

REPRESENTASI HIPERREALITAS DALAM FILM NOT OKAY

SKRIPSI



OLEH:

ALFIAN AFFANDI WAHYU SUTOMO

19043010149

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR**

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

SURABAYA

2023


REPRESENTASI HIPERREALITAS DALAM FILM NOT OKAY

Disusun oleh:


Alfian Affandi Wahyu Sutomo
19043010149

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,
PEMBIMBING


Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D
NPT. 3 8207 0602 161

Mengetahui,
DEKAN FISIP


Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NPT. 3 6804 94 0028 1

iv


REPRESENTASI HIPERREALITAS DALAM FILM NOT OKAY

Oleh :

Alfian Affandi Wahyu Sutomo
19043010149

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
Pada tanggal 15 September 2023

Pembimbing


Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D
NPT. 380270602161

Tim Penguji,

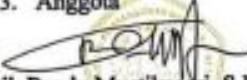
1. Ketua


Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D
NPT. 382070602161


2. Sekretaris


Augustin Mustika Chairil, S.I.Kom., M.A.
NIP 199308082022032016

3. Anggota


Ratih Pandu Mustikasatri, S.I.Kom., M.A
NIP 199205292022032010

Mengetahui,
DEKAN FISIP


DR. CATUR SURATNOAJI, M.SI
NPT 368049400281

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Nama : Alfian Affandi Wahyu Sutomo
NPM : 19043010149
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : REPRESENTASI HIPERREALITAS DALAM FILM NOT OKAY

Dengan ini menyatakan :

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN "Veteran" Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diajukan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN "Veteran" Jawa Timur.

Surabaya, 20 September 2023

Yang Menyatakan,



(Alfian Affandi Wahyu Sutomo)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi berjudul **Representasi Hiperrealitas dalam Film Not Okay** dengan baik.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak selama penyusunan proposal skripsi ini. Untuk itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan dalam membantu penyusunan proposal skripsi ini, di antaranya:

1. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Kom selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Aulia Rahmawati, S.Sos, M.Si, Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah senantiasa membimbing, membantu, dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom yang telah memberikan semangat dan ilmu bermanfaat seputar skripsi dan jurnal yang membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi.
5. Kedua orang tua dan kakak penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Yahezkiel Ivandro, Fransiska Nikola, Monica Karenina, Carissa Emilyana, Arista Chandrika, Muhammad Najmi, dan Bara Apta yang telah saling memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak lain yang telah berperan dalam membantu penyusunan skripsi

Sidoarjo, 4 September 2023

Alfian Affandi Wahyu Sutomo

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PROPOSAL	ii
LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	v
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
2.2 Landasan Teori.....	22
2.3 Kerangka Berpikir.....	39
BAB II METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	41

3.2 Desain Penelitian.....	42
3.3 Definisi Konseptual.....	42
3.4 Fokus Penelitian.....	44
3.5 Subjek Objek Penelitian.....	44
3.6 Corpora Penelitian.....	45
3.7 Unit Analisis.....	50
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.9 Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	53
4.2 Penyajian dan Analisis Data.....	59
4.3 Pembahasan.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
KARTU BIMBINGAN.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia	7
Gambar 2. Kerangka Berpikir.....	40
Gambar 3. Poster Film Not Okay.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 2. Corpus Fase 1 Hiperrealitas.....	45
Tabel 3. Corpus Fase 2 Hiperrealitas.....	46
Tabel 4. Corpus Fase 3 Hiperrealitas.....	48
Tabel 5. Corpus Fase 4 Hiperrealitas.....	49
Tabel 6. Daftar Pemain Film Not Okay.....	54
Tabel 7. Daftar Crew Produksi Film Not Okay.....	55
Tabel 8. Tabel Analisis Level Realitas Aspek <i>Gesture</i>	61
Tabel 9. Tabel Analisis Level Realitas Aspek Ekspresi Wajah.....	63
Tabel 10. Tabel Analisis Level Realitas Aspek Penampilan.....	68
Tabel 11. Tabel Analisis Level Realitas Aspek Perilaku.....	71
Tabel 12. Tabel Analisis Level Realitas Aspek Ucapan.....	73
Tabel 13. Tabel Analisis Level Realitas Aspek Lingkungan.....	76
Tabel 14. Tabel Analisis Level Realitas Aspek <i>Makeup</i>	78
Tabel 15. Tabel Analisis Level Realitas Aspek Suara.....	80
Tabel 16. Tabel Analisis Level Representasi Aspek Kamera.....	81
Tabel 17. Tabel Analisis Level Representasi Aspek <i>Lighting</i>	83
Tabel 18. Tabel Analisis Level Representasi Aspek <i>Editing</i>	84
Tabel 19. Tabel Analisis Level Representasi Aspek Musik.....	88

ABSTRAK

Film berjudul *Not Okay* adalah sebuah film produksi *Searchlight Picture* yang rilis di platform digital seperti Hulu dan Disney+ pada bulan Juli 2022. Film yang disutradari oleh Quinn Shephard ini menampilkan Danni yang membohongi seluruh Amerika dengan mengaku sebagai *survivor* bom Paris. Secara tersirat, film ini juga memproyeksikan konsep hiperrealitas yang dikemas menyesuaikan dengan bagaimana kehidupan masyarakat pada umumnya. Penelitian ini berfokus untuk menggambarkan bagaimana hiperrealitas dikemas di film *Not Okay*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske. Hasil penelitian adalah ditemukan beberapa *scene* yang berkaitan dengan empat fase hiperrealitas, yaitu citra sesuai dengan realita, citra membelokkan realita, citra menghilangkan realita, dan citra terlepas dengan realita. Terjadinya hiperrealitas ini juga dipengaruhi beberapa faktor, yaitu perbedaan ekspektasi terhadap konsep diri dengan keadaan aslinya, perbedaan kelas, hingga sistem kapitalisme.

Kata Kunci: Hiperrealitas, Film, Semiotika John Fiske

ABSTRACT

The film entitled *Not Okay* is a film produced by Searchlight Picture which will be released on digital platforms such as Hulu and Disney+ in July 2022. This film, directed by Quinn Shephard, features Danni who lied to all of America by claiming to be a survivor of the Paris bombings. Implicitly, this film also projects the concept of hyperreality which is packaged according to how people live in general. This research focuses on describing how hyperreality is packaged in the film *Not Okay*. The method used is descriptive qualitative with John Fiske's semiotic approach. The results of the research were that several scenes were found that were related to the four phases of hyperreality, namely the image corresponds to reality, the image distorts reality, the image eliminates reality, and the image is detached from reality. The occurrence of this hyperreality is also influenced by several factors, namely differences in expectations regarding self-concept and the original situation, class differences, and the capitalist system.

Keywords: Hyperreality, Film, John Fiske Semiotics