

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi komunikasi pada masa sekarang ini berkembang dengan pesat. Apapun bentuknya sebuah teknologi akan memiliki sebuah andil dalam mengubah sebuah pola pikir manusia, bisa saja dipengaruhi atau dikendalikan, yang tentunya hasil dari sebuah pemikiran manusia tersebut senantiasa ingin selalu menjadi baik dan berkembang. Tentunya perkembangan tersebut tidak akan luput dari sebuah dampak atas apa yang telah diperbuat, sama halnya seperti film, film merupakan media komunikasi yang memiliki sifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok atau khalayak, film bisa bercerita banyak dalam waktu yang singkat. Ketika menonton film, penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan, bahkan dapat mempengaruhi khalayak. (Baran, 2012).

Pesan komunikasi disampaikan dengan berbagai aspek dan juga caranya, baik secara visual, audio, atau bahkan keduanya. Salah satu perkembangan media massa elektronik ialah film. Film merupakan media komunikasi yang bersikap audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (H. Hafied, 2018). Kekuatan film untuk mempengaruhi khalayak sangatlah kuat bahkan pengaruhnya tidak hanya saat ia setelah menonton, akan tetapi juga dalam kurun waktu yang lama, hal ini bisa

diasumsikan bahwa film tidak hanya potret dari realitas, akan tetapi bisa membentuk realitas.

Film dalam sebuah artian yang sempit disebut penyajian gambar layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas atau dengan kata lain disiarkan di televisi. Film sebagai salah satu media massa berbentuk audio visual dan bersifat sangat rumit. Film menjadi sebuah karya seni dan keindahan sekaligus sebagai informasi yang bisa menjadi penghibur, alat sebuah pembenaran dari sebuah opini, juga alat politik. Ia juga bisa menjadi sarana rekreasi dan edukasi, disisi lain bisa berperan menjadi penyebarluasan nilai-nilai budaya baru. Sebuah film bisa diartikan karya seni, bentuk populer dari hiburan, juga produksi industri atau barang bisnis. Proses kreativitas menuntut kebebasan dalam berkreativitas, itulah sebuah proses sebuah karya seni dari film. (H. Hafied, 2018).

Film tidak hanya digunakan sebagai media yang mencerminkan keadaan sebuah kenyataan yang ada akan tetapi juga ikut serta membentuk sebuah realitas pada masyarakat. Ada yang beranggapan film hanya sebuah tayangan hiburan semata, ada pula yang beranggapan bahwa film itu sebuah media yang dapat memberikan pembelajaran bagi penontonnya. Bagi pembuat film, tak jarang mereka membuat film berdasarkan pengalaman pribadi atau pun dari kejadian nyata yang diangkat ke dalam layar lebar. Karena pada dasarnya Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam suatu masyarakat dan kemudian memproyeksikanya ke dalam layar. (Sobur, 2006 dalam *jurnal Asri*, 2020).

Menurut Redi Panuju, dalam acara bedah buku "*Film Sebagai Proses Kreatif*" di Wisma Kalimetro (Kamis, 14 November 2019) menyatakan bahwa film bisa menjadi media yang baik untuk pembelajaran bagi penontonnya tidak semata-mata menghibur, film juga mampu menyampaikan pesan langsung lewat gambar, dialog, serta pemeran sehingga menjadi medium yang paling efektif untuk menyebarkan pesan apapun itu baik misi, gagasan, bahkan kampanye.

Dapat dikatakan, bahwasanya film juga bagian dari komunikasi media massa bersifat audio-visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan sosial atau moral tertentu kepada penontonnya. Atas adanya realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat, film pun dapat diciptakan hampir sama dengan apa yang penonton rasakan. Sehingga, saat menonton dan selesai menonton, dapat merasakan sensasi kedekatan dengan adegan yang ada pada film tersebut. Tidak hanya adegan pada film, tapi maksud tujuan, dan pesan pada film yang ditonton. Komunikasi massa menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunikasi, produk tersebut disebarkan serta didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dengan jarak waktu yang tetap, harian, mingguan, dwimingguan, atau bulanan. Proses produksi pesan tidak dapat dilakukan oleh perorangan, melainkan harus oleh lembaga, dan membutuhkan teknologi tertentu, sehingga komunikasi massa akan banyak dilakukan oleh masyarakat industri film. (Romli, 2016).

