

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Pada dasarnya berkomunikasi mempunyai tujuan tertentu pada saat menyampaikannya. Banyak cara yang dilakukan oleh manusia untuk menyampaikan pesan tersebut baik itu secara verbal maupun nonverbal. Tetapi tidak semua penerima pesan tersebut dapat mengetahui apa yang menjadi tujuan kita sehingga kita ingin melakukan komunikasi dengannya.

Film memiliki nilai seni tersendiri, dimana film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang professional dibidangnya. Selain itu film sebagai sarana komunikasi yang cukup efektif untuk menyampaikan pesan dari sang pembuat film kepada khalayaknya, pesan-pesan yang positif bagi khalayaknya, banyak film yang hanya mengejar keuntungan bukan menyampaikan pesan yang positif bagi khalayak.

Berdasarkan fenomena tersebut film yang menjadi perhatian bagi penulis untuk penelitian analisis semiotika adalah film komedi yang berjudul Wakop DKI Reborn Part 2, film ini adalah kelanjutan dari film warkop DKI reborn part 2 film komedi Indonesia 2016 yang di sutradarai oleh Anggy Umbara. Dono (Abimana Aryasatya), Kasino (Vino Sebastian), dan Indro (Tora Sudiro) adalah tiga orang sahabat yang bekerja sebagai petugas keamanan organisasi bernama CHIIPS (Cara Hebat Ikut-Ikutan Pelayanan Sosial) dimana tugas

mereka adalah membantu menertibkan dan menjaga keamanan masyarakat. Namun, tingkah mereka yang konyol dan bermasalah selalu membuat jengkel dan marah atasan mereka (Ence Bagus), walaupun mereka berhasil lolos dari ancaman pemecatan. Hingga pada suatu hari saat mereka sedang mengejar seorang copet (Arie Kriting) yang sedang melarikan diri, mereka berakhir membuat kekacaun sehingga ditangkap dan dibawa ke pengadilan. Disana, mereka bertiga dituntut untuk mengganti rugi dengan membayar denda sebesar 8 milyar rupiah atau mereka akan dipenjara. Dono, Kasino, dan Indro yang kebingungan mencari uang, tidak sengaja melihat seorang pria ditabrak oleh mobil misterius. Mereka bertiga kemudia membawa pria itu kerumah sakit saat sekarat, pria itu menyerahkan sebuah peta harta karun pada mereka bertiga. Dono, Kasino, dan Indro pun akhirnya menerima peta tersebut dan berniat untuk mencari harta tersebut agar bisa membayar denda 8 milyar. Jangkrik boss part 2, meneruskan pertualangan dono (Abimana Aryasatya), Kasino (Vino G bastian) dan Indro (Tora Sudiro) dalam mencari harta karun untumembayar hutang, agar mereka tidak masuk ke dalam penjara. Negri Jiran, Malaysia menjadi destinasi awal perjalanan mereka di film ini. Tas berisi kode harta karun yang tertukar dengan tas milik wanita cantik asal Malaysia bernama Nadia (Fazura) pun akhirnya membawa mereka ke berbagai macam tempat yang tak pernah terpikirkan, sampai akhirnya mereka berada disebuah pulau angker tak berpenghuni. Dipulai tersebut mereka terpaksa berpisah dan harus berhadapan dengan hantu-hantu menyeramkan namun menggelikan. Kejadian dan peristiwa lucu yang memecahkan tawa terus

terjadi mengiringi aksi mereka, di mana twist demi twist tidak terduga akan terkuak dalam petualangan mencari harta karun yang kocak nan seru dari sekuel Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss Part 2 ini. Melesatnya angka jumlah penonton Warkop Dki Reborn Part 2 garapan Anggy Umbara ini mengukir prestasi manis, dengan mencetak rekor penonton hari pertama sejumlah 300 ribu. Angka ini mengalahkan jumlah penonton hari pertama Warkop DKI Reborn Part 1 sejumlah 275 ribu. Pada hari kedua, perolehan penonton Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 2 sejumlah 530 ribu mengalahkan jumlah penonton per-sekuel film ini.¹

Film ini mempunyai nilai kehidupan yaitu nilai sosial dan nilai kebersamaan, seperti nilai sosialnya adalah mengajarkan kita untuk mendapatkan sesuatu dengan cara kerja keras dan untuk saling memberi walaupun diri kita sendiri kekurangan dan untuk nilai kebersamaannya mengajarkan kita untuk menerima kekurangan dan kelebihan sahabat kita

Seiring berkembangnya zaman ini menuntut kita untuk terus mengikuti perkembangan yang terjadi, baik itu dalam hal teknologi, ilmu pengetahuan dan juga fashion. Tentunya kita sebagai mahluk social membutuhkan teknologi yang bisa mempermudah kita untuk berkomunikasi dengan orang lain. Teknologi tersebut bisa dijadikan media untuk kita berkomunikasi, seperti misalnya internet, media sosial, handphone dan audio visual. Namun komunikasi tidak hanya dilakukan secara langsung dengan menggunakan alat

