

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menyebabkan media komunikasi semakin maju, misalnya alat telekomunikasi modern yang digunakan sebagai alat berkomunikasi dalam kehidupan kita. Jika dulu manusia berkomunikasi mengandalkan komunikasi tatap muka dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari, namun sekarang lahir berbagai macam teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan, seperti radio, televisi, film, dan internet.

Lahirnya media komunikasi massa cetak maupun elektronik memberikan berbagai alternatif menyampaikan informasi kepada khalayak yang lebih besar dalam waktu cepat dan seketika. Media komunikasi massa baik media massa cetak maupun elektronik menyampaikan berbagai macam pesan-pesan sosial, dan pesan budaya, bahkan pesan politik. Salah satu bentuk media massa elektronik yang dapat digunakan untuk menyampaikan nilai pesan-pesan budaya adalah film. Film sebagai media audio visual menyajikan rangkaian gambar, suara dan daya artistik tinggi dapat memikat perhatian khalayak untuk melihat sajian pesan budaya yang ditampilkan dalam sebuah karya film.

Media massa melalui film juga digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non fiksi. Melalui film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media

ini sangat digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai medium hiburan dan penyalur kegemaran mereka.

Film juga merupakan salah satu media terefektif dan terpopuler dalam pembelajaran budaya oleh masyarakat. Melalui film kita bisa mempelajari banyak hal-hal budaya, misalnya budaya masyarakat dimana kita bertempat tinggal (budaya lokal) atau bahkan budaya asing yang belum kita pahami. Film merupakan ekspresi budaya yang digarap dengan menggunakan kaidah sinematografi dan mencerminkan budaya pembuatnya (Irwanto,2004:45).

Representasi berarti perbuatan mewakili, keadaan diwakili, apa yang mewakili, perwakilan. Dapat juga memiliki pengertian cermin, citra, gambaran, pantulan, potret, wajah, deskripsi, taswir. Namun dalam teori semiotika representasi disebut juga sebagai proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Secara lebih tepat ini didefinisikan sebagai penggunaan tanda – tanda (gambar, suara, dan sebagainya). Untuk menampilan ulang sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan dan dirasakan dalam bentuk fisik. Fungsi film juga dapat memberikan penjelasan kepada penonton tentang suatu hal atau permasalahan, sehingga penonton mendapat kejelasan atau paham tentang hal tersebut dan dapat melaksanakannya.

Cerita atau skenario yang ditampilkan dalam suatu film dapat mengekspresikan kebudayaan dan unsur-unsur dari berbagai kebudayaan lain. Koentjaraningrat (2004:2) menyebutnya sebagai unsur kebudayaan universal yang meliputi : sistem religi dan upacara keagamaan, sistem dan organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian

hidup, dan sistem teknologi dan peralatan. Adapun wujud budaya yaitu kebudayaan ideal, sistem sosial, dan kebudayaan fisik.

Pencerminan unsur-unsur kebudayaan banyak tersaji dalam suatu karya film. Pembuatan film tidak hanya terinspirasi dari sebuah budaya namun saat ini film justru dapat menciptakan budaya baru. Littlejohn (409:2009) menjelaskan bahwa lingkungan tiruan yang dibentuk media memberitahu apa yang harus kita lakukan. Lingkungan ini membentuk selera, pilihan, kesukaan, dan kebutuhan kita. Oleh sebab itu, nilai-nilai dan perilaku sebagian besar orang sangat dibatasi oleh “*realitas*” yang disimulasikan dalam media. Kita mengira bahwa kebutuhan pribadi kita terpenuhi, tetapi kebutuhan ini sebenarnya adalah kebutuhan yang disamakan yang dibentuk oleh penggunaan tanda-tanda dalam media.

Dalam suatu masyarakat tak akan lepas dari sebuah system sosial budaya. Sistem ini memiliki suatu pola pikir yang menunjukkan karakteristik yang khas dalam suatu negara atau bangsa. Di Indonesia ada suatu pola pikir system ini yang meliputi pola pikir bahwa Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa, Negara persatuan, demokrasi pancasila, keadilan sosial bagi semua rakyat Indonesia dan budi pekerti yang luhur.

Film “ BANGKIT “ merupakan film yang digarap Rako Prijianto sebagai sutradara menceritakan Ibu Kota Jakarta diguyur hujan terus menerus. Tanggul Katulampa ambrol, lalu ada badai Laluna yang mengarah dari Australia ke Jakarta. Addri dan rekannya harus mengadakan tindakan darurat secepatnya karena luapan air telah merendam basement sebuah gedung hingga malam hari.

