

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peralihan konsumsi media dari televisi konvensional ke *platform* digital melalui jaringan internet atau dikenal dengan layanan *Over The Top* (OTT) telah membawa perubahan besar dalam industri penyiaran. Penyiaran tidak lagi terbatas pada frekuensi radio atau saluran televisi kabel, tetapi telah bergeser ke platform digital seperti Netflix, Disney+, Viu, maupun Video (Putri & Kleden, 2022). Netflix sebagai salah satu platform *Over The Top* (OTT) tidak hanya menyajikan film dan serial, tetapi juga mulai merambah pada konten interaktif dan game, sehingga memperluas pengalaman hiburan digital bagi penggunanya. Pasar OTT di Indonesia bernilai sekitar USD 2,4 miliar pada tahun 2023, yang didorong oleh penetrasi internet yang meluas hingga preferensi internet terhadap konten *on demand* yang praktis dan bervariasi (Kumar, 2024). Netflix sendiri menjadi salah satu pemain domain pasar saat ini, bahkan tercatat memiliki basis *subscription* sekitar 4,22 juta pada akhir 2024 yang menjadikan peringkat kedua setelah Viu, namun tetap kuat sebagai pilihan utama konsumen *streaming* dengan kualitas premium (Fix Patrol, 2025).

Salah satu faktor yang menjadikan Netflix dan layanan OTT lainnya semakin populer di Indonesia adalah bagaimana mereka dapat menghadirkan konten yang fleksibel dan relatif bebas sensor. Tidak seperti televisi konvensional yang memiliki regulasi ketat oleh lembaga penyiaran, platform OTT beroperasi dengan standar

internasional yang memungkinkan penayangan film dan serial secara utuh tanpa banyak memangkas adegan. Kondisi ini memberi ruang yang lebih luas bagi sineas untuk mengekspresikan ide, termasuk dalam menampilkan realitas sosial secara apa adanya. Seperti yang dianalisis dalam sebuah studi terhadap regulasi konten digital di Indonesia, layanan OTT secara umum tidak terikat dengan kewajiban lulus sensor sebelum ditayangkan sehingga konten yang dihadirkan cenderung lebih ekspresif dan mendalam (Vestius Confido & Komala, 2022). Kebebasan tanpa sensor inilah yang membuat Netflix dapat menyoroti realitas sosial yang lebih berani.

Kebebasan tanpa sensor menjadikan konten dalam OTT bukan sekadar sebagai sarana hiburan, tetapi juga medium konstruksi sosial dalam membentuk pemahaman dan persepsi khalayak terhadap berbagai realitas sosial. Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi media tidak hanya mencerminkan dunia, tetapi juga aktif membangun makna dan ideologi dalam benak penonton (Ayuanda et al. 2023). Dalam artian, serial yang ditayangkan di OTT memiliki potensi besar untuk menyampaikan narasi sosial melalui pilihan cerita, karakterisasi, dan visual mereka membentuk pemahaman terhadap isu-isu sosial seperti kemiskinan dan ketimpangan. Sama halnya dengan Joko Anwar, sebagai sutradara ternama Indonesia, terlihat dari rekam jejak filmografi yang ia hasilkan. Hampir setiap karyanya tidak hanya menghadirkan elemen hiburan atau genre populer seperti horor, thriller, dan drama, tetapi juga menyelipkan kritik serta refleksi sosial yang kuat. Misalnya, dalam *“Pengabdian Setan”* (2017) dan *“Impetigore”* (2019), isu struktural mengenai kemiskinan, kepercayaan, dan ketimpangan sosial

ditampilkan melalui simbol-simbol visual, karakterisasi, serta latar cerita yang khas. Hal ini menunjukkan bahwa Joko Anwar secara konsisten menjadikan karya film maupun serialnya sebagai medium untuk menyuarakan keresahan sosial masyarakat Indonesia.

Nightmares and The Daydreams, melanjutkan tradisi Joko Anwar sebagai sutradara dengan menyoroti berbagai isu sosial yang berlapis, termasuk persoalan kemiskinan dan ketidakadilan, yang ditampilkan melalui narasi yang berbentuk serial lintas dekade. Serial ini pertama hadir pada pertengahan tahun 2024 pada OTT atau layanan *streaming* Netflix. Serial ini terdiri dari tujuh episode yang masing-masing menghadirkan kisah unik tentang individu-individu biasa yang menghadapi fenomena aneh dan supranatural di Jakarta, dengan latar waktu yang mencakup lebih dari tiga dekade. Setiap cerita saling terhubung dan berpuncak pada sebuah klimaks dramatis yang mengungkap ancaman besar bagi umat manusia (Pamugari, 2024). Pada konferensi pers tanggal 13 Juni 2024, Joko Anwar menyatakan bahwa di balik elemen fiksi dan supranatural yang disajikan, serial ini berfokus pada upaya individu dalam mempertahankan dan melindungi keluarga mereka dari berbagai tantangan dan ancaman. Setiap episode menggambarkan perjuangan karakter dalam menghadapi fenomena aneh yang menguji ikatan keluarga dan nilai-nilai kemanusiaan, menjadikan 'rumah' tidak hanya sebagai latar, tetapi juga simbol dari tempat berlindung dan sumber kekuatan (Tempo.co, 2024).

