

Analisis Tren Produksi dan Preferensi Penonton Netflix: Pendekatan *Big Data* untuk Menyusun Strategi Konten Global

Muhaamd Thoriq Azmi^{1,*}, Enpri Rifa Azima², Egie Fergiana³, Hadi Prasetyo Utomo⁴

^{1,2,3,4}Universitas Langlangbuana, Kota Bandung, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 19 Juli 2025

Revisi : 28 Desember 2025

Diterima : 29 Desember 2025

Diterbitkan: 31 Desember 2025

Kata Kunci

Netflix, *Big Data* Analytics, produksi film, preferensi penonton, analisis tren, *rating*, popularitas

Correspondence

E-mail: egifergiana17@stai-almuhajirin.ac.id

A B S T R A K

Tujuan penelitian ini adalah untuk pengambilan keputusan strategis dalam investasi dan diversifikasi konten pada aplikasi Netflix menggunakan pendekatan *big Data* analitik. Studi ini menggunakan *Dataset Website Kaggle* sejak tahun 2010 hingga 2025 yang diperoleh *website Kaggle*, *Data* yang didapat sebanyak 21.845 tayangan dengan atribut Judul Tayangan, Jenis Tayangan, *Genre* Tayangan, Tahun Rilis, ID Tayangan, *Rating*, Jumlah *Vote* dan Daftar Negara, sebuah *platform* berbagi *Dataset* dan kompetisi analisis *Data* yang banyak digunakan dalam penelitian dan industri. *Data* yang dianalisis mencakup berbagai atribut seperti tahun rilis, negara asal, *genre*, durasi, hingga metrik *respons* penonton seperti *rating*, *vote count*, dan popularitas. Metode analisis eksploratif digunakan untuk mengidentifikasi pola produksi konten berdasarkan *genre* serta mengevaluasi tanggapan audiens melalui distribusi *rating* dan tingkat popularitas. Analisis *Data* dilakukan menggunakan *Phyton* yang dijalankan menggunakan *Google Collabs*. Hasil penelitian menunjukkan konten dengan popularitas tinggi, yang ditunjukkan oleh nilai *vote* dan *popularity*, cenderung memiliki *rating* yang relatif lebih tinggi dibandingkan konten dengan eksposur rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa popularitas dapat merefleksikan preferensi penonton global, meskipun hubungan antara kedua variabel bersifat tidak sepenuhnya linier karena dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti strategi promosi dan karakteristik *genre*. Temuan ini mengidentifikasi *genre* dan tipe konten yang tidak hanya memiliki *rating* tinggi, tetapi juga popularitas tinggi, sehingga lebih mencerminkan preferensi penonton global. Berdasarkan temuan tersebut, Rekomendasi praktis yang bisa dilakukan adalah dengan memproduksi lebih banyak konten dari *genre* yang konsisten memiliki popularitas dan *rating* tinggi (seperti drama dan *action*), karena *genre* ini paling mencerminkan preferensi penonton global. Secara implikasi sosial, ini dapat berpotensi menurunkan keragaman konten dan narasi budaya jika *platform* terlalu fokus pada *genre* yang paling populer

Abstract

The objective of this study is to support strategic decision-making in content investment and diversification on the Netflix platform using a *big Data* analytics approach. This research utilizes a *Dataset* obtained from Kaggle, covering the period from 2010 to 2025. The *Dataset* consists of 21,845 titles and includes attributes such as title name, content type, *genre*, release year, content ID, *rating*, *vote count*, and country of availability. Kaggle is a widely used platform for sharing *Datasets* and hosting *Data* analysis competitions in both academic research and industry. The analyzed *Data* encompass various attributes, including release year, country of origin, *genre*, duration, and audience response metrics such as *ratings*, *vote counts*, and *popularity*. Exploratory *Data* analysis (EDA) was employed to identify content production patterns based on *genre* and to evaluate audience responses through the distribution of *ratings* and *popularity* levels. *Data* analysis was conducted using *Python* and executed through *Google Colab*. The results indicate that content with high popularity – reflected by higher *vote counts* and *popularity scores* – tends to have relatively higher *ratings* compared to content with lower exposure. These findings suggest that popularity can serve as a proxy for global audience preferences. However, the relationship between popularity and *rating* is not entirely linear, as it is influenced by external factors such as promotional strategies and *genre*-specific characteristics. The study identifies *genres* and content types that achieve not only high *ratings* but also high popularity, thereby more accurately reflecting global audience preferences. Based on these findings, a practical recommendation for

Netflix is to invest in producing more content within genres that consistently demonstrate high popularity and ratings, such as drama and action, as these genres most strongly represent global viewer preferences. From a social perspective, this strategy may carry the risk of reducing content diversity and cultural narratives if the platform overly prioritizes the most popular genres.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara signifikan cara masyarakat mengonsumsi media hiburan. Salah satu dampak paling nyata dari transformasi ini adalah pertumbuhan pesat layanan *streaming* video berbasis internet, di mana Netflix menjadi salah satu pelopornya. Sejak kemunculannya, Netflix telah berkembang menjadi *platform* global dengan jutaan pelanggan yang tersebar di berbagai negara. Keberhasilan *platform* ini tidak hanya terletak pada kemudahan akses, tetapi juga pada kemampuan untuk menyediakan konten yang relevan, beragam, dan sesuai dengan preferensi penontonnya [1].

Dalam era digital yang serba cepat ini, pengambilan keputusan yang didasarkan pada *Data* (*Data-driven decision making*) menjadi sangat penting. Sebagai salah satu aplikasi *streaming*, netflix menggunakan pendekatan *Big Data* dengan pola *Exploratory Data Analysis*/EDA karena penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi pola, tren, dan hubungan antarvariabel dalam *Dataset* film Netflix secara statistik dan visual.

Perangkat Lunak yang digunakan dalam proses analisis ini menggunakan Python, mengandalkan *Data* dalam hampir seluruh aspek operasionalnya mulai dari produksi, rekomendasi, hingga evaluasi performa konten. Oleh karena itu, menganalisis *Data* produksi dan *respons* penonton terhadap konten Netflix menjadi relevan, tidak hanya untuk memahami pola konsumsi masyarakat, tetapi juga untuk memprediksi arah industri hiburan ke depan[2]

Dalam perkembangan layanan *streaming* digital, khususnya Netflix, muncul sejumlah permasalahan yang menarik untuk dikaji lebih lanjut. Salah satunya adalah bagaimana tren produksi konten yang dilakukan oleh Netflix dari tahun ke tahun, baik dari sisi jumlah judul yang dirilis maupun variasi *genre* yang dihadirkan, yang mencerminkan dinamika strategi produksi perusahaan dalam menghadapi perubahan preferensi pasar dan teknologi. Selain itu, tanggapan atau *respons* penonton terhadap konten-konten tersebut, yang dapat dilihat melalui indikator seperti tingkat *rating* yang diberikan, jumlah pemilih (*vote count*), dan popularitas masing-masing judul. *Respons* ini menjadi penting untuk dipahami karena berhubungan langsung dengan *performa* konten di *platform* tersebut.