¹ <http://m.liputan6.com/showbiz/read/30822016/dalam-4-hari-warkop-dki-reborn-part-2-nyaris-raih-2-juta-penonton>, 7 April 2018, 23:55

sebagai media komunikasi dengan cara menuangkannya ke dalam media berbeda, seperti misalnya film, video, lagu, dan gambar. Mereka lebih memilih media tersebut karena menurut mereka dengan berkomunikasi melalui media tersebut mereka lebih bisa mengekspresikan apa yang ada didalam diri mereka. Tanpa diragukan, produksi media merespons terhadap perkembangan sosial dan budaya, selanjutnya mempengaruhi perkembangan tersebut. Adanya jenis media tertentu seperti televisi mempengaruhi bagaimana kita berpikir tentang dan merespons pada dunia. Sementara media bekerja dalam berbagai cara untuk segmen-segmen masyarakat yang berbeda, audiens tidak semuanya terpengaruh, tetapi berinteraksi dalam cara yang khusus dengan media (Littlejohn, 2014 :401)

Media merupakan perpanjangan pikiran manusia, dimana manusia menggunakan media sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin maju pada era sekarang ini. Salah satunya media yang mungkin sudah tidak asing lagi bagi seluruh masyarakat yakni media audio visual. Media Audio Visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. Internet termasuk dalam bentuk media audio visual,

tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut Multimedia karena berbagai format ada dalam internet.²

Film dinyatakan sebagai bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia, karena lebih dari jutaan orang menonton film di bioskop, film televisi atau lewat *Digital Video Disc* (DVD). Ini berarti film dapat mengjangkau banyak segmen sosial, sehingga ia memiliki pengaruh besar untuk mempengaruhi khalayaknya (Ardianto, 2007 : 134).

Film Warkop DKI Reborn Part 2 ini sangat bermanfaat untuk ditonton. Selain sebagai hiburan, dalam film ini banyak tersirat nilai-nilai baik yang patut menjadi pelajaran bagi kehidupan sehari-hari. Itulah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Komedi Dalam Film Warkop Dki (Studi Analisis Semiotika Rolland Barthes Pada Film “Warkop DKI reborn Part 2”)**

² <http://www.pengertianahli.com/2004/07/pengertia-media-dan-jenis-media.html>, 19 Maret 2018, 22:28 wib

1.1 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.1.1 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dari analisis film Warkop DKI Reborn Part 2 ini yaitu, peneliti ingin mencari tahu bagaimana makna denotasi, konotasi dan mitos dari tanda-tanda yang terdapat pada film komedi tersebut, dan juga mencari tahu unsur komedi apakah yang ingin disampaikan kepada khalayak dalam film tersebut.

1.1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana makna denotasi dalam film komedi “Warkop DKI Reborn Part 2”?
2. Bagaimana makna konotasi dalam film komedi “Warkop DKI Reborn Part 2”?
3. Bagaimana makna mitos dalam film komedi “Warkop DKI Reborn Part 2”?

1.2 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.2.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu selain sebagai salah satu syarat akademis untuk mendapatkan gelar ke-Sarjana (S1), penelitian ini juga dilakukan untuk mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari disaat perkuliahan berlangsung. Selain itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana komunikasi dalam film sehingga dapat mempengaruhi masyarakat banyak, karena film juga dapat merubah sikap dan perilaku dan masyarakat.

1.2.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui apa makna denotasi yang terkandung di dalam film *Warkop Dki Reborn Part 2* tersebut.
2. Untuk mengetahui apa makna konotasi yang terkandung di dalam film *Warkop Dki Reborn Part 2* tersebut.

Untuk mengetahui apa makna mitos yang terkandung di dalam film *Warkop Dki Reborn Part 2* tersebut.

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian dari segi teoritis ini yaitu :

1. Memberikan informasi kepada khalayak banyak bahwa di dalam film terdapat makna dan pesan-pesan yang tersembunyi di dalamnya.
2. Memperkaya wawasan terhadap komunikasi yang ingin disampaikan dalam suatu film.
3. Menjadikan landasan dan gambaran bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian semiotika dalam suatu film.

1.3.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis dari penelitian ini yaitu :

1. Memberikan wacana baru akan pentingnya pesan kritik dan saran dalam sebuah film, karena banyak pesan-pesan yang terkandung dalam suatu film.
2. Menjadikan gambaran bagi sinemas muda khususnya di Indonesia, untuk membuat suatu film yang baik dan bermanfaat bagi khalayak yang menontonnya.
3. Nilai kontribusi ilmiah bagi pengembangan ilmu yaitu, memperkaya pengetahuan akan pengertian dari suatu makna dan pesan-pesan dalam suatu komunikasi non-verbal.