Film yaitu sebuah media yang dapat menjadi cermin realitas sosial masyarakat, sekaligus juga sebagai agen konstruksi realitas. Film sebagai cermin realitas merupakan gambaran bahwa melalui film diberikan gambaran ide – ide, makna serta pesan yang terkandung dalam cerita sebuah film yang merupakan interaksi dan pergulatan wacana antara sineas pembuat film dan masyarakat serta realitas yang ditemui para sineas tersebut. Sedangkan film sebagai sarana konstruksi realitas yaitu ketika para sineas telah membangun suatu objektivasi tentang sebuah ide dan pemikiran, lalu hal itu dikonstruksikan ulang dalam bentuk symbol dan teks dalam film berupa adegan, dialog, setting, dan lain sebagainya. Maka film menjadi produk budaya yang kemudian berinteraksi dengan masyarakat dalam suatu eksternalisasi sebagai awal dari siklus konstruksi realitas sosial. (Nurbayati, Nurjuman, dan Mustika, 2017, hal. 103 - 124).

Maka dari itu perlu adanya penjagaan atau pemberian sebuah wawasan bagaimana agar pesan yang disampaikan sebuah film tidak dapat semuanya dicerna secara mentah-mentah, karena dampak yang didapatkan setelahnya akan sangat merugikan bagi diri pribadi atau bahkan banyak orang. Sebagai salah satu dampak besar dari sebuah tontonan bagi khalayak yaitu sinetron. Tempo merilis kejadian pada 19 Oktober 2014 telah terjadinya sebuah tindakan kekerasan di sekolah dasar Bukittinggi, Padang dimana pelaku menyerang korban dengan brutal (Tempo.co). Kejadian ini terjadi akibat dari sebuah tontonan yang mengandung kekerasan, dampaknya anak merasa ingin tahu, ingin mencoba, dan agresif setelah menonton acara tersebut.

Hal ini sangat menggambarkan seperti yang dikatakan oleh Harold D. Lasswell dalam model komunikasinya, yaitu *Who* (siapa), *Says what* (pesan yang dikatakan), *In which channel* (menggunakan media apa), *To whom* (kepada siapa), *With what effect* (akibat/dampak) (Mulyana, 2005: 62- 66). Dari model komunikasi Lasswell kita bisa melihat bahwa pengirim pesan pasti mempunyai suatu keinginan untuk mempengaruhi pihak penerima, dan karena komunikasi harus dipandang sebagai upaya persuasi. Setiap upaya penyampaian pesan dianggap akan menghasilkan akibat, baik positif maupun negatif.

Salah satu film yang menyita perhatian di dalam dunia perfilman yaitu film *The hunger Games: Mockingjay* yang merupakan film fiksi ilmiah sebuah petualangan tahun 2014 yang disutradarai oleh Francis Lawrence dan ditulis oleh Danny Strong ini rupanya film yang pertama dari dua bagian film yang berdasarkan novel *Mockingjay*, buku terakhir Trilogi *The Hunger Games*, yang ditulis oleh Suzanne Collins serta film ketiga dalam seri *The Hunger Games*. Film ini dibintangi oleh Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson dan Liam Hemsworth. *The Hunger Games* memiliki dua sequel, yaitu *Catching Fire* serta diikuti dengan keluarnya *The Hunger Games Mockingjay*. Film ini sudah termasuk daftar film paling diantisipasi pada tahun 2014 oleh Fandango.



