

BAB I

PENDAHULUAN

15.1 Latar Belakang Penelitian

Serial kartun *Close Enough* adalah salah satu dari berbagai macam kartun dengan segmentasi usia remaja/dewasa. Pada penelitian ini peneliti memilih serial kartun *Close Enough season 2 episode 7* yang berjudul “*where’d you go, bridgete?*”. Episode ini secara singkat menceritakan tentang Bridgette (salah satu karakter di dalam kartun ini) terlihat sebagai seseorang yang “*media social addict*”. Lalu Bridgette menjalani terapi agar menghilangkan kecanduan terhadap social medianya, selama Bridgette menjalani terapi ini dia sudah tidak kuat ingin memegang gadget nya padahal waktu baru berlalu 30 menit, namun terasa seperti sudah berhari hari. Oleh karena itu peneliti memilih kartun *Close Enough season 2 episode 7* ini karena melihat episode ini seperti “sindiran” kepada kita, yang dimana kita hidup di era modern. Era modern seperti ini kita hidup tidak bisa lepas dari teknologi, apapun yang kita lakukan saat ini pasti tidak akan lepas dari teknologi, yang menjadikan banyak orang yang “kecanduan” teknologi.

Peneliti memilih serial kartun *Close Enough episode 7* ini karena menurut peneliti, serial kartun ini memiliki pesan/tanda yang bisa menyadarkan para penonton yang menonton serial kartun ini tentang “buruknya” social media. Apalagi untuk generasi milenial, generasi yang digadang-gadang sebagai

generasi penerus yang harusnya menggali kemampuan yang mereka miliki, mencari hobby dan bakat, agar di masa yang akan datang generasi penerus atau remaja mampu meneruskan kelangsungan hidup, bukan malah generasi penerus ini “terlalu nyaman” dengan kondisi saat ini sehingga generasi penerus terbelenggu oleh keadaan dan tidak dapat berkembang. Sehingga peneliti pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Lalu metode penelitian ini menggunakan analisis semiotik, makna tanda dari *Charles Sanders Peirce* yang di manfaatkan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta. Berkembangnya internet di zaman modern seperti ini membuat orang-orang di muka bumi ini memiliki intensitas yang tinggi dalam penggunaan internet salah satunya adalah untuk berinteraksi di media sosial. Tingginya intensitas penggunaan media sosial ini membuat banyak orang-orang yang “kecanduan” bermedia sosial. Kata kecanduan bukanlah hal yang baik karena bila seseorang sudah “kecanduan” apapun maka dosis yang diterima biasanya berlebihan, sesuatu yang berlebihan pastinya tidak baik. Banyak sekali contoh kasus di kehidupan nyata orang-orang yang kecanduan media sosial, mulai dari berubahnya sikap, etika, dan moral seseorang. Dengan melihat banyaknya orang yang “kecanduan” media sosial mengakibatkan peneliti memilih meneliti kartun *Close Enough* ini karena dalam kartun *Close Enough* episode 7 banyak sekali pesan-pesan yang terkandung diantaranya bahaya media sosial. Karena orang yang terkena dampak buruk media sosial tidak sadar

bahwa orang tersebut telah menerima dampak buruk media sosial. Dengan memahami pesan moral yang terkandung dari kartun *Close Enough*, setidaknya para penonton bisa sadar akan bahaya menggunakan media sosial dengan intensitas yang tinggi.

Hadirnya internet pada zaman modern seperti sekarang membuat orang-orang semakin gencar “berselancar” di internet atau dunia maya. Media sosial adalah salah satu produk yang dihasilkan dari adanya internet yang dapat diakses di seluruh dunia. Kehadiran internet dalam kehidupan manusia seperti telah membius dan menghipnotis hampir seluruh masyarakat seluruh dunia terutama remaja. Dengan munculnya internet dan media sosial membuat masyarakat tidak bisa terlepas dari yang namanya internet, karena sekarang internet sudah dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Mengutip dari kompas.com bahwa “separuh masyarakat Indonesia melek media sosial.” Penduduk Indonesia pada tahun 2021 memiliki jumlah 270 juta, jadi bila diibaratkan setengah penduduk Indonesia berapa ratus juta penduduk Indonesia yang menggunakan media sosial, ini bukan lagi jumlah yang sedikit.

