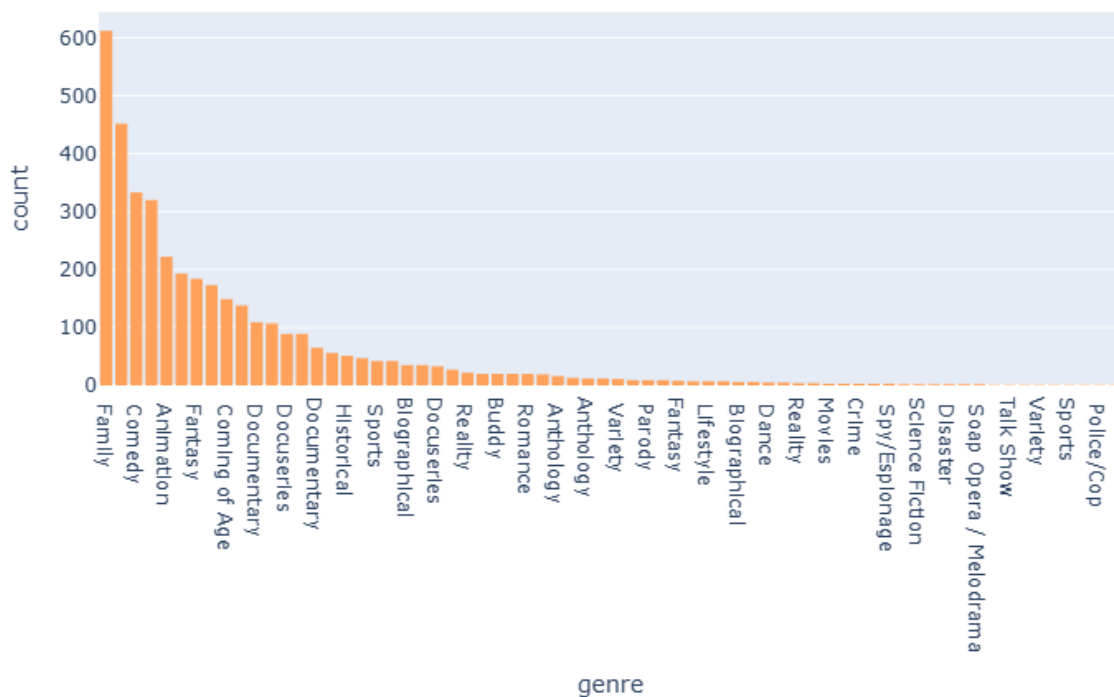
Distribusi Rating Berdasarkan Tipe



Gambar 8. Distribusi rating berdasarkan tipe

Berdasarkan Gambar 8, Visualisasi tersebut menunjukkan distribusi rating konten di Disney+ berdasarkan jenis tayangan, yaitu antara film (Movie) dan serial televisi (TV Show). Dari grafik terlihat bahwa sebagian besar konten berada dalam kategori rating ramah keluarga seperti TV-G, TV-PG, PG, dan G. Rating TV-G mendominasi sebagai kategori dengan jumlah konten terbanyak, dengan mayoritas merupakan film. Diikuti oleh rating TV-PG yang memiliki distribusi seimbang antara film dan serial, bahkan sedikit lebih banyak berasal dari tayangan TV Show. Rating G dan PG juga menunjukkan dominasi kuat dari format film. Sementara itu, untuk kategori usia yang lebih tinggi seperti PG-13 dan TV-14, jumlah kontennya lebih sedikit dan didominasi oleh film untuk PG-13 dan serial untuk TV-14. Menariknya, kategori seperti TV-Y, TV-Y7, dan TV-Y7-FV yang diperuntukkan bagi anak-anak didominasi oleh format TV Show, menandakan preferensi penggunaan serial untuk menjangkau penonton usia dini. Secara umum, visualisasi ini memperlihatkan bahwa Disney+ memiliki fokus besar pada konten keluarga dan anak-anak, dengan perpaduan format film dan serial yang disesuaikan dengan segmentasi usia, serta menunjukkan bahwa TV Show memainkan peran penting dalam kategori anak-anak dan remaja.