**Gambar 1. 1** Poster Film *The Hunger Games Mockingjay*

Sumber: <https://images.app.goo.gl/UDqEYwZtYxPceKv66>

Film ini bercerita tentang kompetisi bernama *The Hunger Games* dan film ini menunjukkan tradisi disetiap tahunnya yaitu kompetisi yang diberi nama *The Hunger Games* diikuti oleh sepasang anak muda berusia antara 12-18 tahun dan dipilih dari 12 distrik yang berbeda. Dari masing-masing distrik diharuskan ada yang membunuh atau dibunuh. Tujuan diadakan kompetisi ini adalah untuk merekatkan hubungan antar distrik, sekaligus menyegarkan ingatan tentang mereka yang terbunuh akibat pemberontakan yang pernah terjadi di negara Panem serta mengingatkan seluruh penduduk betapa berkuasanya pemerintahan Panem yang dipimpin oleh Presiden Snow.

Dilihat dari segi penontonnya, kedua film ini mendapat antusias dari penontonnya. Film *The Hunger Games Mockingjay* part 1 mendapat rating 6.7 dari angka 10 (imdb.com), dan *The Hunger Games Mockingjay* part 2 mendapatkan rating 6.6 (imdb.com). Film dengan menyajikan berbagai macam gagasan yang dapat menimbulkan dampak bagi penayangannya, baik positif maupun negatif. Oleh sebab itu, film dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan yang dapat memberikan pengaruh pada cara pandang terhadap cerita dalam film itu.

Dalam film ini menyinggung sebuah pemberontakan dengan simbol-simbol guna tercapainya sebuah kedamaian, akan tetapi tidak hanya tanda salam 3 jari saja yang muncul melainkan ada beberapa simbol yang lainnya dan tentunya berkaitan erat yaitu seperti simbol yang ada didalam *scene* dimana Katness Everdeen sedang berjalan menuju ke arah bangunan yang sudah hampir rata dengan tanah, disana ada sisa-sisa reruntuhan yang bertuliskan "*of justice*" yang mengartikan penduduk distrik 12 tersebut sangat membutuhkan adanya sebuah keadilan dimana penduduk tersebut selama menjalani kehidupannya dengan berbagai ancaman, kelaparan, kemiskinan, perbudakan akan hal tersebut sudah sangat menggambarkan bagaimana kondisi serupa terjadi di dunia ini. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk miskin di Indonesia pada September 2020 tercatat 27,55 juta orang. Angka penduduk miskin meningkat 1,13 juta orang terhadap Maret 2020.

Seperti yang dikatakan sebelumnya bahwa film bisa memberikan sebuah pesan dan makna tersendiri, semua itu tergantung bagaimana sikap khalayak harus

pintar serta bijak dalam menyerap apa yang telah di tonton sama seperti apa yang telah dikatakan Harold D. Lasswell setiap upaya penyampaian sebuah pesan dapat memberikan sebuah akibat, semua itu bisa berdampak positif ataupun negatif. Salah satu dampak dari film *The Hunger Games* adalah terjadinya aksi demonstrasi dengan mengacungkan simbol salam 3 jari, kejadian itupun menghebohkan Myanmar.



**Gambar 1. 2 Salam 3 Jari di Myanmar**

Sumber: Tangkapan Layar via Twitter @hmu\_thaw

Beberapa orang melakukan hal tersebut karena sebagai bentuk dari perlawanan dan aksi kudeta Suu Kyi. Militer Myanmar melakukan kudeta 1 Februari lalu, dalam peristiwa tersebut pemimpin *de facto* Myanmar dan aktivis demokrasi Aung San Suu Kyi ditahan atas tuduhan kecurangan yang dilakukan pada pemilu November 2020 lalu dan Militer Myanmar juga mengatakan bahwa tentara mengambil alih kekuasaan selama satu tahun kedepan. Militer menunjuk pelaksanaan presiden dan menekankan akan melakukan pemilu ulang pada tahun depan. (CNBCIndonesia.com).