Bahkan hampir semua remaja kini menggandrungi dan cenderung menggunakan internet dan mengikuti berbagai macam tren yang ada di media sosial. Yang dimana hal ini berpengaruh kepada intensitas penggunaan internet/media sosial. Intensitas penggunaan internet dan media sosial pada masyarakat akan berpengaruh kepada perubahan perilaku dan sikap. Berkembang pesatnya internet dan media sosial adalah salah satu wujud

keterbukaan informasi yang menjadikan adanya budaya-budaya asing yang masuk kepada generasi penerus, diantaranya adalah budaya glamor, hedonisme, budaya liberal, dan pergaulan bebas, yang mana itu semua berubah dari kehidupan dahulu.

Ilmu komunikasi meneliti sebuah film atau serial tidak hanya sebagai media hiburan, namun sebagai penyampaian pesan atau tanda dari pembuat film atau serial kepada khalayak atau penonton. Film yang bagus dihasilkan oleh kerja keras dan keahlian dari berbagai pihak, mulai dari penulit naskah, aktor atau aktris, sutradara, hingga editor. Maka banyak ditemukan film atau serial yang diadaptasi dari novel atau kehidupan nyata untuk menarik minat para penonton dan menyampaikan pesan serta makna kehidupan sosial.

Metode analisis yang digunakan dalam ilmu komunikasi untuk meneliti sebuah film salah satunya dengan analisis semiotika. Kajian semiotika membedakan dua jenis semiotika, yaitu semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu di antaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode, pesan, saluran komunikasi dan acuan, serta memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu. Semiotika signifikasi tidak mempersoalkan adanya tujuan berkomunikasi, yang paling diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan dari

pada proses komunikasinya. Analisis semiotika dapat digunakan ke berbagai macam penelitian, misalnya komunikasi massa, komunikasi visual, tulisan, film atau serial dan lainnya. Semiotika memiliki potensi yang bagus dalam menganalisis dan menginterpretasikan data yang berbentuk teks, musik, foto, dan video, dan lainnya.

Beberapa peneliti terdahulu menggunakan analisis semiotika untuk menangkap pesan dari film kepada para penonton. Rifa Alya (2020) meneliti tentang “Pesan Moral Dalam Film *Parasite*”. Penelitian ini menjelaskan bahwa peneliti memperoleh pesan moral yang terkandung dalam film *Parasite* diantaranya hukum karma dan konsekuensi atas setiap perbuatan yang dilakukan tidak pernah memandang status sosial seseorang, usaha seseorang adalah penentu nasib baik atau buruk yang akan ia alami. Sedangkan dalam penelitian yang lain, Ana Fitriana (2021) menganalisis “Pesan Moral Pada Tayangan Animasi *Riko The Series* Untuk Mengedukasi Anak Anak”. Penelitian ini juga menggunakan analisis semiotika. Penelitian ini mengemukakan bahwa pesan moral dalam kartun *Riko The Series* terdapat makna atau pesan moral yang mendidik anak-anak, diantaranya kebijaksanaan, sabar, berbakti kepada orang tua, kerjasama, dan pantang menyerah.

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual, artinya dapat didengar dan dilihat, sehingga lebih mudah digunakan untuk menyampaikan pesan kepada seseorang maupun sekelompok orang. Pada dasarnya film dapat dibedakan ke dalam dua bagian dasar, yaitu kategori film cerita dan non cerita.