Terakhir adalah apakah ada pola keterkaitan atau korelasi antara karakteristik produksi konten, seperti *genre* atau durasi, dengan *respons* penonton, khususnya dalam hal *rating* dan popularitas. Indikator *respons* penonton berdasarkan *rating* menggambarkan tingkat kepuasan atau kualitas konten menurut penonton. *Rating* tinggi menunjukkan konten dinilai baik, meskipun belum tentu ditonton oleh banyak orang. *Respons* penonton berdasarkan *vote count*, itu mewakili tingkat keterlibatan (*engagement*) penonton. Semakin tinggi *vote count*, semakin luas jangkauan penonton yang benar-benar menonton dan menilai. Sedangkan dalam popularitas, *respon* penonton menunjukkan daya tarik dan visibilitas global suatu konten. Contoh dapat dilihat dalam produksi *genre* populer seperti *action*, *drama* dan *triller* cenderung memiliki popularitas dan *vote count* tinggi. Ini menunjukkan popularitas dan *vote count* lebih sensitif terhadap *genre mainstream*. Contoh lain pada durasi yang diklasifikasikan berdasarkan lamanya film. Durasi sedang yang memiliki waktu 90-120 menit Cenderung memiliki popularitas dan *vote count* lebih tinggi dan lebih ramah bagi penonton umum dibanding durasi panjang yang hanya diminati penonton dengan minat khusus atau durasi pendek yang terbatas dalam jangkauannya. Ini menunjukkan durasi berperan penting dalam keterjangkauan dan *engagement* penonton, bukan semata kualitas. Metode korelasi yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara karakteristik produksi adalah Analisis Korelasi Pearson. Analisis

ini menunjukkan kekuatan dan arah hubungan *linear* antara aspek produksi dan reaksi penonton sehingga memberikan bukti *empiris* apakah karakteristik tertentu benar-benar memengaruhi preferensi audiens.

Penelitian ini, didasari pada temuan terdahulu seperti pada penelitian *A Global Analysis of Netflix Content Production Unveiling Dominant Countries and Industry Trends* yang melakukan survei lintas negara terhadap produksi konten Netflix hingga 2025. Menggunakan *Dataset* konten film dan serial, analisis menunjukkan dominasi produksi dari AS (36,6%) dan India (24,1%), serta kenaikan tren produksi dari Asia Tengah pasca 2014. Visualisasi *Data* dan analisis statistik membantu mengungkap pola distribusi *genre* dan dinamika konten original versus lisensi. Hasilnya memberikan wawasan terhadap strategi konten global Netflix dan pengaruhnya terhadap industri streaming[3].

Selain itu ada juga penelitian tentang *Data-Driven Insights: Machine Learning Approaches for Netflix Content Analysis and Visualization* yang menyebutkan bahwa konten produksi di Netflix didominasi oleh Amerika Serikat dan India, dengan *genre* TV-MA mengungguli segmen dewasa. Analisis kluster dan regresi menunjukkan beberapa *genre* dan sutradara memiliki korelasi tinggi dengan popularitas. Confidence ini menegaskan bahwa pemodelan *Data* mining sangat efektif untuk mengevaluasi tren strategi konten Netflix [4].

Kemudian ada juga penelitian *Global Streams, Local Currents: A Data Analysis on Global VOD Content Consumption* (Lee et al., 2025) yang menyebutkan bahwa netflix menampilkan tiga kluster global – Amerika/Pan-Eropa, Asia/Middle East, dan Amerika Selatan. Meskipun terdapat kecenderungan global terhadap konten tertentu, konten Korea Selatan (misalnya *Squid Game*) menunjukkan adopsi cepat di Asia dan Amerika Latin. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan “global” dalam strategi konten Netflix [5].

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Big Data Analytics* untuk mengeksplorasi tren produksi konten Netflix serta preferensi penontonnya berdasarkan *Data* historis. Dengan menganalisis *Data* yang mencakup atribut seperti tahun rilis, *genre*, negara asal, *rating*, dan popularitas, penelitian ini bertujuan untuk menemukan pola-pola penting dalam produksi dan konsumsi konten. Implikasi praktis dari temuan ini adalah menentukan *Genre Prioritas Produksi*. Jika analisis korelasi Pearson menunjukkan bahwa *genre* tertentu (misalnya drama, thriller, atau sci-fi) memiliki korelasi positif yang kuat dengan *rating* dan popularitas, maka Netflix dapat memprioritaskan produksi atau akuisisi konten pada *genre* tersebut karena terbukti lebih disukai penonton. Implikasi praktis lain adalah Optimalisasi Durasi Konten. Artinya, apabila durasi film atau serial tertentu (misalnya 45–60 menit per episode atau film 90–120 menit) berkorelasi positif dengan *respons* penonton, platform dapat menyesuaikan standar durasi produksi agar sesuai dengan pola konsumsi *audiens*. Terakhir, Segmentasi Audiens yang Lebih Tepat. Dengan menghubungkan *genre* dan *respons* penonton dari berbagai wilayah, Netflix dapat mengembangkan konten yang lebih spesifik untuk pasar tertentu, misalnya *genre* romantis untuk pasar Asia atau dokumenter kriminal untuk pasar Amerika dan Eropa. Rekomendasi strategi yang dapat diterapkan adalah mengadaptasi *genre* yang paling diminati dengan memfokuskan investasi pada *genre* yang menunjukkan korelasi tinggi dengan *rating* dan popularitas (misalnya drama, thriller, atau *action*), tanpa sepenuhnya meninggalkan *genre* minor agar diversitas konten tetap terjaga. Strategi lain, melakukan segmentasi produksi berdasarkan preferensi regional dengan menggunakan *Data* korelasi per negara atau wilayah untuk memproduksi konten lokal (local original content) yang sesuai dengan selera audiens setempat, karena preferensi *genre* sering berbeda antar budaya.

Analisis terhadap tren produksi dan preferensi penonton menjadi krusial karena dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai strategi konten yang digunakan oleh *platform* tersebut. Dengan mengamati pola jumlah rilis tahunan, *genre* yang dominan, dan variasi konten, penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi kecenderungan produksi yang berkembang dari waktu ke waktu.

Di sisi lain, *respons* penonton yang tercermin melalui *rating*, popularitas, dan *vote count* juga menjadi indikator penting untuk mengukur efektivitas distribusi konten serta kepuasan *audiens*.

Teknik Analitik yang digunakan dalam penelitian ini Adalah *Exploratory Data Analysis* (EDA) dengan memahami pola *Data*, distribusi *rating*, popularitas, dan *vote count* berdasarkan *genre* dan durasi. Keuntungan menggunakan *Exploratory Data Analysis* dalam penelitian ini adalah dapat memahami struktur *Data* yang kompleks karena metode ini membantu peneliti mengenali jumlah *Data*, tipe variabel (*rating*, *genre*, durasi, popularitas), serta hubungan awal antarvariabel dalam *Dataset* besar. Selain itu, metode ini juga dapat mendeteksi pola dan tren utama secara cepat sehingga dapat memudahkan identifikasi *genre* dominan, durasi ideal, dan pola *respons* penonton secara global. Metode ini memungkinkan eksplorasi *Data* secara menyeluruh untuk menemukan korelasi, tren, dan pola yang tidak dapat diidentifikasi secara manual. Hal ini sejalan dengan kebutuhan industri hiburan digital dalam mengambil keputusan yang berbasis *Data* (*Data-driven decision making*). Dengan memanfaatkan *Dataset* film Netflix hingga tahun 2025, studi ini juga menyoroti potensi besar dari penerapan analitik *Data* dalam dunia hiburan digital. Pertanyaan strategis seperti apa yang sebenarnya disukai penonton global, apa yang sebenarnya disukai penonton global apakah konten populer selalu berkualitas tinggi, bagaimana *Data* besar dapat digunakan untuk mendukung keputusan kreatif. Rekomendasi praktis untuk menjawab pertanyaan tersebut adalah dengan fokus pada konten yang memiliki keseimbangan *rating* tinggi dan popularitas tinggi, karena ini paling mencerminkan selera penonton global sedangkan implementasi langsung dilakukan menjadikan *rating*, *vote count*, dan popularitas sebagai KPI utama evaluasi konten.