Dipetik dari fiksi ilmiah distopia, penghormatan Hunger Games itu telah menyebar ke seluruh Asia Tenggara dalam dekade terakhir sebagai simbol protes pro-demokrasi. Pertama kali, hal ini dilakukan para aktivis demokrasi di Thailand, tetangga Burma. Yaitu telah terjadinya aksi mengacungkan salam 3 jari yang dilakukan oleh mahasiswa yang sempat menghebohkan Thailand beberapa waktu lalu. Mereka mengacungkan acungan 3 jari itu sebagai tanda pemberontakan terhadap pemerintahan yang totaliter. Alhasil, tiga mahasiswa yang mengacungkan salam tiga jari itu ditahan polisi. Dari Thailand, penghormatan menyebar ke Hong Kong, di mana Revolusi Payung sedang berlangsung pada saat film ini juga dirilis. Saat itu pendemo menolak dominasi yang makin kuat dari Beijing di kota itu. (CNBCIndonesia.com).

Tidak hanya itu, satu tahun setelah perilisan part 1 tepatnya di tahun 2015 Israel mengecam keras poster *The Hunger Games Mockingjay Part 2* dan akan dilakukan penghapusan dari peredaran karena dinilai membawa pengaruh negatif oleh kaum judaisme setempat (CNNIndonesia.com). kemudian jika dilihat dari realitas di negara Indonesia, acungan salam 3 jari ini juga di perhatikan oleh Jokowi dan Jusuf Kalla pasca kemenangan di pilpres di tahun 2014. Setelah di acungkannya salam 3 jari tersebut Jokowi mengatakan maksud dari salam 3 Jari tersebut adalah sila ketiga dari pancasila, yang mana sila ketiga ialah persatuan indonesia. (Merdeka.com). Banyak orang sejak awal melihat salam tiga jari sebagai lambang Revolusi Perancis, yakni isyarat kebebasan, kesetaraan, dan persaudaraan. Sebagian orang lain memaknainya sebagai kebebasan, hak memilih, dan demokrasi.

Di Thailand, salam tiga jari dari *The Hunger Games* terus digunakan karena masyarakat menganggap situasi operasi dan diktatorisme yang mereka hadapi, mirip dengan yang ada di novel dan serial film tersebut. Upaya junta militer Thailand melarang salam tiga jari, semakin memperkuat dan melegitimasi seruan pengunjuk rasa untuk demokrasi dan kesetaraan yang lebih besar. (Kompas.com)

Dalam hal ini dapat di asumsikan bahwa simbol dan lambang-lambang yang digunakan dalam film sedikit tidaknya dapat mempengaruhi pada perilaku atau pandangan masyarakat. Oleh sebab itu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui makna dari simbol-simbol atau lambang pada film dapat dikaji melalui analisis semiotika. Analisis semiotika merupakan cara atau metode untuk menganalisis dan memberikan makna-makna terhadap paket-paket lambang pesan atau teks dengan segala bentuknya (*sign*) baik pada media massa maupun dokumen/teks lainnya (Barthes, 2017).

Menurut Little John dalam (Sobur, 2016, hal:15), analisis semiotika bekerja untuk melacak makna-makna yang diangkut dengan teks berupa lambang-lambang (*signs*), dimana teks menjadi pusat perhatian analisis dalam penelitian semiotika. Tradisi semiotik terdiri atas sekumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri.

Semiotika bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator mengkonstruksi pesan melalui konotasi, denotasi serta mitos yang ada didalam objek (film) tersebut. Roland Barthes menyebutkan bahwa denotasi yaitu hubungan penanda dan petanda pada sebuah realitas yang menghasilkan makna langsung dan pasti atau dengan arti lain makna paling nyata dari tanda. Konotasi berfungsi sebagai pengungkapan dan pemberian pembenaran bagi nilai-nilai dominan serta yang berlaku dalam suatu periode tertentu atau istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua yang ada hubungannya dengan isi atau sebuah tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Sedangkan mitos dari pandangan Roland Barthes bahwa dibalik tanda-tanda terdapat makna yang misterius sampai akhirnya melahirkan sebuah mitos yang pada intinya bahwa mitos tersebut muncul dari balik tanda-tanda dalam komunikasi sehari-hari kita, baik secara tertulis maupun melalui media lainnya maka dari itu upaya kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau sebuah gejala alam. (Barthes, 2017, hal:15).

