

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan jenis media komunikasi yang berbentuk audio visual untuk menyampaikan pesan kepada siapapun yang menontonnya, cara film menyampaikan pesan sangatlah banyak, film menggunakan simbol-simbol dan lambang-lambang terhadap penyampaian pesannya dari gambar yang ditampilkan pada sebuah film. Proses komunikasi dalam film juga bisa dilakukan dengan dua cara, secara audio dan visual.

Film secara audio menyampaikan pesannya melalui cara verbal (perkataan, lisan) maupun non-verbal (gerak tubuh). Dan juga secara visual film menampilkan gambar yang mengandung pesan berupa simbol dan lambang.

Film tidaklah hanya sebagai bentuk media komunikasi namun juga sebagai bentuk dari sebuah karya seni yang diciptakan oleh pelaku-pelaku kreatif profesional maupun amatir. Film memiliki tipe yaitu cerita dan non cerita, alur kisah film cerita adalah hasil karangan sementara film non cerita berdasarkan kejadian di kenyataan.

Bahasa adalah salah satu unsur dalam seni film. Proses komunikasi primer adalah proses penyampaian pesan dengan menggunakan simbol. Pesan yang ingin

disampaikan oleh komunikator kepada komunikan menggunakan lambang yaitu bahasa, isyarat, gambar yang diterjemahkan menjadi pemikiran komunikan.

Komunikasi secara singkat adalah proses penyampaian komunikasi dari komunikator ke komunikan secara verbal maupun non verbal, baik secara langsung atau menggunakan media sebagai sarana untuk mendapatkan timbal balik. Peran komunikasi sangatlah penting dalam interaksi antara manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi adalah hal yang mendasar dalam kehidupan sehari-hari manusia, yang bisa dikatakan semua aspek yang mencangkup kehidupan sosial manusia pasti membutuhkan komunikasi.

Media massa kehadirannya sangat berpengaruh kepada proses komunikasi dan sangat dibutuhkan untuk komunikasi yang lebih mudah dan efektif. Karena manusia mempunyai kebutuhan akan informasi, dengan adanya beragam macam media massa ini tentunya mempermudah manusia untuk mendapatkan informasi.

Media massa ada banyak jenis nya mulai dari media elektronik seperti televisi, radio, handphone hingga media cetak seperti surat kabar, majalah dan lain-lain. Tidak bisa dipungkiri bahwa media massa tidak bisa lepas dari kehidupan bersosial manusia saat ini.

Lambang adalah salah satu bentuk dari komunikasi yang mempunyai makna pemikiran, ide, gagasan, informasi dan sebagainya. Jika saat pada proses komunikasi terjadi kesamaan pemahaman tentang simbol-simbol tersebut maka terjadi suatu keadaan yang bersifat komunikatif. Terdapat komunikasi secara verbal maupun non verbal pada saat proses komunikasi tersebut.

Film tidak membutuhkan pemahaman akan bahasa asing atau bahasa yang tidak dimengerti untuk mencernanya, karena alur cerita atau pesan dalam film dapat juga diproses dengan melihat gerakan tubuh dan ekspresi pemeran dalam film tersebut. Bahasa jelas memperjelas adegan dalam film, namun jika terkendala dalam memahami bahasa asing biasanya produsen film atau pihak lain dapat menterjemahkan bahasa di film tersebut kedalam bahasa yang dimengerti oleh penonton. Film juga dianggap sebagai sarana hiburan untuk melepas penat dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itulah film mempunyai kelebihan untuk menyampaikan informasi sekaligus memberikan hiburan kepada penontonnya. Itulah salah satu alasan kenapa industri film merupakan salah satu industri terbesar saat ini karena penikmatnya yang sangat banyak dari segala penjuru dunia.