Oleh karena itu, judul ini dipilih karena tidak hanya relevan secara akademis dalam pengembangan ilmu *Data* dan analisis perilaku konsumen digital tetapi juga memiliki urgensi praktis dalam memberikan rekomendasi strategis bagi pelaku industri, khususnya dalam pengelolaan konten digital berbasis preferensi pasar.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode eksplorasi *Data* (*Exploratory Data Analysis*/EDA). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi pola, tren, dan hubungan antarvariabel dalam *Dataset* film Netflix secara statistik dan visual. EDA sangat efektif dalam menggali informasi tersembunyi dari *Data* besar (*big Data*) dan memberikan pemahaman awal terhadap struktur *Data* secara menyeluruh *Data* dianalisis secara statistik dan visual dengan bantuan perangkat lunak analitik dan pemrograman seperti Google Colab. Penelitian ini tidak bersifat eksperimental, tetapi berusaha mengungkap wawasan yang tersembunyi dalam kumpulan *Data* melalui teknik eksplorasi dan visualisasi.

Jenis *Data* yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif sekunder dan berskala besar, mencakup berbagai informasi terkait produksi dan performa konten film yang tersedia di *platform* Netflix. Jenis *Data* ini berupa *structured Data* (*Data* terstruktur) dalam format tabular (.csv), yang berisi atribut-atribut utama seperti Identitas konten: *title*, *type*, *show_id*, Aspek produksi: *release_year*, *country*, *genres*, *duration*, *director*, *language*, waktu rilis: *date_added* dan *respons* penonton: *vote_average*, *vote_count*, *popularity*, *rating*. *Data* ini memungkinkan untuk dilakukan analisis statistik deskriptif, eksploratif, hingga visualisasi multivariat terhadap pola produksi dan preferensi penonton.

Sedangkan sumber *Data* utama dalam penelitian ini adalah *Dataset* publik yang diperoleh dari Kaggle, sebuah *platform* berbagi *Dataset* dan kompetisi analisis *Data* yang banyak digunakan dalam penelitian dan industri. *Dataset* ini relevan digunakan untuk kebutuhan analisis skala besar dalam konteks *Big Data Analytics* karena mencakup ribuan *entri* dengan atribut *multivariat*.

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan *Data* dalam penelitian ini dilakukan melalui metode dokumentasi *Data* sekunder berbasis digital, yaitu dengan mengunduh *Dataset* publik dari *platform* Kaggle. *Dataset* tersebut dipilih karena telah dikompilasi dan dikurasi oleh komunitas *Data* secara sistematis, serta tersedia secara terbuka untuk keperluan penelitian dan eksplorasi analitik. Menghapus *Data* duplikat.

Langkah-langkah pengumpulan *Data* dilakukan dengan cara melakukan identifikasi *Dataset* dengan cara peneliti mencari *Dataset* yang relevan melalui situs Kaggle.com dengan kata kunci seperti “Netflix movies,” “Netflix Dataset up to 2025,” dan “Netflix content analysis.” *Dataset* yang dipilih mencakup *Data* film dan serial Netflix lengkap hingga tahun 2025. Kemudian melakukan penunduhan *Dataset* dalam format .csv yang mudah diolah menggunakan perangkat lunak analitik Google Colab. Metode yang digunakan dalam pembersihan *Data* dan verifikasi keabsahan *Data* dilakukan pada fase *Data Procecing* menggunakan Phyton. Pada fase *Data Processing*, akan dikukan analisis *Data* dengan perintah `df.isnull` untuk mendeteksi kolom yang kosong dalam *Data* dan `df.drop_duplicates` untuk menghapus *Data* yang duplikat. Terakhir praproses dan persiapan *Data* dengan cara pembersihan (*cleaning*), transformasi, dan seleksi atribut yang relevan untuk analisis lebih lanjut. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk menggunakan *Data* yang luas, aktual, dan relevan dalam konteks *big Data* tanpa harus melakukan survei atau eksperimen langsung, sekaligus tetap menjaga validitas analisis dengan memilih sumber terpercaya.

2.2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis *Data* dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan *Big Data Analytics* dengan menggunakan metode Eksplorasi *Data* (*Exploratory Data Analysis/EDA*). Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi pola, tren, dan hubungan antar variabel dalam *Dataset* Netflix yang mencakup ribuan entri. Adapun langkah-langkah teknik analisis yang digunakan diawali dengan praproses *Data* (*Data preprocessing*) dengan mempersiapkan melalui beberapa tahap, yaitu menghapus *Data* duplikat dan nilai kosong (*missing values*), mengubah format kolom menjadi sesuai tipe *Data* dan menstandarisasi *Data* kategorikal. Selanjutnya, dilakukan eksplorasi *Data* (*Exploratory Data Analysis*) untuk menemukan pola dan tren menggunakan *Google Collabs*. *Google Collabs* dipilih karena mudah diakses tanpa perlu instalasi perangkat lunak tambahan, cukup menggunakan browser dan akun *Google*. *Platform* ini terintegrasi langsung dengan Python, yang merupakan bahasa utama dalam analisis *Data* dan *Big Data*, serta mendukung berbagai *library* analitik populer seperti Pandas, NumPy, Matplotlib, dan Scikit-learn. Dalam pustaka nya, *Google Collabs* menggunakan Pandas untuk manipulasi dan eksplorasi *Data*, Matplotlib untuk visualisasi dasar (grafik, histogram, scatter plot) dan Seaborn untuk untuk visualisasi statistik yang lebih informatif dan rapi. Ketiga pustaka ini sudah terintegrasi dan siap digunakan langsung di Google Colab. Jenis analisisnya meliputi:

Tabel 1. Jenis Analisis yang Dilakukan

No	Analisis	Tujuan
1	Tren Produksi Film per Tahun	Untuk mengetahui peningkatan atau penurunan jumlah konten yang dirilis
2	Distribusi <i>Genre</i>	Untuk mengetahui <i>genre</i> apa yang paling sering diproduksi
3	Durasi Film per <i>Genre</i>	Untuk melihat kecenderungan durasi berdasarkan kategori
4	Negara Asal Produksi Terbanyak	Untuk mengidentifikasi negara yang paling banyak menyuplai konten Netflix
5	Distribusi <i>Rating</i> dan <i>Vote count</i>	Untuk memahami sejauh mana konten mendapat <i>respons</i> positif dari penonton
6	Analisis Popularitas	Untuk menilai korelasi antara <i>vote</i> , <i>rating</i> , dan popularitas
7	Korelasi antar Variabel	Untuk menguji hubungan antara aspek produksi (<i>genre</i> , durasi) dan <i>respons</i> penonton (<i>rating</i> , popularitas)