Berdasarkan penjelasan fenomena di atas, Peneliti tertarik mengkaji dan meneliti lebih secara ilmiah mengenai **Representasi Pesan Perdamaian Dalam Film (Studi Analisis Semiotika Pada Film *The Hunger Games Mockingjay*)** Dengan alasan yaitu karena bentuk dan makna tubuh sangat dipengaruhi oleh budaya tempat dimana tanda ini digunakan sehingga memiliki keberagaman dan juga fungsi yang berbeda, hal tersebut juga yang mendorong untuk meneliti keberagaman dari tanda-tanda tubuh.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana makna sebuah film bisa sampai terjadi kedalam sebuah realitas.

Penelitian ini penting dilakukan karena banyak tontonan yang tidak mengarah kepada tuntunan. Data yang dikeluarkan oleh KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) pada tahun 2020 ada sekitar 60% memilih menonton tayangan sinetron dan faktanya sinetron menjadi salah satu tayangan dari banyaknya tontonan yang mengandung kekerasan, percintaan, dan hal-hal yang melenceng dari norma-norma yang sudah ditentukan.

## **1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka fokus penelitian dalam penelitian kualitatif ini lebih didasarkan pada tingkat kepentingan/urgensi dari masalah yang dihadapi tertuju kepada makna simbol-simbol baik itu yang nampak ataupun yang tersirat berdasarkan pada teori semiotika Roland Barthes dengan turunannya denotasi, konotasi, serta mitos.

### **1.2.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, ruang lingkup pembahasan masalah akan mencangkup sebagai berikut:

1. Bagaimana makna denotasi dalam film "*The Hunger Games*" ?
2. Bagaimana makna konotasi dalam film "*The Hunger Games*" ?
3. Bagaimana makna mitos dalam film "*The Hunger Games*" ?

## **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dengan dilakukannya penelitian ini antara lain sebagai berikut:

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian yang penulis lakukan adalah untuk memperoleh data-data dan informasi mengenai pesan/makna yang tersurat maupun tersirat dalam film *The Hunger Games Mockingjay*.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui makna denotasi dari film *The Hunger Games*.
2. Untuk mengetahui makna konotasi dari film *The Hunger Games*.
3. Untuk mengetahui makna mitos dari film *The Hunger Games*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan peneliti yang telah dipaparkan oleh peneliti maka diharapkan penelitian ini dapat memiliki manfaat, baik manfaat teoritis, manfaat praktis, maupun manfaat bagi peneliti selanjutnya.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi serta membantu pembaca khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi yang hendak melakukan penelitian tentang tanda dan simbol
- b. Diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi dalam kajian semiotik khususnya dalam kajian tanda-tanda atau simbol dari tubuh yang terdapat dalam film.
- c. Memberikan sumbangan pemikiran bagi kebermanfaatan ilmu komunikasi.
- d. Memberikan sumbangan ilmiah dalam keilmuan komunikasi.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang efektifnya sebuah film dalam menyebarkan sebuah gerakan atau ajakan dan juga mengetahui sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film baik itu secara tersirat maupun tersurat, baik itu negatif ataupun positif.

b. Bagi *Director*

Menjadi sebuah peringatan dalam memasukan sebuah pesan kedalam film juga agar bisa mempertimbangkan secara matang akan pentingnya sebuah pesan agar dapat diterima oleh khalayak.

c. Bagi Penonton

Menjadikan penonton lebih bijak dalam mengambil sebuah keputusan, tidak semua pesan yang ada dalam sebuah film itu bisa di terapkan kedalam sebuah realitas juga bisa mengklasifikasi nilai-nilai baik itu positif ataupun negatif.

d. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan hasanah pengetahuan dalam pengembangan teori-teori, dalam hal ini teori Analisis Semiotika Model Roland Barthes yang dapat dirasakan kebermanfaatannya baik menjadi referensi ataupun bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.