Adapula yang membaginya menjadi film-film fiksi dan non fiksi. Film cerita adalah sebuah film yang produksinya langsung dibuat berdasarkan narasi dari peneliti naskah film kemudian diperankan oleh aktor atau aktris. Secara umum film cerita diproduksi secara komersial yang artinya dipertunjukkan di bioskop- bioskop dengan menggunakan tiket seharga tertentu atau dapat diputar ulang di televisi. Sedangkan film non cerita adalah film yang ceritanya diambil dari kisah nyata. Lalu ada film fiksi yaitu film yang ceritanya berdasarkan karangan imajinatif, sedangkan pengertian film non fiksi adalah film yang menceritakan kenyataan atau realita atas suatu peristiwa tertentu.

Kartun atau animasi atau dikenal juga dengan istilah *motion picture* yang mempunyai pengertian gambar bergerak. Disebut gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak. Film animasi berasal dari dua unsur yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Hal yang harus diketahui di dalam animasi yaitu masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Perkembangan teknik film animasi yang terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing-masing pembuat di berbagai negara di Eropa, di Amerika sampai negara-negara di Asia berkembang dengan pesat.

Perkembangan film animasi atau kartun yang pesat membuat banyak para pembuat animasi atau kartun melebarkan segmentasinya. Sekarang film animasi

atau kartun tidak terpaku kepada segmen anak-anak saja. Kini banyak ditemukan juga berbagai film animasi atau kartun yang segmentasinya kepada orang dewasa, dimana film perbedaan segmentasi ini sangat mempengaruhi pesan yang ingin disampaikan oleh produser. Film animasi dengan segmentasi anak-anak biasanya lebih *simple* dan mudah dimengerti lalu mengandung pesan moral yang baik, namun bila film animasi atau kartun dengan segmentasi orang dewasa biasanya lebih eksplisit dan banyak pesan moral yang sulit dimengerti atau kritis, yang menjadikan film animasi atau kartun untuk orang dewasa bisa juga menjadi sebuah media kritik atau penggambaran kehidupan nyata seperti sarkas.

Serial kartun *Close Enough* adalah salah satu dari serial kartun atau animasi dengan segmentasi orang dewasa yang bisa disaksikan di platform *streaming* seperti Netflix dan HBO Max. serial animasi *Close Enough* menceritakan sepasang suami istri yang mempunyai satu orang anak pada usia 30 tahun yang dimana sepasang suami istri ini adalah penggemar pesta pada masa remajanya. Dalam serial *Close Enough* ini terdiri dari 2 *season* dan masing-masing *season*-nya terdiri dari 8 episode, masing-masing episode memiliki cerita dan permasalahan yang berbeda. Diantaranya adalah masalah-masalah dalam keluarga, kerasnya media sosial, dunia pekerjaan, dan gambaran masalah-masalah pada umur 20 sampai 30 tahunan. *Close Enough* sendiri diciptakan oleh

J.G. Quintel. Quintel lahir pada bulan September tanggal 13 tahun 1982. Ia

merupakan animator, *voice actor*, *director* dan peneliti. Dia adalah salah satu orang pembuat serial kartun legendaris “*Regular Show*”, “*The Marvelous Misadventure of Flapjack*”, “*Camp Lazio*”, yang dimana semua kartun yang ia buat memiliki ciri khas-nya sendiri. Rata-rata film animasi atau kartun yang ia buat semuanya adalah kartun dengan segmentasi dewasa. Dengan kejeniusannya, ia juga sering memenangkan berbagai penghargaan bergengsi.