Jumlah Konten per Genre



Gambar 9. Jumlah Konten Per Genre

Berdasarkan Gambar 9, hasil eksplorasi data Jumlah Konten Per Genre dari platform Disney+, visualisasi ini menunjukkan keragaman yang luas, dengan genre "Family", "Documentary", "Drama", dan "Fantasy" sebagai yang paling menonjol. Genre seperti "Action-Adventure" dan "Comedy" juga cukup signifikan, menunjukkan upaya Disney+ untuk memadukan konten edukatif dengan hiburan.

Adanya genre niche seperti "Musical" dan "Biographical" mencerminkan strategi kurasi konten yang tidak hanya mengejar popularitas tetapi juga kualitas dan keberagaman.

KESIMPULAN

Analisis ini secara komprehensif menunjukkan bahwa Disney+ secara strategis memfokuskan diri pada format serial sebagai pendorong utama untuk meningkatkan engagement pengguna. Dominasi TV Show yang mencolok dalam katalog konten, konsistensi dalam menyajikan genre yang ramah keluarga, serta pola penambahan konten yang signifikan selama periode pandemi COVID-19, semuanya menjadi bukti kuat dari pendekatan kurasi konten yang terencana dan berorientasi pada tujuan engagement yang lebih tinggi. Temuan-temuan ini tidak hanya mengkonfirmasi tren yang berkembang dalam industri streaming, tetapi juga memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana platform seperti Disney+ memanfaatkan struktur format dan preferensi genre untuk membangun loyalitas pengguna dalam jangka Panjang.

Implikasi dari temuan ini sangat relevan bagi strategi konten di masa depan. Pertama, penekanan pada format serial mengindikasikan bahwa narasi yang berkelanjutan dan pengembangan karakter yang mendalam menjadi kunci untuk mempertahankan minat penonton di platform streaming. Serial memungkinkan penonton untuk terlibat secara emosional dengan karakter dan alur cerita, menciptakan rasa keterikatan yang lebih kuat dibandingkan dengan film yang memiliki durasi terbatas. Kedua, fokus pada genre ramah keluarga menegaskan pentingnya konten yang dapat dinikmati oleh berbagai kelompok usia. Ini menciptakan peluang untuk menonton bersama, yang pada gilirannya dapat meningkatkan loyalitas pelanggan dan memperluas basis pengguna. Ketiga, pola penambahan konten selama pandemi menyoroti kemampuan platform streaming untuk beradaptasi dengan perubahan kondisi sosial dan perilaku konsumen. Peningkatan konten selama periode ini mungkin mencerminkan upaya untuk memenuhi permintaan yang meningkat akan hiburan di rumah, serta untuk mempertahankan subscriber di tengah persaingan yang ketat.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman kita tentang dinamika antara format tayangan, preferensi genre, dan engagement pengguna di platform streaming. Temuan ini dapat menjadi panduan berharga bagi praktisi industri dalam merancang strategi konten yang lebih efektif, serta bagi peneliti akademis dalam mengembangkan teori dan model yang lebih komprehensif tentang perilaku konsumen media digital.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam setiap proses

