

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media massa yang dapat menjangkau semua kalangan sosial mulai dari anak-anak hingga dewasa. Setiap film mengandung pesan tersurat maupun tersirat yang disampaikan melalui gambar bergerak, warna, dan juga suara, sehingga film mudah untuk menghipnotis penontonnya dan mempersuasi mereka melalui pesan yang disampaikan berupa audio visual tersebut, dan dianggap dapat menimbulkan pengaruh yang besar bagi penontonnya (Ningrum et al., 2021). Menurut Ismail (1983) dalam Nada et al. (2013), sejak awal kemunculannya film sudah terbukti memiliki kemampuan dalam mempersuasi penontonnya secara hebat. Film memiliki fungsi propaganda dari masa ke masa, sejak zaman kolonial Belanda hingga orde baru. Menurut hasil penelitian Nada et al. (2013), film bukanlah suatu media yang netral, melainkan film dibuat untuk memenuhi tujuan sang pembuat menggunakan sudut pandang tertentu dengan melakukan rekaman realitas melalui media film.

Seiring perkembangan dunia perfilman, bermacam-macam genre film pun bermunculan, di antaranya yaitu komedi, romansa, drama, horor, animasi, fiksi ilmiah (*sci-fi*), dan masih banyak yang lainnya. Setiap genre film memiliki ciri khasnya masing-masing, seperti genre drama yang ceritanya erat dengan kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Contoh yang lain adalah film ber-genre fiksi

ilmiah (*sci-fi*) yang identik dengan imajinasi mengenai ilmu ilmiah apabila diterapkan pada kehidupan manusia. Pada umumnya film *science fiction* menonjolkan hal-hal yang berkaitan dengan teknologi canggih di luar nalar manusia normal atau berkaitan dengan manusia super. Salah satu contoh dari film dengan genre fiksi ilmiah (*sci-fi*) adalah *Avatar: The Way of Water*. Film ini menceritakan tentang kehidupan bangsa Na'vi, yaitu keluarga Jake Sully, setelah memenangkan pertempuran dengan bangsa manusia atau yang mereka sebut dengan bangsa langit di film *Avatar* (2009). Film ini dinobatkan sebagai film terlaris sepanjang masa karena berhasil menghasilkan US\$1 Miliar dalam kurun waktu 14 hari (CNN Indonesia, 2023). Film inilah yang akan digunakan peneliti sebagai objek penelitian. Pencapaian tersebut membuat peneliti tertarik untuk menggunakan film *Avatar: The Way of Water* sebagai objek dalam penelitian ini.

Penelitian ini akan mengkaji tentang representasi nilai keluarga dalam film *Avatar: The Way of Water*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske untuk mendeskripsikan representasi nilai keluarga dalam film ber-genre fiksi ilmiah (*sci-fi*) melalui tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Seperti yang diketahui, film dengan genre fiksi ilmiah (*sci-fi*) selalu identik dengan kekuatan super atau imajinasi teknologi super canggih apabila diterapkan dalam dunia nyata, namun pada film *Avatar: The Way of Water*, James Cameron memadukan nilai kekeluargaan, yang mana biasa kita temui dalam film dengan genre drama, ke dalam film ber-genre *science fiction* ini.

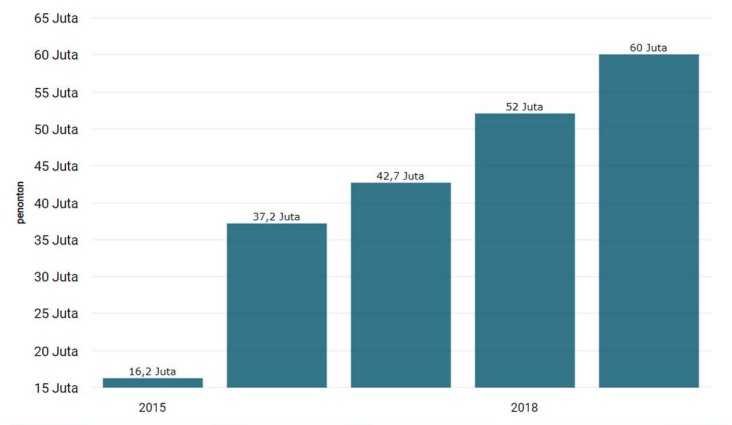
Perkembangan teknologi mempengaruhi kemajuan dunia perfilman. Pada tahun 1920-an mulai diperkenalkan film dengan efek audio dan warna (Wilda, 2022).

