

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Komunikasi merupakan suatu kemampuan yang wajib dikuasai oleh setiap manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi digunakan untuk bersosialisasi dan memahami makna pesan yang disampaikan satu sama lain. Tentunya, agar komunikasi bisa berjalan lancar dibutuhkan suatu jembatan penghubung agar setiap manusia bisa memahami pesan yang disampaikan satu sama lain. Pada akhirnya, manusia menciptakan suatu perantara yang disepakati sebagai alat untuk berkomunikasi. Alat inilah yang disebut sebagai media komunikasi. Media komunikasi adalah suatu alat yang digunakan oleh individu ataupun suatu golongan untuk mengirimkan pesan dan makna tertentu

Media komunikasi setidaknya memiliki empat kriteria. Kriteria pertama menjelaskan bahwa media komunikasi berfungsi sebagai pemberi pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan yang menjadi targetnya. Dalam menyampaikan pesannya, media komunikasi juga berfungsi sebagai perantara untuk komunikator agar pesannya ditangkap dengan jelas oleh komunikan. Kriteria ketiga dan keempat dari menjelaskan bahwa media komunikasi memberikan kesempatan dan sarana bagi para pemberi pesan untuk bisa berkomunikasi satu sama lain (Cangara, 2004).

Perkembangan zaman membuat media komunikasi juga ikut berkembang. Jika dulu manusia hanya mengenal media komunikasi secara tradisional, saat ini

sudah banyak bermunculan media komunikasi modern yang diciptakan untuk mempermudah manusia dalam berkomunikasi. Di media komunikasi modern, semakin banyak *platform* yang bisa digunakan untuk sarana berkomunikasi dengan orang lain tanpa adanya hambatan. Sebagai contoh, masyarakat saat ini bisa menghubungi kerabat dengan jarak yang sangat jauh hanya berbekal gawai saja. Berbeda dengan masa lalu dimana komunikasi hanya bisa dilakukan secara tatap muka ataupun melalui surat. Sama seperti fungsi media komunikasi tradisional, media komunikasi modern juga bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas. Namun, disini penyampaian pesan akan lebih efektif dan efisien (Prasanti, 2018).

Seorang komunikator sebisa mungkin menggunakan media yang paling efektif untuk digunakan saat penyampaian pesan kepada khalayak luas. Hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh banyak orang, sekaligus memberikan harapan pesan tersebut bisa menciptakan satu kesepahaman antara pemberi pesan dengan penerima pesan. Dalam dunia seni terutama pada perfilman, seorang sutradara yang berperan sebagai pemberi pesan akan melakukan hal yang sama. Ia berusaha menyampaikan gambaran dari pemikirannya atau pendapatnya mengenai isu tertentu kepada khalayak luas. Salah satu bentuk penyampaian pesan ini disalurkan dalam bentuk film yang ditayangkan di bioskop ataupun *online streaming service* agar bisa ditonton langsung oleh masyarakat.

Menurut definisi secara garis besar, film bisa diartikan sebagai kumpulan gambar yang bergerak dan bisa dikategorikan sebagai sinema. Film adalah selaput tipis yang diciptakan dari soluloid yang terdiri dari gambar negatif yang akan

ditayangkan dalam bentuk gambar potret, sementara gambar positif nantinya akan dituangkan dalam bentuk bioskop maupun televisi. Film dikemas dalam bentuk yang menarik sehingga membuat penonton tidak merasa bosan dan lebih mudah untuk diingat. Selain itu, film juga lebih efektif untuk menyampaikan pesan dan merekam kejadian yang terjadi di masyarakat dan mengaplikasikannya kedalam layar lebar. Pesan yang disampaikan ini tentunya tidak hanya berdasar pada pemikiran komunikator saja, melainkan ia juga bisa mencampurkan pendapat orang lain terhadap suatu isu sosial dengan pendapatnya (Qodriani, 2022).

Salah satu contoh pengangkatan isu sosial sebagai bahan utama pembuatan alur cerita film ditunjukkan pada series *Euphoria* yang ditayangkan di *streaming service* HBO. Di series yang sekarang sudah memasuki *season 2* ini, Sam Levinson selaku sutradara dan produser mengangkat permasalahan dan isu tentang kebiasaan anak SMA di Amerika Serikat yang terlibat beberapa skandal, seperti penggunaan narkoba, seks bebas, perpeloncoan, dan kekerasan terhadap anak. Hal ini sesuai dengan kenyataan yang terjadi pada para remaja di Amerika Serikat. Menurut survey yang dilakukan *School Of Medicine* yang mengemukakan bahwa sebanyak 89% remaja di Amerika Serikat dengan rentang usia mulai dari 12 tahun sudah pernah mengonsumsi narkoba. Selain itu, series ini juga menyelipkan propaganda LGBT yang saat ini sedang ramai digencarkan oleh masyarakat di Amerika Serikat (Pasinringi, 2022).

