

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Film dianggap sebagai media hiburan daripada media pembujuk. Namun yang jelas, film sebenarnya memiliki kekuatan bujukan atau persuasi yang besar. Kritik publik dan adanya lembaga sensor juga menunjukkan bahwa sebenarnya film juga sangat berpengaruh. Film muncul dari kreatifitas diperlukan ide-ide, konsep, teknis dan memerlukan waktu serta proses yang panjang untuk menghasilkan karya yang berkualitas secara audio maupun visual. Pencarian ide atau gagasan ini dapat dilakukan dengan berbagai macam cara seperti mengangkat kisah dari novel, kisah nyata, cerpen, puisi, drama, dongeng atau bisa juga mengacu pada catatan pribadi.

Perkembangan seni film di Indonesia mempunyai sisi kemajuan yang sangat pesat dan saat ini perfilman di negeri Indonesia sudah mampu menunjukkan keberhasilannya untuk menampilkan film yang lebih dekat dengan budaya bangsa Indonesia.

Dunia perfilman saat ini telah mampu merebut perhatian masyarakat. Lebih-lebih setelah berkembangnya teknologi komunikasi massa yang dapat memberikan konstitusi bagi perkembangan dunia perfilman. Meskipun masih banyak bentuk-bentuk media massa lainnya, film memiliki efek eksklusif bagi para penontonnya. Dari puluhan sampai ratusan penelitian itu semua berkaitan dengan efek media massa film bagi kehidupan manusia, sehingga begitu kuatnya media mempengaruhi pikiran, sikap dan tindakan penonton.

Film dapat diartikan sebagai gambar bergerak yang diperangkati oleh warna, suara, dan sebuah kisah atau film juga bisa disebut gambar hidup. Para sineas barat biasanya menyebut *movie*. Film, secara kolektif sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa dikenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harfiah film (Sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari *cinema+tho = phytos* (cahaya) + *graphie = graph* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Oleh karena itu film adalah medium komunikasi yang ampuh, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan pendidikan (edukatif) secara penuh (media yang komplit). Film sama dengan media artistik lainnya memiliki sifat-sifat dasar dari media lainnya yang terjalin dalam susunannya yang beragam. Film memiliki kesanggupan untuk memainkan ruang dan waktu, mengembangkan dan mempersingkatnya, menggerakkan majukan dan memundurkan secara bebas dalam batasan-batasan wilayah yang cukup lapang. Meski antara media film dan lainnya terdapat kesamaan-kesamaan, film adalah sesuatu yang unik.

Film memiliki nilai seni tersendiri karena film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang profesional di bidangnya. Film sebagai benda seni sebaiknya dinilai dengan secara artistik bukan rasional. Film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian besar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Film cerita

adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Film non cerita merupakan kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya. Jadi merekam kenyataan daripada fiksi tentang kenyataan, salah satu film yang akan praktikan angkat ialah Film *Please Stand By*.

Film *Please Stand By* menarik ketika mengetahui bahwa premis film ini mengangkat tema *Star Trek* dari sudut pandang seorang penderita *Asperger's Syndrome* atau autisme. Tidak banyak film Hollywood yang mengangkat tema ini. *The Accountant*, *My Name is Khan*, dan *The Immitation Game* merupakan beberapa film yang mengangkat tema autisme sebagai inti ceritanya. Film *Please Stand By* mengangkat tema autisme dengan cara berbeda dan sangat *fun* untuk disaksikan.

Film *Please Stand By* yang di Sutradarai oleh Ben Lewin dirilis secara teatrical pada 1 Mei 2018 di Indonesia. Film ini mengisahkan tentang seorang gadis yang mengalami *Syndrom Asperger* keterbelakangan mental atau autis bernama Wendy yang diperankan oleh Dakota Fanning. Walaupun begitu, nyatanya Wendy memiliki kecerdasan diatas rata-rata dari gadis seusianya. Namun sayangnya kecerdasan tersebut tidak dimaksimalkan oleh orang tuanya dan menempatkan Wendy di dalam sebuah rumah asuhan untuk orang yang berkebutuhan khusus.

Hingga suatu hari, Wendy mengetahui kalau ada sebuah kompetisi menulis yang diadakan di Los Angeles. Wendy sangat ingin untuk mengikuti kompetisi tersebut, namun sayangnya ia tak bisa berbuat banyak. Hingga akhirnya Wendy memilih nekat untuk kabur dari rumah asuhan tersebut dan pergi ke Los Angeles.

Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan sosial, manusia merupakan makhluk sosial yang selalu butuh informasi dan komunikasi.

Manusia tidak bisa hidup sendiri dan mengandalkan kemampuan diri sendiri untuk mengerjakan berbagai hal. Namun tidak berarti manusia makhluk yang lemah, ada saatnya manusia juga memerlukan kemampuan orang lain untuk membantu memenuhi kebutuhan dirinya sendiri untuk mewujudkan itu semua. Maka dengan itu manusia harus bisa berkomunikasi dengan baik antara satu sama yang lainnya.