Selain itu, film juga hadir dengan penambahan unsur cerita, yang mana film tidak hanya menampilkan audio visual saja, namun juga memiliki alur cerita yang dapat menjadi hiburan serta menyentuh emosi penontonnya. Kehadiran film bercerita dengan dukungan efek suara dan warna ini membantu untuk menambah daya tarik dan memberi kesan lebih nyata dan dramatis dalam film tersebut. Di Indonesia sendiri, film komersial pertama kali dipertontonkan pada 5 Desember 1900 di Tanah Abang, Batavia (Jakarta) (Skandinavia, 2022). Film pertama yang digelar yaitu film dokumenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag.

Pada tahun 1905, film bercerita mulai dikenal di Indonesia. Saat itu film yang dipertontonkan pada masyarakat adalah film yang diimpor dari Amerika dan diterjemahkan ke Bahasa Melayu. Film bercerita ini cukup laku di kalangan masyarakat, hingga terjadi peningkatan penonton dari saat pertama kali film diperkenalkan. Lalu, pada tahun 1926 akhirnya Indonesia memproduksi film lokal yang berjudul “Loeteong Kasaroeng” dan “Eulis Atjih”. Kehadiran kedua film tersebut mempelopori munculnya perusahaan-perusahaan film lainnya. Di Indonesia, film semakin populer sejak digelarnya Festival Film Indonesia (FFI) I pada 30 Maret - 5 April 1955. Dalam festival ini, film karya Usmar Ismail yang berjudul “Jam Malam” tampil sebagai film terbaik. Film tersebut juga terpilih untuk mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura, karena mengandung pesan berupa kritik sosial mengenai para bekas pejuang setelah kemerdekaan.

Dari masa ke masa, peminat film semakin tinggi. Tingginya peningkatan angka peminat film tersebut membuat Amerika menjadi negara dengan industri film terbesar di dunia (Skandinavia, 2022).

Gambar 1. 1 Data peminat film 2015-2018



Sumber: Databoks (2019)

Grafik tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah penonton film yang sangat signifikan dari tahun 2015 ke tahun 2018. Namun pada tahun 2019 sempat terjadi penurunan angka penonton film di bioskop akibat adanya pandemi Covid-19, yaitu sebanyak 51.9 juta orang (Nababan, 2023). Lalu pada tahun 2020, penonton film di bioskop semakin menurun karena diberlakukannya aturan PPKM oleh pemerintah. Saat itu jumlah penonton di bioskop hanya mencapai lebih dari 10 juta orang saja (Bisnis Bandung, 2023). Jumlah penonton film mengalami peningkatan kembali pada tahun 2022, yakni tercatat sebanyak total 54.073.776 orang penonton film di Indonesia pasca pandemi (Oebaidillah, 2023). Meskipun sempat mengalami penurunan jumlah penonton pada bioskop Indonesia, namun para pekerja film seperti Reza Rahadian, Chand Parwez Servia, Manoj Punjabi, dan

Wicky V Olindo menyatakan bahwa mereka optimis pada tahun 2023 jumlah penonton akan meningkat drastis lagi selama terus terjadi kebaruan dan peningkatan kreativitas dalam dunia perfilman (Dewabrata dan Leba, 2022).