Beberapa sinema Indonesia juga pernah mengangkat permasalahan sosial sebagai inspirasi dalam pembuatan filmnya. Salah satunya adalah film buatan Visinema yaitu *Nanti Kita Cerita Tentang Hari ini*. Film yang dirilis tahun 2020

lalu dengan sutradara Angga Dwimas Sasongko ini mengangkat tema konflik keluarga antara anak, ayah dan ibu dan rahasia kelam yang tersembunyi dibaliknyanya. Kelima anggota keluarga (Ayah, Ibu, Angkasa, Aurora, Awan) sama sama menghadapi rasa trauma yang membayangi dan berdamai dengan satu sama lain, meskipun melewati berbagai macam suka dan duka. Selama masa penayangannya, film ini menjadi film pertama yang menyentuh angka 2 juta penonton di tahun 2020 (Diananto, 2020).

Berbicara mengenai film yang mengangkat tema yang sedang hangat di masyarakat, baru baru ini *Searchlight Pictures* merilis film *comedy-drama* terbaru mereka berjudul "*Not Okay*". Film yang dibintangi oleh Zoey Deutch dan Dylan O' Brien ini dirilis secara resmi pada tanggal 12 Agustus 2022 lalu. Untuk penayangannya, film ini ditayangkan di beberapa platform digital seperti Hulu untuk daerah Amerika, Disney+ untuk Internasional, dan Star+ khusus daerah Amerika Latin. Film ini terinspirasi dari fenomena pemalsuan citra di media sosial. Danni Sanders, tokoh utama dari film ini digambarkan sebagai seorang penulis amatir, tidak punya banyak teman, dan memiliki kehidupan yang menyedihkan. Namun, Danni berkeinginan untuk mendapat atensi publik dan dikenal sebagai seorang *influencer* yang sering berkelana ke luar negeri.

Mulai saat itulah, ia memalsukan citranya di media sosial dengan mengunggah foto di *feed* instagramnya seolah olah sedang berada di Paris, padahal semua foto dan status yang ia unggah berasal dari foto palsu yang ia edit sendiri. Cara ini ternyata berdampak besar pada hidupnya. Media sosialnya mulai dikenal, banyak orang yang mendekatinya untuk menjadi temannya, dan segala

keinginannya menjadi lebih mudah untuk dicapai.

Quinn Shephard, sutradara dari film ini mencoba memproyeksikan bagaimana berbahayanya media sosial jika digunakan secara sembarangan melalui tokoh Danni Sanders. Film ini bisa menggambarkan secara gamblang kepada para penontonnya bagaimana seseorang dengan sangat mudah mengubah realitas dirinya di dunia maya. Dengan sedikit usaha, ia bisa mengatur bagaimana pandangan orang-orang terhadapnya. Bahkan, orang-orang di media sosial bisa dengan mudah percaya pada apa yang ditampilkan di layar gawainya tanpa tahu kejadian aslinya. Fenomena ini bisa dikatakan sebagai konsep hiperealitas.

Jean Baudillard menyebutkan hiperrealitas sebagai istilah dimana realita bisa dibuat sesuka hati oleh individu atau kelompok tertentu. Pembuatan realitas ini bisa dilakukan secara luas dan terang-terangan. Hiperealitas adalah efek yang ditimbulkan dari terciptanya simulasi, baik dari keadaan ataupun pengetahuan yang dimiliki oleh individu yang menciptakan simulasi tersebut. Era hiperealitas diawali dengan adanya tanda yang mulai lenyap, hilangnya rasa penasaran seseorang untuk mencari hakikat dari segala sesuatu yang ada, hilangnya ideologi, dan punahnya realitas itu sendiri. Kemudian, semua realitas yang hilang ini diganti dengan tiruan akhirnya terciptalah dunia khayalan (Piliang, 2003).