penulisan. Penghargaan yang setulusnya ditujukan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan artikel ini. Penulis juga berterima kasih kepada para responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan data dan informasi yang dibutuhkan. Tidak lupa, penulis menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan dan sahabat yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama proses penelitian dan penulisan berlangsung. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, A. A. P. N. A., Dewi, I. A. U., & Adi Jaya, I. K. N. (2024). Demografi Sebaran Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Hindu Indonesia Menggunakan Python. *RESI: Jurnal Riset Sistem Informasi*, 2(2), 162–170. <https://doi.org/10.32795/resi.v2i2.4096>
- AlShammari, A. F. (2023). Implementation of Text Similarity using Word Frequency and Cosine Similarity in Python. *International Journal of Computer Applications*, 185(36), 54–59. <https://doi.org/10.5120/ijca2023923160>
- Assunção, F., Lourenço, N., Ribeiro, B., & Machado, P. (2020). Evolution of Scikit-Learn Pipelines with Dynamic Structured Grammatical Evolution. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 12104 LNCS(ML), 530–545. https://doi.org/10.1007/978-3-030-43722-0_34
- Baranwal, A., Bagwe, B. R., & M, V. (2019). *Machine Learning in Python*. 12, 128–154. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-9902-9.ch008>
- Braze. (2023). How Does Disney Keep Viewers Streaming? By Using These Customer Engagement Best Practices. <https://www.braze.com/resources/articles/how-does-disney-keep-viewers-streaming-by-using-these-customer-engagement-best-practices>. Diakses pada 11 Mei 2025 pukul 14.45 WIB.
- Cao, S., Zeng, Y., Yang, S., & Cao, S. (2021). Research on Python Data Visualization Technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1757(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1757/1/012122>
- Dewi, S. C., Bunyamin, H., & Budi, S. (2022). *Penerapan Data Science pada Analisis Data Acara TV dan Film pada Aplikasi Layanan Streaming*. 4, 125–133.
- Effect, T. H. E., Diversity, O. F., The, O. F., Of, B., Decision, I., Decision, F., Policy, D., & Company, T. O. (2000). *Impact Factor: International Scientific Journal Theoretical & Applied Science* THE EFFECT OF DIVERSITY OF THE NATIONALITY, BOARD OF DIRECTOR, INVESTMENT DECISION, FINANCING DECISION, AND *Impact Factor: June*. <https://doi.org/10.15863/TAS>
- Enache, M. C. (2019). Data Analysis with Pandas. *Annals of Dunarea de Jos University of Galati. Fascicle I. Economics and Applied Informatics*, 25(2), 69–74. <https://doi.org/10.35219/eai1584040933>
- Hafeez, A., & Sial, A. H. (2021). Comparative Analysis of Data Visualization Libraries Matplotlib and Seaborn in Python. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 10(1), 277–281. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2021/391012021>

- Hartatik, Kwintiana, B., Terttiaavini, Nengsih, T. A., Baradja, A., Harto, B., Robet, Sudipa, I. G. I., Handika, I. P. S., Adhicandra, I., & Gugat, R. M. D. (2023). *Data Science For Business: Pengantar dan Penerapan Berbagai Sektor* (Issue September 2016).
- Jiang, X. (2024). Research on Disney's Streaming Media Industry Behavior under the Digital Transformation. *Advances in Economics, Management and Political Sciences*, 80(1), 330–336. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/80/20241904>
- Jurafsky, J. H. M. D. (2020). *N-Gram Language Models N-Gram Language Models*.
- Kampus, J., Bukit, U., Pulo, B., & Satu, K. M. (2024). *SISFO : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* ISSN P : 2598-599X; E: 2599-0330. 8(1), 1–13.
- Luo, S. (2024). *Research on the Analysis of Disney + Consumer Behavior and Marketing Strategy Based on R Language*. 01010.
- Lobato, R. (2019). *Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution*. New York University Press.
- Maurer, R., & Angelo, P. D. (2024). *DISNEY ' S USE OF MEDIA CON VERGENCE*. XXIV(April), 1–10.
- McKinney, W. (2022). *Pandas: Powerful Python Data Analysis Toolkit. Pandas - Powerful Python Data Analysis Toolkit*, 1–3743.
- Rahman, K. T. (2021). Driving Engagement on Instagram: A Comparative Analysis of Amazon Prime and Disney+. *SEISENSE Business Review*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.33215/sbr.v1i3.676>
- Sahoo, K., Samal, A. K., Pramanik, J., & Pani, S. K. (2019). Exploratory data analysis using python. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(12), 4727–4735. <https://doi.org/10.35940/ijitee.L3591.1081219>
- Sahoo, S., & Maiti, J. (n.d.). *Variance-Adjusted Cosine Distance as Similarity Metric*. 1–6.
- Syamsu, M., & Widodo, W. (2021). Peran Data Science dan Data Scientist Untuk Mentransformasi Data Dalam Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi (JUTECH)*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.32546/jutech.v2i1.1540>
- Tryon, C. (2015). TV got better: Netflix's original programming strategies and binge viewing. *Media Industries Journal*, 2(2), 104–116.
- Vitrina. (2024). Disney+ Content Acquisition 2024: Strategies and Key Trends. <https://vitrina.ai/blog/disney-content-acquisition-unraveling-the-streaming-giants-strategy-vitrina-ai>. Diakses pada 11 Mei 2025 pukul 15.00 WIB.
- Waskom, M. (2021). Seaborn: Statistical Data Visualization. *Journal of Open Source Software*, 6(60), 3021. <https://doi.org/10.21105/joss.03021>