Didukung dengan teknologi yang semakin canggih, memudahkan para penikmat film untuk mengakses film dari mana saja. Hal ini membuat permintaan film pun semakin banyak, sehingga makin banyak bermunculan perusahaan-perusahaan yang membuat film dengan berbagai genre. Menurut Watson (2012, dalam Permana et al., 2019), istilah genre dalam film sendiri berfungsi untuk mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan membedakan jenis atau tipe film, serta berfungsi sebagai kontrol bagi para pembuat film untuk mengkreasikan konten atau karya mereka dalam sebuah film. Perkembangan industri film yang semakin pesat membuat genre film mengalami banyak perkembangan dan pembaruan. Genre besar kini jumlahnya mencapai puluhan, dan untuk memudahkan maka dibagi ke dua jenis, yakni Genre Induk Primer dan Genre Induk Sekunder (Hardi, 2015). Genre besar inilah yang nantinya akan menjadi genre-genre kecil (khusus) di bawahnya. Setiap film setidaknya memiliki satu genre induk, namun tidak dipungkiri kini banyak film yang memadukan beberapa genre di dalamnya. Ditambah dengan bantuan *Computer Cinematic Graphic* (CGI), film yang bersifat imajinasi kini dapat divisualisasikan. Salah satu contohnya adalah film dengan genre fiksi ilmiah atau *science fiction* (*sci-fi*).

Film fiksi ilmiah atau *science fiction* didefinisikan sebagai sebuah film yang memiliki alur cerita tentang imajinasi pengaruh sains dan teknologi apabila diterapkan pada kehidupan nyata (Christy, 2018). Film dengan genre ini bersifat

fiksi spekulasi, sehingga hampir keseluruhan ceritanya adalah tidak nyata. Film fiksi ilmiah (*sci-fi*) memiliki ciri khas, yaitu setiap elemen imajinasi di dalamnya saling berkaitan erat dan memiliki kemampuan untuk dijelaskan dengan sudut pandang *science* atau teknologi yang berdasarkan pada hukum alam, hukum fisika, hukum kimia, hukum biologi, dan lain sebagainya (Christy, 2018). Beberapa film ber-genre fiksi ilmiah (*sci-fi*) yang memiliki kesamaan tema di antaranya *Interstellar* (2014), *Jupiter Ascending* (2015), dan *The Avengers: Age of Ultron* (2015). Ketiga film tersebut mengangkat tema heroism, dimana para tokoh utama berperan sebagai protagonis yang membasmi kejahatan dan menjaga kestabilan hidup umat manusia di bumi dengan bantuan kecanggihan teknologi dan sains.

Selain film *science fiction* dengan tema heroism, terdapat film *science fiction* dengan tema lainnya juga. Salah satunya adalah genre *science fiction* yang dikombinasikan dengan genre drama bertema keluarga. Beberapa film yang mengkombinasikan genre *science fiction* dengan drama bertema keluarga adalah *Black Panther* (2018), *Spiderman: No Way Home* (2021), dan *Avatar: The Way of Water* (2022). Ketiga film tersebut sangat menunjukkan nilai kekeluargaan dari para tokoh utamanya. Nilai keluarga yang ditampilkan di sini adalah bagaimana hubungan antar tokoh yang memiliki tanggung jawab untuk saling melindungi anggota keluarganya. Peran tokoh utama di sini tidak hanya sebagai pahlawan bagi masyarakat saja, namun juga sebagai pelindung bagi keluarganya. Tidak hanya sebagai pemanis, bahkan keluarga diangkat sebagai salah satu latar belakang konflik dari film-film tersebut.

Beberapa penelitian yang mengkaji representasi nilai keluarga dalam film telah dilakukan. Di antaranya adalah penelitian oleh Karies et al. (2021) yang berjudul *Representasi Nilai Keluarga Dalam Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*. Penelitian ini mengkaji film ber-genre drama dengan menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Dalam penelitian ini diperoleh hasil yaitu nilai keluarga yang direpresentasikan dalam film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* dalam tingkatan denotatif melalui narasi bersifat verbal seperti alur cerita, dialog, tingkah laku, dan tindakan, adalah kepercayaan, toleransi, bertanggungjawab, saling mendukung, dan memiliki tradisi keluarga. Selain itu, terdapat temuan lain dalam aspek mitos, yaitu nilai keluarga yang direpresentasikan dalam film tersebut sesuai dengan realitas yang berlaku dalam masyarakat. Berdasarkan fungsi keluarga menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), film NKCTHI berhasil merepresentasikan enam nilai keluarga, yaitu fungsi kasih sayang, fungsi perlindungan, fungsi sosial budaya, fungsi reproduksi, fungsi sosialisasi dan pendidikan, serta fungsi ekonomi.