Film ini mengambil latar belakang di Pusat Ibu kota , yaitu Kota Tua Jakarta . Sepanjang pembuatan film ini, dengan melibatkan 250 kru dan 250 orang figuran . Film ini juga bekerjasama dengan berbagai instansi pemerintahan diantaranya BASARNAS , TIM SAR , serta BMKG

Dari peristiwa itu, Addri menyelamatkan satu orang korban yang hidup, Arifin (Deva Mahendra). Ia terperangkap sesaat setelah mengambil cincin pernikahannya 2 jam sebelum prosesi pemberkatan akan dilangsungkan bersama calon istrinya, Denanda (Acha Septriasa). Arifin sendiri ialah pegawai BMKG yang amat kritis. Ia merasa bahwa semua data yang mereka dapat soal cuaca harus selalu disebarluaskan. Seburuk apa pun itu. Karakternya berseberangan dengan atasannya Hadi, tipikal pemimpin yang amat berhati-hati dalam menyampaikan berbagai situasi ke media .

Intensitas hujan semakin parah, sebagian Jakarta mulai terendam banjir. Dan dalam situasi yang serba panik seperti itu, baik Addri maupun Arifin berupaya keras menyelamatkan kota Jakarta, beserta orang-orang yang mereka sayangi

Film *Bangkit* telah menaikkan standar *blockbuster filmmaking* di Indonesia dan menandakan awal dari kebangkitan sinema tanah air. Ketika berbicara tentang sinema Indonesia, industri film kita rupanya belum berani keluar dari zona nyaman. Genre seperti religi, roman, biografi, komedi, dan drama masih dianggap sebagai genre yang disukai oleh penonton dan terus mendominasi layar bioskop Indonesia selama beberapa tahun belakangan ini.

Tentu saja, ada beberapa *filmmaker* yang berani untuk keluar dari situ. Sebut saja Gareth Evans lewat dua film aksinya, *The Raid* dan *The Raid 2: Berandal* yang sangat fenomenal itu, baik di dalam maupun luar negeri. Kemudian penulis / sutradara Joko Anwar yang selalu melahirkan karya-karya yang tidak biasa dalam filmografinya. Lalu The Mo Brothers yang film-filmnya selalu ditunggu oleh para pecinta film horror. Meski pendapatan film-film tersebut kebanyakan belum mencapai level ‘*trendsetter*’ dan beberapa bahkan ada yang merugi, usaha mereka telah berjasa dalam menambah variasi warna dalam sinema Indonesia dan membuktikan bahwa kemampuan *filmmaker* Indonesia tidak kalah dengan industri film negara lain.

Gebrakan baru di industri film Indonesia kali ini diwakili oleh Suryanation dan Kaninga Pictures lewat film budget besar mereka yang berjudul *Bangkit*. Apa yang membuat *Bangkit* begitu spesial adalah fakta menarik bahwa film ini adalah film *disaster* pertama dengan efek CGI terbanyak yang pernah dibuat di sepanjang sejarah sinema Indonesia.

Sutradara Rako Prijanto dan penulis Anggoro Saronto pun menyadari hal ini. Berbeda dengan apa yang digembar-gemborkan oleh tim *marketing*-nya, penggunaan efek CGI dalam film ini sama sekali tidak dijadikan sebagai jualan utama, melainkan sebagai elemen pelengkap cerita. Fokus utama dari film *Bangkit* adalah kisah heroik dari tiga karakter sentral film ini.

Yang pertama adalah Addri (Vino G. Bastian), seorang anggota tim BASARNAS yang sedang mengalami masalah dalam rumah tangganya karena ia jarang menyisihkan waktu untuk keluarganya demi menyelamatkan orang.

Kemudian ada Arifin (Deva Mahendra), seorang pengamat cuaca di BMKG yang berusaha meyakinkan atasannya, Hadi (Ferry Salim), dan pemerintah tentang prediksi banjir besarnya. Dan terakhir, tunangan Arifin, Denanda (Acha Septriasa), seorang dokter yang tengah menangani para korban banjir. Ketiga karakter sentral ini mempunyai benang merah yang tidak hanya menghubungkan mereka satu sama lain, tetapi juga saling memiliki keterkaitan dalam usaha mereka menyelamatkan Jakarta dari banjir besar yang dapat menghapusnya dari peta dunia.