Temuan pada *histogram* dan *bar chart* memperlihatkan distribusi *rating* cenderung terkonsentrasi pada nilai menengah (misalnya 6–8), menunjukkan bahwa sebagian besar konten dinilai “cukup baik” oleh penonton. Di sisi lain beberapa *genre* (misalnya drama atau *action*) memiliki jumlah konten paling banyak, menunjukkan fokus produksi pada *genre* yang dianggap aman secara pasar. Pada *line chart*, menunjukkan tren peningkatan jumlah konten yang diproduksi dari tahun ke tahun, terutama pada periode ketika *platform streaming* mulai berkembang pesat secara global. Sementara itu, *Heatmap* menunjukkan adanya korelasi positif yang cukup kuat antara popularitas dan *vote count*, yang mengindikasikan bahwa konten yang banyak ditonton cenderung juga mendapat banyak penilaian dari penonton. Pada *Pie Chart* memperlihatkan bahwa beberapa *genre* mendominasi total konten, misalnya drama, *action*, atau *comedy* sementara *Genre* lain hanya menempati porsi kecil, menunjukkan adanya ketimpangan distribusi produksi konten. Selain itu, pada *Treemap* menunjukkan bahwa *genre* dominan tidak hanya unggul dalam jumlah konten, tetapi juga dalam kontribusi terhadap popularitas total. *Heatmap* digunakan untuk korelasi antar variabel, *pie chart* dan *treemap* untuk proporsi *genre* atau negara dalam bentuk visualisasi *Data*. Terakhir, dilakukan interpretasi hasil setiap hasil visualisasi akan diinterpretasikan secara naratif untuk menjawab rumusan masalah dan mendukung simpulan penelitian. Analisis akan menghubungkan hasil dengan preferensi penonton, tren industri konten digital, dan potensi aplikasi ke depannya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Analisis Korelasi

Analisis dilakukan dengan menggunakan korelasi Heatmap yaitu korelasi yang digambarkan dalam grafik dua dimensi di mana nilai *Data* digambarkan dengan warna yang berbeda. Hasil analisis ini menggambarkan hubungan antara *genre*, *rating*, dan jumlah penonton. Berdasarkan korelasi tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut :

Genre	Pola Korelasi Terhadap <i>Rating</i>	Penjelasan
<i>Animation</i>	Korelasi positif sedang–kuat	Korelasi positif sedang–kuat
<i>History</i>	Korelasi positif kuat	Audiens memberi apresiasi tinggi
<i>War</i>	Korelasi positif kuat	Kualitas narasi berpengaruh besar
<i>Drama</i>	Korelasi lemah / fluktuatif	Variasi kualitas tinggi
<i>Comedy</i>	Korelasi lemah	Preferensi sangat subjektif

Genre dengan narasi kuat dan nilai tematik cenderung memiliki hubungan positif yang lebih konsisten dengan *rating*. Sementara itu, ada pula korelasi *Genre* dan Popularitas yang hasilnya sebagai berikut :

Genre	Korelasi dengan Popularitas	Pola
<i>Drama</i>	Positif sedang	Banyak ditonton, <i>rating</i> bervariasi
<i>Comedy</i>	Positif sedang	Mudah viral
<i>Animation</i>	Positif lemah–sedang	Tidak selalu <i>mass-market</i>
<i>History</i>	Lemah	Audiens <i>niche</i>
<i>War</i>	Lemah	Segmen spesifik

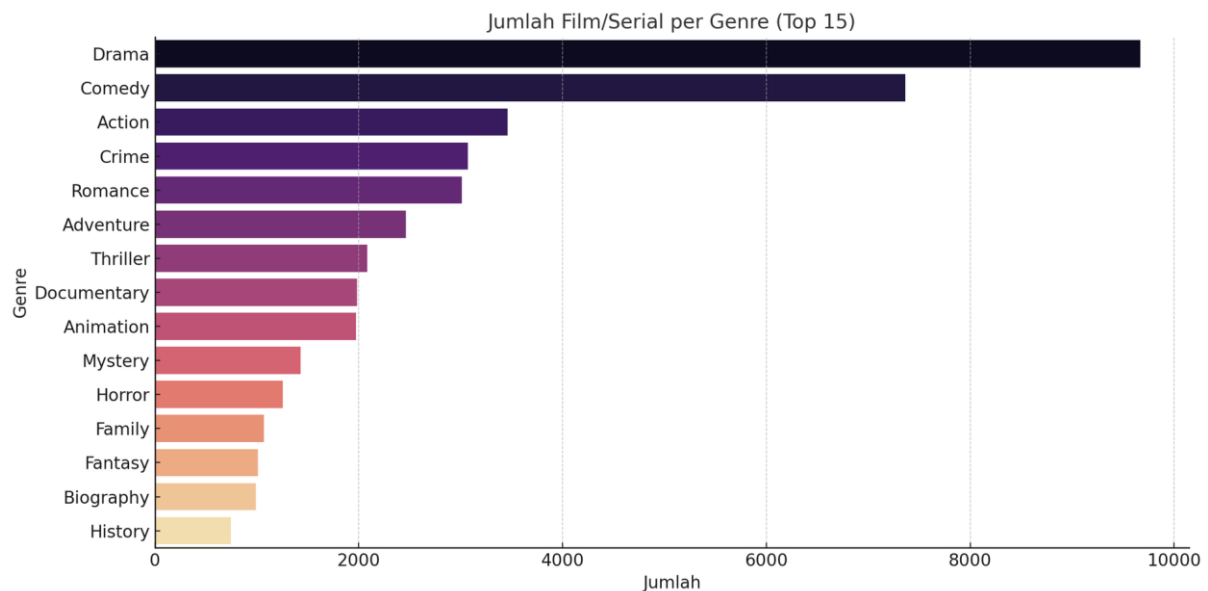
Berdasarkan tabel hasil tersebut, memberikan gambaran bahwa popularitas lebih dipengaruhi tren dan promosi daripada kualitas persepsi. Berdasarkan hasil korelasi tersebut dapat disimpulkan bahwa hubungan antara *rating* dan popularitas bersifat positif namun lemah. Artinya, konten yang banyak ditonton belum tentu memperoleh *rating* tinggi, dan sebaliknya, konten dengan kualitas tinggi menurut penonton tidak selalu menjadi yang paling populer. Temuan ini mengindikasikan bahwa popularitas lebih dipengaruhi faktor promosi dan tren, sementara *rating* lebih mencerminkan tingkat kepuasan audiens terhadap kualitas konten.

3.1.2. Analisis Faktor Eksternal

Berdasarkan hasil analisis, terdapat beberapa faktor *eksternal* yang mempengaruhi korelasi *rating* dan popularitas diantaranya pemilihan aktor dan sutradara. Kehadiran aktor populer atau sutradara dengan reputasi kuat cenderung meningkatkan popularitas awal karena menarik perhatian *audiens* sejak awal rilis. Namun, hal ini tidak selalu diikuti oleh *rating* tinggi apabila kualitas cerita dan eksekusi tidak memenuhi ekspektasi penonton. Faktor lain yang berpengaruh signifikan adalah kampanye pemasaran dan strategi promosi platform. Konten yang dipromosikan secara intensif melalui *trailer*, media sosial, dan rekomendasi algoritmik biasanya memperoleh jumlah penonton yang tinggi. Akan tetapi, hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan tinggi tidak menjamin kepuasan *audiens*, sehingga korelasi antara popularitas dan *rating* tetap lemah. Selain itu, waktu rilis dan konteks sosial juga memengaruhi *respons* penonton. Konten yang dirilis bertepatan dengan isu sosial, tren global, atau momen tertentu dapat mengalami lonjakan popularitas, meskipun penilaian kualitasnya beragam. Hal ini memperkuat temuan bahwa *rating* lebih mencerminkan kualitas perseptual, sementara popularitas lebih dipengaruhi faktor eksternal dan strategis.