Dari banyaknya serial kartun yang ditayangkan, peneliti tertarik menjadikanserial kartun *Close Enough* ini sebagai bahan penelitian. Karena cerita yang dikemas menarik untuk ditelitidan banyak makna yang terkandung dalam film ini, terutama makna dari adegan-adegan sertatanda-tanda lainnya, yang dapat dikaji melalui teori Semiotika Charles Sanders Peirce. Peneliti menggunakan metode analisis semiotika dalam meneliti serial kartun *Close Enough*.Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analisi untuk mengkaji tanda dalam suatukonteks skenario, gambar, teks, dan adegan di serial kartun ini menjadi suatu yang dapat dimaknai. Sedangkan kata “semiotika” sendiri berasal dari kataserapan bahasa Yunani yaitusemeion yang berarti “tanda” atau seme yang berarti “penafsir tanda”.Analisi semiotika sendiri adalah analisi untuk lebih memahami bagaimana makna sesungguhnya yang tersirat di dalam suatu pesan. Pada dasarnya pesan dalam serial kartun menggunakan mekanisme lambang-lambangyang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan,suara, perkataan, percakapan yang terkadang sulit untuk dipahami. Oleh karena itu, pada umumnya serial kartun dibangun dengan banyak tanda yang di dalam tanda-tanda itu termasuk

berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diinginkan. Maka dengan menggunakan analisis semiotika yaitu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, dilakukanlah penelitian ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memberi judul penelitian "**ANALISIS SEMIOTIKA DALAM SERIAL KARTUN *CLOSE ENOUGH***".

15.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan fenomena-fenomena yang telah diuraikan di latar belakang penelitian dan untuk menyelesaikan masalah yang akan dibahas pada bab-bab selanjutnya, maka perlu ditentukan fokus penelitian sehingga hasil analisis selanjutnya dapat terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dari latar belakang di atas bisa ditentukan fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Serial kartun *Close Enough* terdapat makna dari suatu tanda dan simbol di dalamnya. Yaitu pesan moral bahaya *social media* yang disampaikan melalui serial kartun *Close Enough* yang berkaitan dengan kehidupan manusia pada zaman ini.

15.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka pertanyaan penelitian ini sebagaiberikut :

1. Bagaimana makna dari *representament* dalam serial kartun *Close Enough*?
2. Bagaimana makna dari *object* dalam serial kartun *Close Enough*?
3. Bagaimana makna dari *interpretant* dalam serialkartun *CloseEnough*?
4. Apa saja pesan moral yang terkandung dalam serial kartun *CloseEnough*?

15.4 Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum menganalisis pesan moral dan pendekatan semiotika Charles Sander atau analisis tanda-tanda dalam serial kartun *Close Enough*.

Tujuan penelitian secara khusus yaitu:

- a. Untuk mengetahui dan menemukan *representamen* dalam serial kartun *Close Enough*.
- b. Untuk mengetahui dan menemukan *Object* dalam serialkartun *Close Enough*.
- c. Untuk mengetahui dan menemukan *Interpretan* dalamserial kartun *Close Enough*.

d. Sejalan dengan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti juga bertujuan untuk mengetahui dan menemukan apa pesan moral yang ingin disampaikan di dalam serial kartun *Close Enough* dilihat dari teori semiotika Charles Sanders Peirce..

1.4.2 Kegunaan Penelitian

a) Segi Akademis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan keilmuan komunikasi khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam mengembangkan penelitian menganalisis serial kartun dalam kajian semiotika.
- 2) Penelitian ini dapat meningkatkan minat kajian ilmu komunikasi khususnya serial kartun atau sejenisnya.

b) Segi Praktis

- 1) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dalam memahami dan membaca makna yang terkandung dalam sebuah serial kartun melalui kajian semiotika. Serta dapat memberikan manfaat bagi praktisis pelaku kreatif untuk memberikan sudut pandang lain dalam

membuat tontonan atau karya.

- 2) Bagi kalangan umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadiliteratur kepustakaan tentang kajian serial kartun menggunakan analisis semiotika model Charles SandersPeirce.
- 3) Manfaat praktis dari hasil penelitian ini yaitu ditujukan sebagai bahan referensi pihak yang membutuhkan, terutamabagi praktisi film/serial kartun dan para peneliti film/serial kartun mendatang. Serta diharapkan pula berguna bagi seluruh masyarakat dalam upaya membangun suatu tontonan di Indonesia yang berkualitas dan semakin maju kedepannya.