Midsommar adalah film drama horor Amerika Serikat-Swedia tahun 2019 yang disutradarai oleh Ari Aster dan dibintangi oleh Florence Pugh (Dani), Jack Reynor (Christian), William Jackson Harper (Josh), Vilhelm Blomgren (Pelle), dan Will Poulter (Mark). Film ini bercerita tentang sekumpulan teman yang menghadiri festival di Swedia yang diadakan setiap 90 tahun, tetapi mereka terjebak di antara para pemuja paganisme. Sesuai dengan judulnya, *Midsommar*, film ini mengambil latar musim panas (*summer*) di Swedia. Dalam bahasa Indonesia, *midsommar* berarti tengah musim panas atau '*midsummer*' dalam bahasa Inggris.

Film ini merupakan produksi bersama Amerika Serikat dan Swedia. Awalnya, film ini mengangkat tema jagal yang melibatkan para pengikut kultus Swedia. Aster menulis skenarionya sesuai konsep tersebut dan mengangkat keretakan hubungan sebagai konflik utama. Film ini direkam langsung di Budapest,

Hongaria, pada musim panas dan gugur 2018. Kisah *Midsommar* bermula ketika Dani Ardor (diperankan Florence Pugh) mengalami trauma yang mempengaruhi kisah cintanya dengan Christian Hughes (diperankan Jack Reynor). Suatu pada suatu hari, Christian diundang salah seorang temannya, Pelle, untuk menikmati perayaan musim panas di Hälsingland, Swedia. Tawaran itu begitu menarik karena hanya dilakukan sekali dalam 90 tahun dan berlangsung sembilan hari. Melalui sedikit perdebatan, Christian berhasil mengajak Dani ke Swedia, mereka berangkat berombongan bersama teman-teman Christian. Kehadiran rombongan itu disambut rumput hijau, kehangatan matahari, orang-orang menari dan menyanyi layaknya sedang menikmati musim panas. Mereka yang telah berkumpul di sana terlihat menyambut Christian, Dani, dan teman-teman mereka dengan senyum ramah. Ari Aster menambahkan banyak formula baru dalam *Midsommar*, mulai dari horor pada siang hari, kisah yang diangkat dari adat suatu negara, sekte, ritual seks serta minuman 'ajaib'. Belum lagi resep lama berupa visual-visual eksplisit serupa yang ia lakukan dalam *Hereditary*. Tampaknya, hal-hal itu yang membuat nasib tayang *Midsommar* belum jelas di Indonesia. Pada awal Juli, distributor Feat Pictures sempat menyinggung soal peredaran film horor tersebut di Indonesia, yang tadinya direncanakan pada 21 Agustus 2019. Perkara sensor ini sempat menjadi topik hangat di Twitter. Para penggemar film horor mempertanyakan rumor yang menyebut *Midsommar* tak lolos sensor, namun hal itu tidak menghentikan rasa penasaran penonton Indonesia untuk menonton film ini, di zaman sekarang sangatlah mudah untuk mendapatkan akses pada film-film dengan membeli DVD ataupun menontonnya secara online.

Semiotika merupakan ilmu dan metode analisa untuk mempelajari tanda yang ada pada objek untuk mengetahui makna yang ada pada objek tersebut. Tanda mengartikan suatu hal selain diri sendiri, dan makna merupakan hubungan objek dari suatu tanda. Kata semiotika sendiri berasal dari bahasa Inggris, yakni *semiotics*. Semiotika juga dikenal sebagai *semiology*. Arti keduanya tetaplah sama yaitu ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda. Sobur mendefinisikan semiotik sebagai ilmu yang mempelajari sederetan objek-objek, peristiwa-peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda.

Ferdinand de Saussure dalam *Course in General Linguistic* mendefinisikan semiotika sebagai ilmu yang mengkaji tentang tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial. Semiotika juga tidak hanya meneliti mengenai *signifier* dan *signified*, tetapi juga hubungan yang mengikat mereka, tandayang berhubungan secara keseluruhan.