3.1.3. Pola Trend Genre Film dan Popularitas

Hasil analisis berdasarkan pola *trend Genre* dan Popularitas didapatkan hasil sebagai berikut



Grafik ini menunjukkan *Genre* Drama dan *Comedy* mendominasi jumlah produksi secara signifikan dibanding *genre* lain. Ini menunjukkan bahwa kedua *genre* tersebut merupakan fokus utama produksi karena memiliki pasar luas dan daya tarik massal. Setelah Drama dan *Comedy*, terlihat penurunan cukup tajam pada *genre* Action, Crime, dan Romance. Pola ini menandakan bahwa *genre-genre* tersebut masih populer, namun diproduksi dalam skala lebih selektif. *Genre* seperti Adventure, Thriller, Documentary, dan Animation berada di tingkat menengah. Ini mengindikasikan strategi diversifikasi konten untuk menjangkau segmen *audiens* tertentu, bukan pasar massal. *Genre* History, Biography, Fantasy, dan Family memiliki jumlah produksi paling sedikit. Pola ini menunjukkan bahwa *genre* tersebut bersifat *niche*, membutuhkan biaya atau riset lebih tinggi, serta menyasar *audiens* yang lebih spesifik. Kesimpulannya, *platform* cenderung memprioritaskan *genre* dengan permintaan tinggi dan risiko rendah, sambil tetap mempertahankan *genre niche* untuk menjaga variasi dan kualitas katalog konten.

3.1.4. Rekomendasi dan Implikasi

Berdasarkan hasil analisis tersebut, terdapat beberapa rekomendasi dan implikasi yang dapat dilakukan diantaranya pada strategi produksi konten. Industri dapat mempertahankan produksi

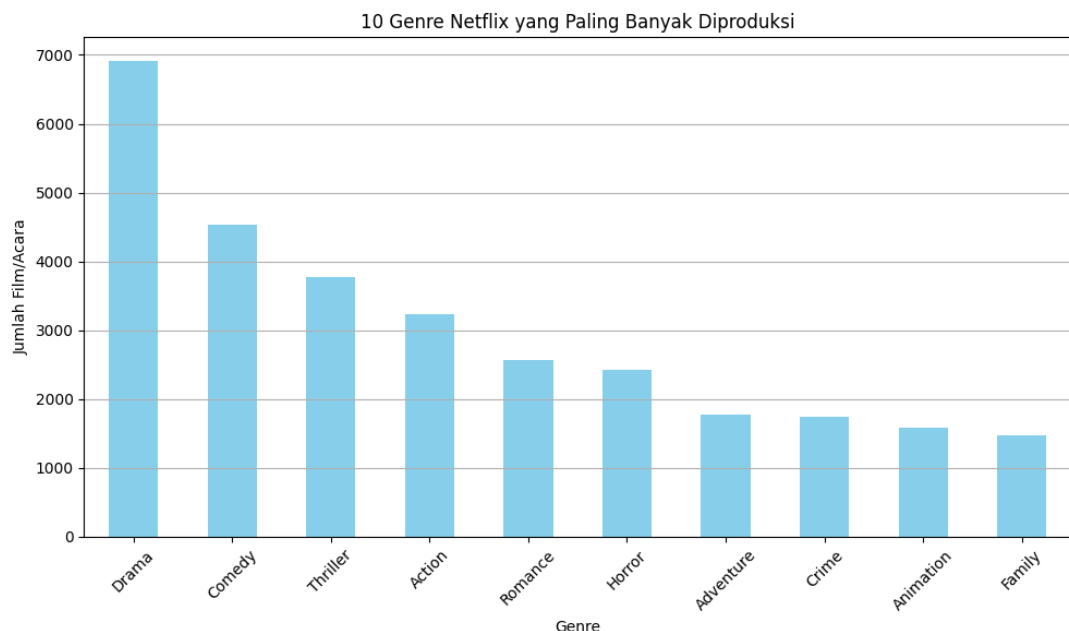
tinggi pada *genre* Drama dan *Comedy*, namun dengan Inovasi narasi (format pendek, tema lokal, pendekatan lintas *genre*) serta menghindari pengulangan formula untuk mencegah *genre* fatigue. Selain itu, dilakukan penguatan pada *genre* menengah. Penguatan dilakukan untuk *genre* yang produksi musiman atau terbatas (*limited series*) dan *genre* yang eksperimen tema yang lebih spesifik (*true crime*, *action* lokal). Temuan ini membantu industri hiburan mengoptimalkan portofolio konten, dengan memproduksi *genre* populer secara berkelanjutan sambil tetap mengembangkan *genre* niche sebagai sumber nilai jangka panjang dan loyalitas *audiens*.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksploratif terhadap *Data* film dan serial Netflix untuk mengidentifikasi pola produksi serta preferensi penonton. Berikut adalah hasil dari beberapa analisis utama:

3.2.1. *Genre* yang Paling Banyak Diproduksi

Genre yang paling dominan dalam *Dataset* adalah Drama, diikuti oleh Komedi, Thriller, dan Aksi. Drama muncul sebagai *genre* utama hampir setiap tahun, menandakan bahwa Netflix konsisten menargetkan *audiens* yang menyukai konten naratif yang kuat. Dokumenter juga menunjukkan peningkatan, mencerminkan tren konsumsi konten berbasis realita dan edukatif.



Gambar 1. *Genre* yang Paling Banyak Diproduksi

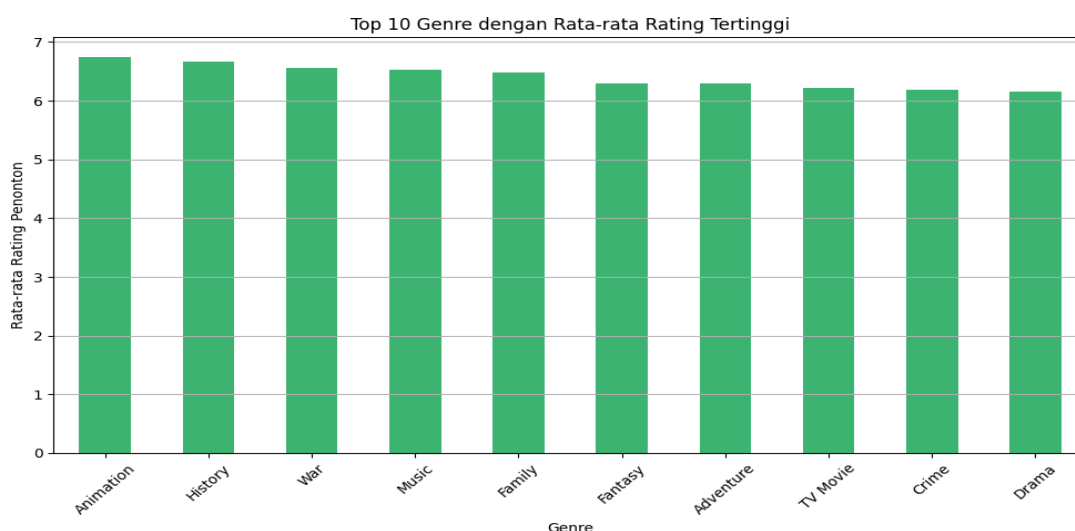
Sumbu X: Jenis *genre* film/ serial sedangkan Sumbu Y: Jumlah film/ serial yang diproduksi Grafik membandingkan volume produksi antar *genre*. Berdasarkan grafik tersebut, Drama menempati posisi tertinggi dengan jumlah produksi paling besar, jauh di atas *genre* lain. Drama menempati posisi tertinggi dengan jumlah produksi paling besar, jauh di atas *genre* lain. *Genre* seperti *Action*, *Romance*, dan *Horror* berada di tingkat menengah. Terakhir, *Adventure*, *Crime*, *Animation*, dan *Family* memiliki jumlah produksi lebih rendah dibanding *genre* utama. Grafik tersebut menunjukkan bahwa Netflix lebih banyak memproduksi *genre* yang memiliki daya tarik luas dan fleksibel secara cerita, seperti drama dan komedi.