Di sini kita bisa lihat bahwa film *Bangkit* memang memfokuskan dirinya pada reaksi emosional dan bagaimana cara karakter-karakter sentral tersebut menghadapi musibah besar yang kemungkinan bisa terjadi di Jakarta, daripada hingar-bingar penuh kekacauan seperti yang kebanyakan dijual oleh film *disaster* Hollywood. Para karakter di film *Bangkit* bukanlah sekumpulan *superhero* yang memiliki kemampuan di luar nalar untuk menyelamatkan Jakarta. Mereka hanyalah manusia biasa yang menjadi korban, tetapi kemudian memilih untuk bangkit berjuang menyelamatkan orang-orang yang dicintai dan kota tempat tinggalnya, menjadi sosok pahlawan modern.

Ketika mengusung tema semangat perjuangan seperti ini, sinema Indonesia seringkali memberikan pesan-pesannya secara mentah dan frontal kepada para penontonnya. Hal ini, secara mengejutkan, tidak akan kita temukan di film *Bangkit*. Perubahan dan transisi para karakter tersebut terasa halus dan terbangun secara bertahap di sepanjang durasinya. Semangat perjuangan mereka terlahir dari peristiwa-peristiwa traumatis yang menimpa mereka, yang pada

akhirnya berhasil meninggalkan kesan tersendiri bahwa siapapun memiliki kemampuan untuk menjadi pahlawan.

Penulisan karakter-karakter yang kuat ini juga sukses dihidupkan di layar oleh aktor-aktor papan atas Indonesia saat ini. Vino G. Bastian tampil meyakinkan sebagai Addri, sosok pahlawan bagi semua orang, tetapi tidak bagi keluarganya. Momen-momen yang memaksa Vino untuk menampilkan sisi lembut dan emosionalnya terlihat pas, tanpa meninggalkan kesan cengeng dan dangkal. Deva Mahendra dan Acha Septriasa juga tampil mengesankan sebagai pasangan yang hubungannya sedang berada di ujung tanduk.

Tidak hanya itu, kekuatan teknis dalam film *Bangkit* tidak bisa dipandang remeh. Kualitas efek CGI-nya memang bisa dibilang pas-pasan, tetapi penggunaannya terlihat diminimalisir dan didukung pula oleh rancangan tata suara spektakuler yang sungguh menambah kesan *sophisticated* pada film *Bangkit*. Adegan-adegan aksi yang melibatkan para karakter utamanya lebih banyak menggunakan *practical effects*, sementara efek CGI-nya hanya berperan sebagai pelengkap latar. Dengan demikian, interaksi antara karakter dan bencana maupun ketegangan yang dibangun terasa lebih nyata dan meyakinkan. Efek CGI baru digunakan secara masif pada adegan aksi dalam skala besar, seperti gedung dan jembatan hancur, yang untungnya, tidak terlalu banyak tersebar di sepanjang film.

Bangkit terinspirasi dengan sebuah realita tentang kota Jakarta yang sering terkena banjir. Maka, Rako Prijanto dan tim berusaha untuk membentuk sebuah bahasa visual yang dapat menjelaskan realita itu dengan karakter-karakternya. Di mana, Addri (Vino G. Bastian) adalah kepala dari sebuah

keluarga bahagia bersama Indri (Putri Ayudya). Addri pun sangat berjas dengan jasanya sebagai ketua Basarnas yang selalu sigap atas keluhan kesah warga kota Jakarta. Ketika sebuah bencana datang, Arifin (Deva Mahendra) adalah seseorang yang ditolong olehnya.

Bencana tersebut membuat Arifin datang ke upacara pernikahannya dengan sang kekasih, (Acha Septriasa) karena tenggelam di sebuah bangunan karena banjir. Tetapi, kegentingan masalah pribadi tersebut ternyata hanya menjadi sedikit kecil dari problematika yang ada. Karena masalah terbesar adalah Jakarta sudah dalam fase banjir yang mengawatirkan. Badai terus menyerang kota Jakarta hingga volume air sudah tak dapat menampung. Addri dan Arifin mencoba untuk mencari solusi atas bencana yang tak kunjung berhenti ini.

Bangkit memiliki cerita-cerita khas Hollywood dalam membangun sebuah film dengan tema bencana di dalam filmnya. *Bangkit* terlihat memiliki banyak referensi dengan tema-tema film serupa, sehingga *Bangkit* memiliki sebuah kematangan dalam mengemas filmnya. Karakter di dalam film *Bangkit* memang terlampaui banyak dengan problematikanya masing-masing. Akan terasa sekali di awal film, Rako Prijanto kebingungan untuk mengenalkan satu persatu karakter di dalam film *Bangkit*.