Masyarakat pada era hiperealitas ini bergantung pada kode-kode yang nantinya akan mempengaruhi pemikiran dan perilaku untuk menciptakan makna. Era masyarakat modern ditandai dengan adanya keinginan untuk berpikir rasional, bertindak secara bebas, dan bisa mempengaruhi atau memanipulasi orang-orang selain dirinya untuk mengikuti apa yang ada dipikirkannya. Di era ini, subjek

bukan lagi bertindak sebagai pengendali objek, melainkan objeklah yang bertindak dan memanipulasi subjek untuk bertindak sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Manipulasi subjek ini didukung dengan adanya bukti bukti yang dihadirkan dihadapan subjek. Bukti ini bisa berupa tanda yang bisa meneguhkan keyakinan subjek untuk beranggapan bahwa apa yang ada dihadapannya adalah benar (Kharisma, 2020).

Munculnya hiperealitas ini dikarenakan kemajuan teknologi yang sangat pesat, dan tentunya berkemungkinan untuk lebih canggih lagi di masa yang akan datang. Selain itu, hiperealitas juga didukung dengan sifat masyarakat era digital yang sangat konsumtif, terutama pada sektor teknologi. Masyarakat cenderung penasaran terhadap teknologi dan inovasi baru dan berlomba lomba menjadi yang pertama mencobanya. Masyarakat menjadi kecanduan terhadap teknologi dan menganggap bahwa teknologi adalah kebutuhan primer yang tidak bisa ditinggalkan. Sebagai pendukung gaya hidup, masyarakat menjadi terbiasa dan berkeyakinan bahwa adanya teknologi membuat hidup mereka jauh lebih efektif dan efisien (Natalia, 2019)

Salah satu contoh kemajuan teknologi yang dibutuhkan masyarakat adalah *smartphone*. Adanya *smartphone* yang dimiliki oleh sebagian besar masyarakat dunia pada akhirnya mempermudah mereka untuk mengakses internet. Di Indonesia saja, internet sudah digunakan oleh mayoritas masyarakat. Hal ini didukung dengan laporan dari Profil Internet Indonesia tahun 2022 yang dirilis oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII). Dalam laporan tersebut, disebutkan bahwa pemakai internet yang tinggal di Indonesia mencapai angka 210



juta orang di tahun 2022. Jika diprosentasikan, pengguna internet sudah mencapai angka 77,02 persen dari total seluruh penduduk Indonesia. Angka ini naik dari tahun 2021 sebanyak 73,7 persen (196,71 juta pengguna), dan 64,8 persen di tahun 2018 (Riyanto, 2022).



Gambar 1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia  
Sumber: Kompas.com

Kemudahan untuk mengakses internet membuat masyarakat secara langsung bisa membuka dirinya dengan terang terangan bahkan pada orang asing sekalipun. Masyarakat juga bisa mengatur bagaimana kehidupan dirinya maupun kehidupan sosialnya lewat media sosial. Tak jarang juga, masyarakat mengatur sebaik mungkin tampilan mereka baik foto ataupun video sebelum diunggah di media sosial.

Hiperealitas membuat satu keadaan dimana didalamnya terdapat pencampuran antara yang palsu dengan yang asli, masa lampau dan saat ini, fakta dan rekayasa, tanda yang menyatu dengan realita, dan kebohongan menyatu bersama kebenaran. Berbagai macam kriteria kebenaran, kebohongan, fakta, isu,

dan realitas seolah tidak lagi digunakan dalam dunia ini. Kondisi dari hiperealitas ini mempengaruhi masyarakat modern hingga membuat mereka bersikap eksekutif dalam mengonsumsi sesuatu yang masih belum jelas keasliannya. Mayoritas masyarakat mengikuti bukan karena kebutuhan, melainkan dari apa yang ditampilkan oleh individu didalam simulasi sehingga menyebabkan gaya hidup masyarakat menjadi beragam sesuai dengan apa yang mereka ikuti. Masyarakat menjadi lebih fokus dengan gaya hidupnya sesuai dengan apa yang mereka ikuti (Digantara, 2021).

Konsep hiperealitas beberapa kali sempat diselipkan di cerita beberapa film ataupun series. Salah satunya ada pada series "*Black Mirror*" episode *Nosedive*. Di episode ini, ada beberapa adegan yang mengandung hiperealitas, terutama bentuk hiperealitas media sosial dengan hubungan sosial yang diambil berdasarkan rating di media sosial. Di film ini, masyarakat digambarkan sebagai suatu kelompok yang menjalani hidup secara palsu, dan kehidupan sosialnya bergantung pada algoritma media sosial. Interaksi sosial yang seharusnya bersifat asli, didasarkan pada ketulusan, empati, dan dalamnya interaksi antar satu sama lain akhirnya tersisihkan oleh sikap baik yang hanya pura pura untuk mencapai kepuasan egonya (Natalia, 2019).