Pola yang ditemukan pada grafik tersebut diantaranya Pola Dominasi *Genre Mainstream* yang menunjukkan *genre* drama dan komedi mendominasi produksi, menunjukkan strategi Netflix yang berfokus pada *genre* dengan pasar penonton paling luas. Selain itu, ada juga Pola Penurunan Bertahap (*Gradual Decline*) yang menunjukkan tren penurunan jumlah produksi dari *genre* paling populer ke *genre* niche, menandakan adanya prioritas produksi yang jelas. Terakhir, ada pola Keseimbangan

antara Populer dan Variasi yang menunjukkan Netflix tetap memproduksi *genre* lain seperti animation dan family untuk menjaga keberagaman konten meskipun *genre* tertentu mendominasi,

3.2.2. *Genre* dengan Rating Tertinggi

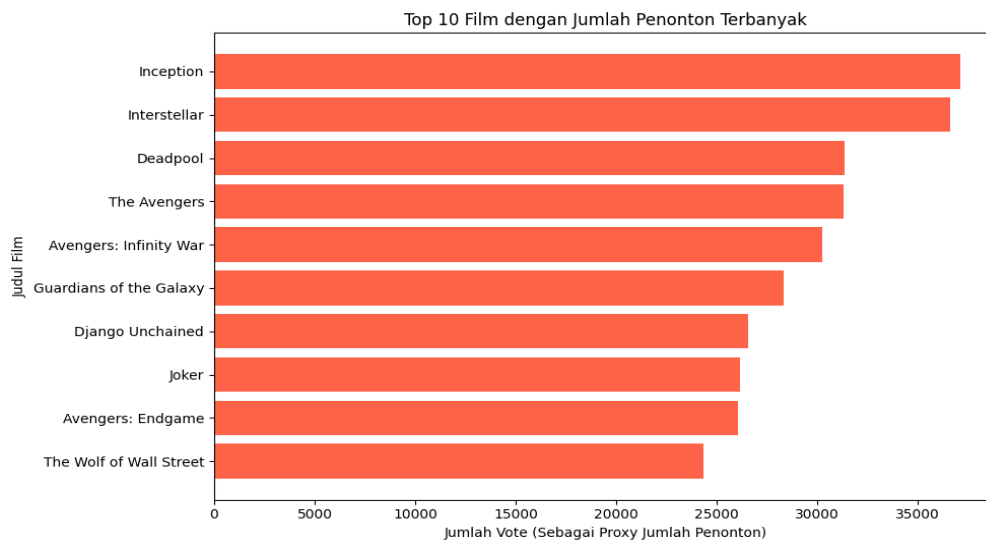
Berdasarkan hasil analisis rata-rata *rating* penonton (*vote_average*) terhadap *genre* dalam Dataset Netflix, ditemukan bahwa *genre* dengan *rating* tertinggi secara berturut-turut adalah *Animation*, *History*, dan *War*. Temuan ini mencerminkan kecenderungan bahwa *genre-genre* dengan nilai artistik, naratif kuat, atau muatan emosional dan *historis* cenderung mendapatkan penilaian yang lebih tinggi dari pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa *genre* Drama merupakan *genre* yang paling banyak diproduksi oleh Netflix dalam kurun waktu 2010 hingga 2025. Namun, secara mengejutkan, *genre* ini justru memiliki rata-rata *rating* penonton paling rendah dibandingkan *genre-genre* lainnya seperti *Animation*, *History*, atau *War*. Temuan ini menyoroti adanya ketimpangan antara kuantitas dan kualitas persepsi penonton.



Gambar 2. Top 10 *Genre* dengan *Rating* Tertinggi

Beberapa faktor yang dapat menjelaskan fenomena ini antara lain produksi massal dan variasi kualitas karena drama menjadi *genre* umum yang paling fleksibel untuk berbagai cerita (keluarga, percintaan, kriminal, politik), maka produksi dalam *genre* ini sangat masif. Namun, produksi massal sering kali tidak diiringi dengan kualitas naskah, akting, atau penggarapan teknis yang merata. *Genre* tertentu juga dimungkinkan dipengaruhi oleh preferensi budaya atau demografis penonton di negara-negara tertentu karena budaya lokal memengaruhi selera cerita (misalnya drama keluarga di Asia, *crime* di Eropa). Kemudian dari sisi demografi usia juga menentukan *genre* favorit (remaja cenderung *action/fantasi*, dewasa drama/thriller). Selain itu, Nilai sosial & norma yang membuat *genre* tertentu lebih diterima di negara tertentu. Terakhir, Bahasa & konteks lokal, dapat meningkatkan kedekatan emosional penonton. *Genre* tertentu juga dimungkinkan dipengaruhi oleh preferensi budaya atau demografis penonton di negara-negara tertentu karena budaya lokal memengaruhi selera cerita (misalnya drama keluarga di Asia, *crime* di Eropa). Kemudian dari sisi demografi usia juga menentukan *genre* favorit (remaja cenderung *action/fantasi*, dewasa drama/thriller). Selain itu, Nilai sosial & norma yang membuat *genre* tertentu lebih diterima di negara tertentu. Terakhir, Bahasa & konteks lokal, dapat meningkatkan kedekatan emosional penonton. Kemudian ekspektasi penonton yang lebih tinggi karena drama adalah *genre* yang paling banyak ditonton, penonton biasanya memiliki ekspektasi tinggi terhadap kualitas ceritanya. Ketika drama tidak mampu memberikan alur yang kuat, karakter yang berkembang dengan baik, atau penyelesaian cerita yang memuaskan, maka penilaian cenderung lebih kritis. Selanjutnya kelelahan *genre* (*Genre Fatigue*) artinya, pengguna mungkin mengalami kejenuhan akibat paparan berulang terhadap tema dan gaya cerita drama yang

