

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyampaian pesan dapat disampaikan melalui berbagai bentuk, salah satunya melalui film. Secara harfiah, film (*cinema*) berasal dari kata *cinematographie* yang berarti *cinema* (gerak) *tho* atau *phytos* (cahaya) dan *graphie* atau *grhap* (tulisan, gambar, citra). Film pertama kali hadir pada abad ke-19 (sembilan belas) sebagai penemuan sarana baru. Namun perannya sebagai penyebar hiburan sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 1987:13).

Film juga memiliki beberapa fungsi selain hiburan, yaitu sebagai sarana informatif, edukatif dan juga persuasif. Penyampaian pesan dalam film menggunakan audio visual. Film merupakan gambaran yang bergerak, film dapat disebut juga sebagai gambaran kehidupan masyarakat, film merupakan reproduksi dari kenyataan seperti apa adanya.

Salah satu media komunikasi massa adalah melalui bentuk film, yang merupakan komunikasi melalui media modern. Film hadir sebagai bagian kebudayaan populer, film menjadi produk kebudayaan yang sering dikemas untuk dijadikan sebagai komoditi dagang oleh karena itu film dikemas untuk dikonsumsi massa dalam jumlah yang sangat besar. Potret kehidupan masyarakat dalam film

dibuat dan dibentuk untuk merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan memproyeksikan kedalam layar (Irwanto dalam Sobur, 2006:127).

Film sebagai media massa memiliki kelebihan antara lain dalam hal jangkauan, realitas, pengaruh emosional, dan bentuk popularitas. Film juga dapat menjangkau sekian banyak orang dalam waktu singkat, dan mampu memanipulasi kenyataan tanpa kehilangan kredibilitas (McQuail, 1994:14). Saat ini film dianggap sebagai alat media komunikasi yang ampuh terhadap jangkauan khalayak yang menjadi sasarannya. Sifat film yang berupa audio visual, dengan gambar dan suara mampu bercerita banyak melalui waktu yang singkat. Film menjadi hasil budaya dan alat ekspresi kesenian, yang merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, seni rupa, seni teater sastra, arsitektur dan seni musik (Effendi, 1986:239). Pada umumnya film dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda tersebut kemudian termasuk dalam sistem tanda yang berkerja secara harmonis untuk mencapai efek yang diharapkan. Hal ini tentu berbeda dengan fotografi statis, yang mana merupakan rangkaian gambar dalam film menciptakan imajinasi dan sistem penanda. Sehingga, film dapat dikatakan berhasil saat pesan dalam film tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat, terlebih saat film tersebut mengandung isu-isu sosial serta fenomena yang sedang terjadi pada kehidupan saat ini.

Di Indonesia sendiri awalnya film dikenal dengan nama “gambar hidoep”. Pada masa penjajahan Belanda, film “Loetoeng Kasarung” adalah film pertama

yang di buat di Indonesia, film ini diangkat dari legenda sunda. Film ini di produksi oleh dua orang Belanda, L Heuveldorp dan Kruger, mereka membuat perusahaan film yang di beri nama Java Film Coy di Bandung Jawa Barat. Namun pada saat itu produksi film di Indonesia hanya menampilkan gambar yang bergerak tanpa didukung audio atau suara, Film dengan dukungan audio baru bisa dibuat pada tahun 1931 oleh Tans Film company dan Krugers Film Bedrif. (pakarkomunikasi.com, 2018).

Perkembangan film sangat bergantung pada teknologi dan paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas (McQuail 1997:110). Saat ini produksi film di Indonesia semakin mengalami perkembangan pesat dari masa ke masa di tandai dengan banyaknya jumlah film yang di produksi, salah satunya yaitu film bertema remaja yang populer sejak pertengahan 1970 hingga awal dekade 2000-an. Film dengan tema remaja menjadi salah satu hiburan yang berpengaruh dan berperan besar dalam proses pembentukan perilaku yang berkaitan dengan dunia remaja, karena menggambarkan realitas remaja dan pandangan masyarakat terhadap remaja, dikemas dengan cerita yang mendefinisikan masa remaja sebagai sebuah fase kehidupan dengan perilaku menyimpang, komunikasi antar teman, serta hubungan dengan orang tua.