Bangkit akhirnya menyatukan semua problematika karakter sehingga dapat memberikan fokus besar terhadap konflik utama di dalam film ini. Sebagai sebuah pionir atas film dengan genre bencana ini, *Bangkit* mungkin akan terjebak dalam sebuah film yang dijadikan sebagai ajang pameran atas pencapaian visual efek. Ternyata *Bangkit* berada di luar dugaan. Tahu bahwa film ini masih lemah

dalam menampilkan gegap gempita visual efek, *Bangkit* berusaha untuk berusaha mencengkram penontonnya dengan konflik-konflik yang menumbuhkan sebuah simpati.

Rako Prijanto berhasil memunculkan sebuah emosi dari setiap karakternya meskipun membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal itu pun dipengaruhi oleh plot-plot sampingan dari film *Bangkit* yang terlalu banyak. Sehingga, mungkin durasi film terasa membengkak hingga 122 menit karena membutuhkan penyelesaian di setiap konfliknya. Tetapi, *Bangkit* bisa memberikan sesuatu yang menarik yang membuat penonton betah mengikuti konfliknya hingga akhir.

Bicara tentang visual efek, *Bangkit* mungkin masih memiliki kelemahan dalam presentasinya. Tetapi kerja kerasnya dalam memberikan sebuah detail-detail di dalam editing visual efeknya, hal tersebut patut untuk diacungi jempol. Beberapa mungkin terlihat kasar, tetapi beberapa efeknya masih mampu memberikan sebuah tensi di dalam filmnya. Secara visual efek, *Bangkit* jelas tak bisa dibandingkan dengan film-film luar negeri yang sudah terbiasa dengan grafis komputer. Sehingga, dalam menilai film ini tentu perlu parameter yang berbeda.

Maka, sebagai sebuah pionir sebuah film dengan genre seperti ini, *Bangkit* bisa dikatakan memiliki presentasi yang berhasil. Meskipun, *Bangkit* masih memiliki problematika dalam memberikan sebuah keterikatan dengan penontonnya, tetapi pada akhirnya *Bangkit* berhasil menumbuhkan simpati penonton setelah 20 menit pertama. Pun, hal itu semakin mengikat penonton hingga akhir film dan bagusnya *Bangkit* mengetahui kelemahannya dalam memamerkan visual efek yang luar biasa. Sehingga, Rako Prijanto menjadikan hal

tersebut sebagai sebuah bonus yang berbeda di perfilman Indonesia. Jadilah, *Bangkit* sebagai salah satu sebuah film Indonesia yang penting di tahun ini dan berbeda.

Penelitian ini menggunakan studi semiotika dengan judul “Representasi Pengabdian Serta Pengorbanan Dalam Film “ BANGKIT “ ”.

Penulis Atau Peneliti meneliti Film “ BANGKIT “ dikarenakan Bertemakan disaster pertama indonesia ini juga menggunakan teknologi *CGI* dalam produksi seperti yang di lakukan studio Film Hollywood dengan talenta efek spesial dari indonesia serta mengandung pengabdian serta pengorbanan di dalam kehidupan dan dapat memotivasi masyarakat agar bangkit dalam keterpurukan bencana .

Penelitian ini merujuk pada model semiotika John Fiske, yakni membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda melalui analisis semiotik. Kita tidak hanya mengetahui bagaimana isi pesan yang hendak disampaikan, melainkan juga bagaimana pesan dibuat, simbol-simbol apa yang digunakan untuk mewakili pesan-pesan melalui film yang disusun pada saat disampaikan kepada khalayak. Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang petanda dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat mengkomunikasikan makna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut;

1. Bagaimana representasi pengabdian serta pengorbanan yang ada pada film “*Bangkit*”?
2. Apa makna pesan moral yang terkandung dalam film “*Bangkit*”?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui representasi pengabdian serta pengorbanan yang ditampilkan dalam film *Bangkit*.
2. Untuk mengetahui makna pesan Moral yang terkandung dalam film *Bangkit*.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan referensi yang bermanfaat dalam pengembangan penelitian Ilmu Komunikasi, khususnya bagi pengembangan penelitian yang berkaitan dengan makna pesan moral nilai nilai sosial dalam sebuah film.

2. Secara Praktis

- a. Memberikan pemahaman bahwa pesan moral dapat direpresentasikan dalam sebuah film dan memberikan pemaknaan pesan moral nilai nilai sosial pada penonton film *Bangkit*.
- b. Untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat guna meraih gelar sarjana pada Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.