Hiperealitas dalam series "*Black Mirror*" ini juga terlihat dari hubungan semu antar karakter dan ketakutan karakter utama Lacie terhadap ratingnya di media sosial. Lacie akhirnya menggunakan segala macam cara agar ratingnya bisa membaik. Ia sampai berbicara dengan pakar rating, bahkan rela bersikap ramah dan berbuat baik walaupun semuanya palsu. Ini dilakukan semata mata agar



ratingnya bisa membaik. Hal ini membuat Lacie semakin terobsesi dengan adanya rating dan menganggap rating adalah realitas hidupnya, sehingga membuatnya semakin terjebak dalam simulasi media sosial. Hal ini menunjukkan bagaimana hiperrealitas yang dibuat oleh satu orang atau satu kelompok tertentu bisa menyebar pada Lacie dan seluruh masyarakat yang ada pada film ini.

Hiperealitas juga pernah dipakai dalam film *In Time* yang rilis di tahun 2011. Didalam film ini, ada beberapa hubungan citra dan tanda yang membentuk suatu simulasi dan akhirnya membentuk dunia hiperealitas. Hubungan tersebut bisa dilihat pada bentuk jam tangan waktu yang ada pada film. Jam tangan ini menandakan simulasi karena tidak ditemukan adanya persamaan dengan fungsi jam tangan di dunia nyata. Jam tangan ini bisa dikategorikan sebagai tanda yang dibuat sedemikian rupa dengan teknologi yang canggih untuk menentukan sisa waktu hidup mereka di dunia. Fenomena ini sudah termasuk kedalam hiperealitas karena ia mencerminkan sesuatu yang tak nyata, namun banyak orang yang menganut pemikiran tersebut (Saragih, 2018).

Hiperealitas juga ditemukan pada tata ruang kota New Greenwich. Kota ini digambarkan sebagai simulasi dari keabadian, dan tidak mengalami penuaan karena orang-orang disana tampak seperti berumur 25 tahun. Selain itu, masyarakat juga bersikap konsumtif dengan berusaha untuk menunjukkan harta kekayaannya untuk menentukan kelas mereka di masyarakat. Hal ini tentunya sangat tidak mungkin ada di dunia nyata.

Sama halnya dengan kedua film diatas, film *“Not Okay”* menunjukkan hiperrealitas dalam filmnya, namun dikemas dalam bentuk yang berbeda.

Hiperrealitas dalam film ini dikemas dalam bentuk pemalsuan citra di awal, yang secara bertahap berubah menjadi hiperrealitas. Film *"Not Okay"* juga menggunakan media sosial dan internet sebagai wadah terjadinya hiperrealitas. Dikarenakan masyarakat saat ini sangat menggemari internet, besar sekali kemungkinan hiperrealitas yang digambarkan pada film ini bisa terjadi secara nyata di masyarakat. Ditambah lagi dengan sifatnya yang bisa merubah realita sesuka hati pembuatnya dan menjebak banyak orang untuk masuk kedalamnya, hiperrealitas ini memiliki efek yang sangat besar jika digunakan secara tidak benar. Masyarakat setidaknya memiliki pemahaman dan kesadaran atas adanya hiperrealitas sehingga tidak mudah terpancing atas realitas baru yang dibuat olehnya.

Film *"Not Okay"* merepresentasikan permasalahan ini secara jelas. Karena itulah, penulis tertarik untuk mendalami topik dan film ini. Dengan judul REPRESENTASI HIPERREALITAS DALAM FILM *NOT OKAY*, penulis tertarik untuk mempelajari bagaimana konsep hiperealitas Jean Baudrillard digambarkan di film *"Not Okay"*, terutama pada karakter Danni Sanders. Dalam pengerjaan penelitian nantinya, penulis menggunakan analisis semiotika John Fiske. Penulis akan menggali setiap tanda hiperealitas yang muncul dalam pada setiap tokoh di film *"Not Okay"*, baik dari gestur, cara bicara, dan sikap yang ditunjukkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penggambaran hiperrealitas dalam film *“Not Okay”*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terbagi menjadi beberapa poin, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan dan menjabarkan bagaimana tanda dan lambang di film *“Not Okay”* jika dikaitkan dengan konsep hiperealitas
2. Untuk mengetahui bagaimana level realitas, representasi, dan ideologi yang ada pada tanda dan lambang di film *“Not Okay”* jika dilihat dari kacamata semiotika John Fiske