Penelitian terdahulu yang membahas mengenai representasi nilai keluarga dalam film lainnya yaitu penelitian oleh Nurfinarsanti (2021). Penelitian ini mengkaji film ber-genre horor dengan menggunakan metode semiotika Ferdinand de Saussure. Dalam penelitian ini diperoleh temuan tentang nilai keluarga dalam film *A Quiet Place* yang direpresentasikan melalui komunikasi non verbal berupa bahasa isyarat, ekspresi wajah, gerakan tubuh, perilaku mata, dan sentuhan satu sama lain yang terdapat dalam adegan-adegan film tersebut. Nilai keluarga dalam film ini ditampilkan saat adegan di mana setiap anggota keluarga berada dalam

kondisi kacau dan berjuang untuk bertahan hidup. Bentuk representasi nilai keluarga dalam film ini yaitu di mana antar anggota keluarga saling menguatkan dan memotivasi, menjaga dan melindungi, serta menunjukkan kasih sayang pada satu sama lain.

Dari penelitian terdahulu tersebut, nilai keluarga direpresentasikan pada film ber-genre drama dan horor. Untuk penelitian mengenai representasi nilai keluarga pada film ber-genre *science fiction (sci-fi)* masih belum banyak dilakukan, maka dari itu peneliti menggunakan film *Avatar: The Way of Water* sebagai objek penelitian untuk mengisi *research gap* dari penelitian terdahulu. Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat mengisi *research gap* tersebut dengan temuan representasi nilai keluarga dalam film dengan genre *science fiction (sci-fi)*.

Nilai keluarga diangkat sebagai topik dalam penelitian ini karena hal tersebut dianggap sebagai keunikan film ini, dimana tema keluarga yang menjadi konflik utama dalam film ber-genre *science fiction*. Hal tersebut diungkapkan secara langsung oleh Sam Worthington, pemeran Jake Sully, pada *interview* dengan *Insertlive*, 17 Desember 2022. Sam Worthington menyatakan bahwa konflik utama dari sequel film *Avatar* (2009) ini bukan lagi tentang melindungi masyarakat suku Omaticaya, melainkan untuk keluarganya sendiri yang sedang diburu misi balas dendam tim RDA yang dipimpin oleh Kolonel Quaritch. Selain itu, Sam juga menyatakan mengenai konflik yang terjadi terkait dengan tanggung jawabnya sebagai kepala keluarga.

Gambar 1. 2 Interview Cast *Avatar: The Way of Water* dengan Insertlive (2022)



Selain itu, film ini juga dinobatkan sebagai salah satu film *science fiction* terlaris sepanjang masa. Saat ini *Avatar: The Way of Water* menduduki posisi nomor 3 di Box Office dunia, dan *Avatar* (2009) menempati posisi pertama (CNN Indonesia, 2023). *Avatar: The Way of Water* merupakan *epic comeback* dari *Avatar* (2009) yang dirilis 13 tahun lalu. Dalam wawancaranya dengan BBC Radio 1, James Cameron mengungkapkan bahwa ia telah memikirkan untuk *sequel* dari *Avatar* (2009) ini sejak tahun 2013 dan banyak detail yang sangat diperhatikan sehingga membuat film ini baru bisa dirilis pada tahun 2022.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana representasi nilai keluarga dalam film *Avatar: The Way of Water*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan representasi nilai keluarga dalam film *Avatar: The Way of Water*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian tentang representasi nilai keluarga dalam film *Avatar: The Way of Water*, diharapkan dapat memberikan referensi penelitian selanjutnya untuk mengeksplor lebih dalam lagi mengenai unsur-unsur yang ada dalam film genre *science fiction*. Kemajuan dunia industri film membuat film genre *science fiction* tidak melulu berfokus pada sains dan teknologi, namun juga dapat dikombinasikan dengan unsur film genre lain, seperti pada film *Avatar: The Way of Water* yang mengangkat tema keluarga untuk film genre *science fiction*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil temuan dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, yakni:

1. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk membuat penelitian mengenai perbandingan representasi nilai keluarga dalam film ber-genre *science fiction* dengan film ber-genre drama
2. Memberi wawasan pada pembaca mengenai bagaimana nilai keluarga direpresentasikan dalam film ber-genre *science fiction*