Membicarakan tentang remaja tentu merupakan suatu masa usia kehidupan yang menarik, karena dalam masa ini penuh dengan segala macam hal yang terjadi sejalan dengan perkembangan pribadinya. Masa remaja juga merupakan masa transisi dari masa anak ke masa dewasa, dalam hal ini remaja tidak mau dianggap sebagai anak kecil. Oleh karena itu, umumnya remaja mulai mencari

bentuk dan identitas dirinya baik melalui teman sebaya, maupun keluarga dari lingkungan tempatnya berada. Lingkungan pertemanan inilah yang memegang peranan penting dan berpengaruh terhadap perkembangan psikis remaja. Perkembangan remaja secara hormonal juga memengaruhi berbagai macam aspek, salah satunya yaitu reaksi emosional yang tidak stabil. Kondisi ini merangsang munculnya perilaku agresif bahkan bisa menjadi brutal, seperti perkelahian antar pelajar, dan sebagainya. Saat ini remaja sering disebut juga generasi millennials atau generasi Y generasi muda yang berumur 17-37 pada tahun ini, mereka tidak peduli terhadap keadaan sosial disekitar mereka, seperti politik ataupun perkembangan ekonomi di Indonesia dan hanya peduli untuk membanggakan pola hidup kebebasan dan hedonisme.

Pentingnya peranan orang tua dalam mengarahkan perilaku anak menjadi sulit karena anak dalam hal ini remaja generasi saat ini lebih mampu bersikap dan bertindak dengan meniru dari hal yang dilihat melalui kemudahan teknologi. Sehingga remaja generasi saat ini cenderung lebih berani mengekspresikan segala hal yang dirasakan.

Penelitian ini berusaha menggali bagaimana remaja generasi millenials di representasikan dalam film “My Generations” karya Upi. Melalui pendekatan teori semiotika diharapkan dapat lebih terperinci diklasifikasikan berdasarkan tanda, kode, dan makna yang terkandung didalamnya, sehingga dapat dimaknai melalui pemaknaan denotasi dan konotasi. Film tersebut menampilkan sebuah cerita yang didalamnya berisi karakter dari macam-macam remaja yang memiliki jalan pemikiran mereka sendiri. Upi selaku sutradara mencoba menyuarakan apa

yang remaja generasi millenials rasakan. Membuat film remaja bukanlah hal yang asing bagi Upi sutradara sekaligus penulis skenario ini juga pernah sukses dengan film remaja “Realita, Cinta, dan Rock & Roll” di tahun 2006.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis yang mengkaji tanda. Tanda merupakan sesuatu yang bagi seseorang memiliki arti sesuatu yang lain, karena itu tanda tidaklah terbatas pada benda. Adanya peristiwa, tidak adanya peristiwa, struktur yang ditemukan dalam suatu, sesuatu kebiasaan, semua itu dapat disebut tanda (Piliang, 1999:262 dan 12).

Peneliti tertarik menggunakan metode semiotika milik Roland Barthes yang bertujuan untuk memberikan pemaknaan denotasi dan konotasi dari potongan scene yang terindikasi adanya ciri-ciri dan karakter remaja melalui simbol dan tanda-tanda yang ada sebagai pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka untuk mengetahui masalah agar lebih terarah, dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimanakah representasi remaja dalam film “My Generations” ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah representasi remaja saat ini dalam film “My Generations” melalui studi semiotika.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini,

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan komunikasi mengenai studi semiotika.

B. Manfaat Praktis

Dari hasil ini diharapkan dapat digunakan sebagai perspektif tersendiri bagi dunia perfilman dalam berkarya lebih kreatif dan juga bermanfaat bagi orang tua untuk lebih berperan dalam mengarahkan anak khususnya remaja.