Arthur Berger berkata semiotika mempunyai dua tokoh yaitu Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce. Kedua tokoh itu mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah dan tidak saling mengenal. Saussure di dataran Eropa dan Peirce di Amerika. Keilmuan Saussure berlatar belakang linguistik dan Peirce filsafat. Ilmu yang dikembangkan Saussure adalah semiologi. Menurut Saussure, bahasa itu merupakan suatu tanda. Tanda merupakan kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah pertanda (*signified*). Penanda merupakan “bunyi yang bermakna” atau “coretan bermakna”.

Semiotika singkatnya merupakan ilmu yang mengkaji tentang tanda. Film dibuat menggunakan banyak tanda. Tanda-tanda tersebut termasuk berbagai sistem yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hal yang sangat

penting dalam film adalah gambar dan suara (*audio visual*) dan musik. Salah satu sistem semiotik yang penting juga dalam film ialah penggunaan tanda ikonis, yaitu tanda yang menggambarkan sesuatu. Tanda ikonis dalam film mengisyaratkan pesan yang ingin disampaikan.

Film *Midsommar* memiliki keunikan yakni film genre horor jenis baru yang menampilkan adegan-adegan horor yang biasanya identik dengan suasana gelap atau berlatar pada malam hari, film ini sebaliknya, *Midsommar* berlatar di siang hari. Dan juga film ini mengandung unsur-unsur sekte atau pemahaman suatu kebudayaan yang cukup menarik untuk diteliti. Film bergenre horor sangatlah populer dan banyak digemari oleh masyarakat Indonesia, namun jika dilihat sekarang industri film horor jarang menawarkan sesuatu yang baru yang menarik perhatian penonton khususnya di Indonesia. Alur cerita yang sudah-sudah dan titik jual utama sebuah film horor buatan Indonesia yang jarang terfokus pada simbol film horor namun pada objektifitas tubuh wanita membuat genre horor pada umumnya di pandang sebelah mata, dan timbul rasa kekecewaan dan jenuh dari penonton dan penikmat genre horor. Diharapkan *Midsommar* dapat membawa angin segar kepada genre horor dan memuaskan para penggemar genre horor dengan keunikan dalam film tersebut. Terlepas dari banyaknya kontroversi yang menyangkut film *Midsommar* ini, film ini sangatlah menarik untuk diteliti lebih dalam.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tentang film "*Midsommar*" dengan menggunakan semiotika dalam memahami tanda dan makna pada setiap adegan pada film bergenre drama-horor

tersebut. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk mengangkat fenomena ini dengan mengambil judul penelitian **“ANALISIS SEMIOTIKA FILM MIDSOMMAR”**

1.2. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya dan dapat dikemukakan menjadi fokus kajian penelitian pada bagian: **“BAGAIMANA ANALISIS SEMIOTIKA FILM MIDSOMMAR”**

1.2.2. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana Makna Penanda (*Signifier*) dan Petanda (*Signified*) dalam Film *“Midsommar”*
2. Bagaimana Realitas Sosial dalam Tanda Pada Film *“Midsommar”*

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui Makna Penanda (*Signifier*) dan Petanda (*Signified*) dalam Film *“Midsommar”*.
2. Mengetahui Realitas Sosial dalam Tanda Pada Film *“Midsommar”*

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan Tujuan Penelitian diatas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1.3.2.1. Kegunaan Teoritis

- 1 Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi kedepannya untuk pemahaman pesan pada suatu film dengan menggunakan semiotika Saussure.
- 2 Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pustaka dalam bidang semiotika, serta diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk pihak yang membutuhkan kedepannya.
- 3 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai film *Midsommar* dan genre horor secara keseluruhan.

1.3.2.2. Kegunaan Praktisi

1. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi kepada akademis, pengamat dan penikmat film maupun pelaku dunia perfilman untuk memahami pesan, nilai, dan makna pada suatu film.
2. Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan khalayak yang membaca dalam ilmu semiotika dan filmologi.
3. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan ataupun sumber pemikiran dalam bidang filmologi