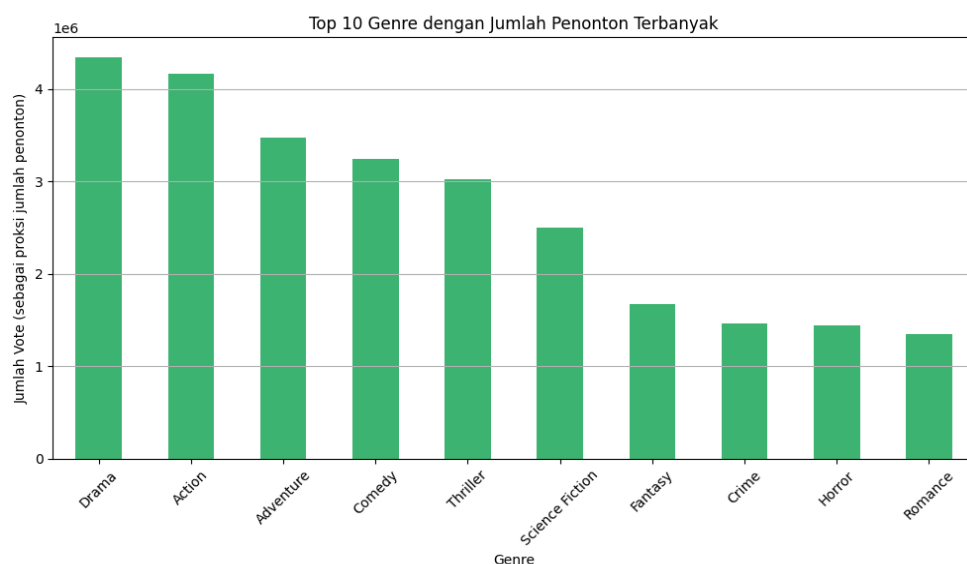
mirip. Hal ini menyebabkan penurunan minat dan *rating*, meskipun produksi tetap tinggi karena *genre* ini dianggap “aman secara pasar”. Terakhir, film dengan jumlah penonton terbanyak yang merupakan analisis terhadap jumlah penonton film Netflix, yang diwakili oleh kolom *vote_count* sebagai proksi partisipasi pengguna dalam memberikan ulasan, menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil film yang mampu menarik perhatian secara masif dari audiens global. Film-film yang memiliki jumlah *vote* paling tinggi umumnya merupakan judul-judul yang secara internasional populer, memiliki pemasaran besar, dan didukung oleh nama besar baik dari sisi aktor maupun sutradara.



Gambar 3. Top 10 Film dengan Penonton Terbanyak

3.2.3. *Genre* dengan Jumlah Penonton Terbanyak

Berdasarkan analisis jumlah penonton dari masing-masing *genre*, menggunakan kolom *vote_count* sebagai indikator keterlibatan audiens, ditemukan bahwa *genre* Drama, Action, Adventure, dan Comedy merupakan *genre* dengan jumlah penonton terbanyak. Di sisi lain, *genre* Crime, Horror, dan Romance justru berada di posisi terbawah dalam hal jumlah penonton.



Gambar 4. *Genre* dengan Jumlah Penonton Terbanyak

Genre dengan jumlah penonton terbanyak umumnya merupakan *genre* serba guna dan universal (seperti Drama dan Action), sementara *genre* dengan jumlah penonton paling sedikit cenderung memiliki pasar terbatas, tema yang berat, atau gaya cerita yang tidak cocok untuk semua audiens.

Rekomendasi praktis yang dapat dilakukan seperti Memprioritaskan *genre* dengan kombinasi popularitas dan *rating* yang stabil, bukan hanya yang jumlah produksinya tinggi atau Menyesuaikan durasi konten pada rentang yang terbukti paling diterima penonton untuk meningkatkan keterlibatan. Selain itu juga dapat Mengembangkan konten lokal atau regional yang selaras dengan preferensi budaya dan demografis *audiens* tertentu. Sementara itu, implikasi praktis untuk pengembangan kedepan antara lain implikasi terhadap kampanye promosi seperti konten dengan popularitas tinggi dipromosikan secara masif untuk menarik penonton baru. Kemudian implikasi terhadap strategi produksi seperti Menggunakan hasil analisis sebagai dasar penentuan *greenlight* proyek baru.

Metode statistik yang digunakan diantaranya adalah *Exploratory Data Analysis* (EDA) yang digunakan untuk memahami struktur *Data*, distribusi variabel (*rating*, popularitas, durasi), serta pola awal melalui *histogram*, *bar chart*, *line chart*, *pie chart*, dan *treemap*. Kemudian metode Analisis Korelasi Pearson yang digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linear antara variabel karakteristik produksi (durasi, tahun rilis) dan *respons* penonton (*rating*, *vote count*, popularitas). Kemudian metode Statistik Deskriptif meliputi perhitungan mean, median, minimum, maksimum, dan distribusi *Data* untuk menggambarkan kecenderungan umum *respons* penonton. Penelitian ini berfokus pada analisis statistik deskriptif dan korelasional untuk memahami hubungan antara karakteristik produksi dan *respons* penonton. Terdapat beberapa korelasi dalam hasil pembahasan ini diantaranya korelasi antara *genre* dan *rating* seperti pada *genre Animation*, *History*, dan *War* memiliki rata-rata *rating* tertinggi, meskipun jumlah produksinya tidak sebanyak *genre* lain. Sementara itu, Drama merupakan *genre* yang paling banyak diproduksi, tetapi justru memiliki rata-rata *rating* terendah. Ini mengindikasikan bahwa tingginya kuantitas produksi suatu *genre* tidak menjamin tingginya kualitas persepsi penonton. Artinya, terdapat korelasi negatif pada beberapa kasus: semakin banyak diproduksi (kuantitas tinggi), belum tentu disukai (*rating* tinggi).

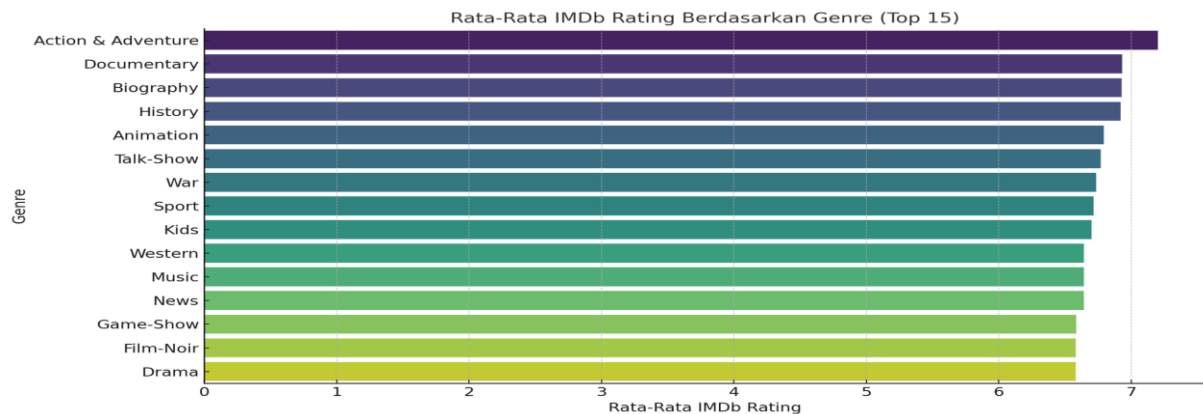
Kemudian korelasi antara *genre* dan popularitas diantaranya *genre Drama*, *Action*, *Adventure*, dan *Comedy* mendominasi dari sisi jumlah penonton (dihitung dari *vote_count* sebagai proksi keterlibatan). Artinya, *genre-genre* ini bersifat universal dan mudah diterima secara luas, meskipun tidak selalu memiliki *rating* tertinggi. Sebaliknya, *genre Crime*, *Horror*, dan *Romance* berada di posisi terbawah dalam hal *vote count*, menandakan audiens yang lebih sempit atau spesifik.