Komunikasi adalah sebuah alat paling penting dalam kehidupan untuk menjalin hubungan dan interaksi kepada sesama manusia. Selain itu komunikasi juga berfungsi untuk menyampaikan gagasan atau ide, perasaan, persepsi, komentar, bertukar informasi dan lain-lain.

Komunikasi merupakan penyampaian pesan oleh komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima) melalui saluran-saluran tertentu baik secara verbal (langsung) atau nonverbal (tidak langsung) dengan maksud memberikan dampak kepada komunikan sesuai dengan yang di inginkan komunikator. Tujuannya antara lain untuk memudahkan proses pengiriman pesan agar komunikan dapat dengan mudah menerimanya.

Berkaitan dengan media komunikasi, yaitu media massa. Media massa adalah sebuah alat untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas melalui televisi, radio, surat kabar, film, dan lain-lain. Media massa bertujuan untuk merubah perilaku, persepsi, dan tingkah laku. Karena sifat media massa memberikan informasi yang akan di konversi menjadi pesan secara serentak atau bersamaan. Pemilihan media yang tepat dalam proses komunikasi turut memberikan peranan dalam menentukan keberhasilan komunikasi. Biasanya pemilihan media

disesuaikan dengan aspek sasaran komunikasi. Sehingga proses komunikasi akan mencapai target keberhasilan sesuai dengan yang diinginkan.

Unsur media dalam komunikasi dibagi ke dalam dua aspek, yaitu media primer dan media sekunder. Media primer tertuang dalam penggunaan bahasa yang tidak hanya sebatas kerangka terjemahan saja tetapi pada kerangka pemaknaan dari komunikasi. Pemilihan dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan pemahaman komunikasi, tentunya akan mempermudah pemahaman terhadap pesan yang disampaikan. Media sekunder lebih bersifat umum yang dapat menjangkau komunikasi dalam jumlah yang banyak. Media sekunder dapat berupa surat kabar, radio, televisi, internet, film dan sebagainya. Dalam proses komunikasi, media sekunder biasanya hanya menyampaikan pesan sebatas pada pesan informatif sehingga *feedback* yang ditimbulkan tidak dapat diketahui secara langsung. Namun fakta menunjukkan bahwa peranan media sekunder mampu memberikan efek yang luar biasa dengan peranan mempengaruhi opini publik dan sikap.

Semiotika merupakan ilmu atau metode ilmiah untuk melakukan analisis terhadap tanda dan segala hal yang berhubungan dengan tanda. Tanda merupakan bagian yang penting dari bahasa, karena bahasa itu sendiri terdiri dari kumpulan lambang-lambang, dimana di dalam lambang-lambang itu terdapat tanda-tanda. Oleh karenanya tentu ada kaitan yang erat antara semiotika dengan proses komunikasi, mengingat semiotika merupakan unsur pembangun bahasa dan bahasa merupakan media dalam proses komunikasi. Pentingnya semiotika dalam komunikasi mendorong para ahli dan ilmuwan semiotik untuk merumuskan

berbagai macam teori semiotika. Teori-teori tersebut terus berkembang dan saling melengkapi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tanda-tanda komunikasi yang tersirat di dalam film *Please Stand By*. Dari apa yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian sekaligus dijadikan sebagai judul skripsi, yaitu : **“ANALISIS FILM PLEASE STAND BY”**

1.2. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada bagaimana Analisis Semiotika Film *Please Stand By*.

1.2.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana makna *Representment*, *Interpretant* dan *Object* pada film *Please Stand By*.
2. Bagaimana Kaitan Konstruksi Realitas Sosial dengan film *Please Stand By*.

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Melihat permasalahan diatas, maka tujuan dan manfaat dari penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui makna makna *Representment*, *Interpretant* dan *Object* pada film *Please Stand By*.
2. Untuk mengetahui Kaitan Konstruksi Realitas Sosial dengan film *Please Stand By*.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis Semiotika, dimana penelitian ini bersifat teoritis tetapi tidak menolak manfaat praktis yang didapat dalam penelitian untuk memecahkan suatu masalah. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya bagi praktikan tetapi bagi pembaca lainnya. Kegunaan penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1.3.2.1. Kegunaan Teoritis

1. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi bahan kajian analisis semiotika terhadap film, serta memberikan kontribusi konkret bagi penelitian penelitian komunikasi lain yang mengambil objek serupa.

2. Hasil penelitian ini dapat melengkapi kelengkapan perpustakaan dalam bidang disiplin ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan analisis semiotika.
3. Melatih peneliti dalam menganalisis permasalahan dan mencari pemecahan suatu masalah.

1.3.2.2. Kegunaan Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam bidang komunikasi dan jurnalistik terutama mengenai semiotika pada film.
2. Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan bahan masukan, rekomendasi, pemikiran, informasi dan kontribusi positif bagi peneliti komunikasi lain yang mengambil objek serupa.