Selain itu terdapat pula Pola Korelasi *genre* yang berpengaruh signifikan terhadap *respons* penonton. seperti *genre* berkualitas tinggi (dalam persepsi *rating*) belum tentu memiliki popularitas tinggi (jumlah penonton), dan sebaliknya Berdasarkan karakteristik produksi, *genre* sebagai Penentu Daya Tarik Awal (Popularitas). *Genre* berperan besar dalam menarik perhatian awal penonton. *Genre* yang bersifat mainstream seperti Drama, Comedy, dan Action cenderung memiliki popularitas tinggi karena mudah diterima lintas budaya dan memiliki basis penonton yang luas. Contoh spesifik yang menunjukkan hubungan tidak linier antara *rating* dan popularitas Adalah pada movie *Money Heist* (*La Casa de Papel*). Dari segi popularitas, sangat tinggi secara global, viral di banyak negara dan dari sisi *rating* juga baik, tetapi tidak selalu tertinggi di antara serial Netflix. Hal ini menunjukkan bahwa popularitas tinggi tidak otomatis menghasilkan *rating* tertinggi. Kemudian pada film *Dark* (Jerman). Dari segi Relatif lebih kecil dibanding serial mainstream dan dari sisi *rating* sangat tinggi dari penonton dan kritikus. Hal ini menunjukkan bahwa *rating* tinggi dapat muncul meski popularitas rendah. Ada juga film *Black Mirror*. Di beberapa episode sangat populer tetapi *rating* biasa sebaliknya, episode dengan *rating* tinggi tidak selalu paling banyak ditonton. Hal ini menunjukkan hubungan *rating* popularitas bervariasi antar konten dalam satu seri

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pendekatan *Big Data Analytics* terhadap *Dataset* konten Netflix tahun 2010 hingga 2025, diperoleh Kesimpulan bahwa *genre* drama merupakan *genre* yang paling banyak diproduksi oleh Netflix, mencerminkan tingginya minat dan

fleksibilitas cerita yang ditawarkan *genre* ini. Namun, tingginya jumlah produksi tidak selalu diiringi oleh kepuasan penonton. Nila *Rating* tertinggi diperoleh *genre* Action and Adventure dengan nilai 7 disusul *genre* Documentary dan Biography yang sama-sama memiliki nilai 6.8.



Gambar 5. Grafik Rata-Rata Pembanding *Rating Genre*

Genre drama memiliki *rating* rata-rata terendah, meskipun paling banyak diproduksi. Kelelahan *genre* terjadi ketika penonton terlalu sering terpapar pola cerita, konflik, atau gaya visual yang serupa dalam satu *genre*. Hal ini dikarenakan produksi berulang dengan formula sama sehingga alur cerita mudah ditebak. Selain itu, juga minim inovasi tema dan karakter yang menyebabkan penurunan keterlibatan emosional. Dampaknya, Popularitas tetap tinggi (karena *genre* masih diminati) tapi *rating* cenderung stagnan atau menurun (karena kepuasan berkurang), ekspektasi tinggi, dan variasi kualitas produksi. Kemudian film dengan jumlah penonton terbanyak cenderung berasal dari judul-judul populer dengan promosi besar, produksi berskala internasional, serta didukung oleh aktor atau franchise terkenal. Terakhir, *genre* dengan jumlah penonton terbanyak adalah Drama, Action, Adventure, dan Comedy. Sementara *genre* dengan penonton paling sedikit adalah Crime, Horror, dan Romance. Hal ini mengindikasikan bahwa *genre* dengan cakupan narasi yang lebih luas dan universal cenderung lebih mudah diterima oleh *audiens* global.

Daftar Pustaka

- [1] Z. Hidayat, "DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PERUBAHAN KONSUMSI," vol. 13, no. September, 2016.
- [2] R. Salam, "Manajemen Bisnis di Era Digital," 2020.
- [3] T. Tahir, K. Qasim Maqbool, S. Zafar, M. Zulkifl Hasan, M. Zunnurain Hussain, and M. Atif Yaqub, "Dialogue Social Science Review (DSSR) A Global Analysis of Netflix Content Production Unveiling Dominant Countries and Industry Trends," vol. 2, no. 3, pp. 519-534, 2024, [Online]. Available: www.thedssr.com
- [4] A. Ali, A. Raza, M. M. M. Sayed, B. A. Qureshi, and Y. M. Memon, "Data-driven Insights Machine Learning Approaches for Netflix Content Analysis and Visualization," J. Eng. Res. Reports, vol. 27, no. 4, pp. 278-290, 2025, doi: 10.9734/jerr/2025/v27i41471.
- [5] N. Lee, J. Lim, M. Choi, and H.-C. Jeong, "Global Streams, Local Currents: A Data Analysis on Global VOD Content Consumption," pp. 1-21, 2025, [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/2502.19043>
- [6] Dian Sudiantini, Dwi Nurambarwati, Faizah Dwi Julianti, Farhan Febriansyah Putra, Gaida Putri Naraya, and Gea Verina Nazara, "Inovasi Dalam Manajemen Pemasaran Dan Menjaga Relevan Bisnis Di Era Digital," J. Ris. dan Inov. Manaj., vol. 1, no. 2, pp. 129-138, 2023, doi: 10.59581/jrim-widyakarya.v1i2.378.
- [7] M. Saraee, S. White, and J. Eccleston, "A Data mining approach to analysis and prediction of movie ratings," Manag. Inf. Syst., vol. 10, pp. 343-352, 2004.
- [8] G. Mejías, Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution, vol. 19, no. 1. 2021. doi: 10.7195/ri14.v19i1.1565.
- [9] S.-H. Chen, Y.-J. Chen, and W.-C. Leung, "Analyzing differences in customer satisfaction on the video streaming platform Netflix," Ann. Manag. Organ. Res., vol. 4, no. 3, pp. 193-209, 2023, doi: 10.35912/amor.v4i3.1554.
- [10] W. Ni and C. Coupé, "Time-synchronic comments on video streaming website reveal core structures of audience engagement in movie viewing," Front. Psychol., vol. 13, no. January, 2023, doi: 10.3389/fpsyg.2022.1040755.

- [11] L. Mikos, "Digital media platforms and the use of TV content: Binge watching and video-on-demand in germany," *Media Commun.*, vol. 4, no. 3A, pp. 154–161, 2016, doi: 10.17645/mac.v4i3.542.
- [12] Q. Zhang, Y. Zhu, X. Zhang, and M. G. Terwilliger, "Predicting popularity: Machine learning insights into movie team patterns and online ratings," *Issues Inf. Syst.*, vol. 25, no. 3, pp. 386–398, 2024, doi: 10.48009/3_iis_2024_129.
- [13] D. Gavilan, S. Fernández-Lores, and G. Martínez-Navarro, "The influence of online ratings on film choice: decision making and perceived risk," *Commun. Soc.*, vol. 32, no. 2, pp. 45–59, 2019, doi: 10.15581/003.32.2.45-59.
- [14] Referensi tentang kelelahan media : Webster, J. G. (2014) "The Marketplace of Attention: How Audiences Take Shape in a Digital Age. MIT Press"
- [15] Referensi Teori Konsumsi Media : Uses and Gratifications Theory Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). "Uses and Gratifications Research."