Pada wawancara, Joko Anwar di *The Spool* (Nawara, 2024) menekankan bahwa meskipun *Nightmares and The Daydreams* dikemas dengan balutan horor dan fiksi ilmiah, serial ini tetap berakar kuat pada realitas sosial di Indonesia. Ia menjelaskan bahwa melalui tujuh episode antologi tersebut, dirinya berupaya menghadirkan berbagai situasi keseharian masyarakat Indonesia, termasuk pergulatan generasi *sandwich* serta tantangan struktural yang masih dihadapi secara sistemik. Hal ini menunjukkan bahwa narasi supranatural dalam serial tersebut tidak semata-mata ditujukan untuk hiburan, melainkan juga dimanfaatkan sebagai medium refleksi sosial yang menyingkap tekanan hidup masyarakat dan problematika lain yang kerap luput dari sorotan publik. Misalnya, episode “*Old House*” menampilkan kisah Pak Agus yang tinggal di rumah tua dengan nuansa horor yang kental, lalu “*The Other Side*” menghadirkan Lukman Sardi sebagai seorang psikolog yang harus menghadapi pengalaman di luar logika. Episode lain seperti “*The Orphan*” dan “*Encounter*” juga memperlihatkan kombinasi antara realitas sosial dan elemen fantasi yang menjadi ciri khas Joko Anwar. Dari segi pemain, *Nightmares and The Daydreams* menghadirkan deretan aktor dan aktris ternama Indonesia yang memperkuat kualitas penceritaan. Beberapa di antaranya adalah Arswendy Bening Swara, Lukman Sardi, Nirina Zubir, Marsha Timothy, Fachri Albar, hingga Christine Hakim. Kehadiran para aktor ini tidak hanya memperkaya karakter dalam sebuah cerita tetapi juga memberi daya tarik tersendiri bagi penonton.

Penelitian ini semakin menarik karena *Nightmares and The Daydreams* merupakan serial orisinal karya sutradara Indonesia Joko Anwar yang diproduksi langsung oleh Netflix sebagai bagian dari katalog konten globalnya dan tayang serentak di lebih dari 190 negara tempat Netflix beroperasi (Ostby, 2024). Serial ini berhasil membuktikan eksistensinya di pasar internasional, sebagaimana dilaporkan bahwa dalam dua pekan setelah peluncuran, serial ini berhasil masuk dalam Top 10 global pada platform Netflix kategori TV *non-english* dan tersebar luas melalui *streaming* ke berbagai negara termasuk Filipina, Malaysia, Singapura, Vietnam, Hong Kong, Bangladesh, Qatar, dan Maladewa (Ibrahim, 2024). Sebuah serial tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki kekuatan untuk membangun wacana yang berkaitan erat dengan kondisi sosial nyata di sekitar masyarakat, sehingga mampu memicu refleksi sekaligus diskusi publik. Dengan tujuh episode yang berdiri sendiri namun tetap saling terhubung, Joko Anwar membuktikan kemampuannya untuk merangkai narasi kompleks yang relevan bagi masyarakat Indonesia sekaligus dapat diterima oleh audiens internasional. Hal ini menjadikan penelitian terhadap serial ini signifikan, karena tidak hanya mengulas representasi sosial dalam karya budaya populer, tetapi juga menyoroti bagaimana konsistensi seorang sutradara berperan dalam membawa sinema Indonesia ke kancah global.

Penelitian ini menggunakan metode Analisis Wacana Kritis dengan pendekatan kognisi sosial yang dikemukakan oleh Teun A. van Dijk. Model ini menekankan bahwa wacana memiliki tiga dimensi utama, yaitu teks, kognisi sosial, dan konteks sosial

(Senaharjanta et al., 2022). Analisis dimensi teks memungkinkan peneliti mengidentifikasi bagaimana kemiskinan direpresentasikan melalui narasi, dialog, dan simbol visual dalam serial. Sementara itu, dimensi kognisi sosial digunakan untuk melihat bagaimana pemikiran, ideologi, dan pengalaman sosial *filmmaker* (Joko Anwar) berperan dalam membentuk konstruksi cerita. Adapun dimensi konteks sosial berfokus pada kondisi masyarakat Indonesia yang masih diwarnai oleh kemiskinan dan kesenjangan struktural, sehingga memengaruhi sekaligus dipengaruhi oleh wacana yang ditampilkan dalam media. Melalui ketiga dimensi tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana isu kemiskinan tidak hanya hadir sebagai latar cerita, melainkan juga sebagai wacana sosial yang dikonstruksikan secara ideologis dalam budaya populer. Dengan demikian, serial *Nightmares and The Daydreams* layak untuk ditelaah lebih dalam dengan judul: Analisis Wacana Kritis Kemiskinan pada Serial *Joko Anwar's Nightmares and The Daydreams* (2024).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana wacana kemiskinan struktural dikonstruksikan dalam serial *Joko Anwar's Nightmares and The Daydreams* (2024)?

1.3 Tujuan Penelitian

Ada pula tujuan dari penelitian ini yang didasarkan pada rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

Menjelaskan dan mengetahui bagaimana serial *Nightmares and The Daydreams* menggambarkan wacana kemiskinan struktural yang digambarkan melalui simbol, visual dan narasi tertentu dalam serial dan pernyataan publik dari Joko Anwar sebagai sutradara.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dan rumusan masalah diatas, terdapat manfaat dari penelitian ini yaitu

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kritis kepada pembaca mengenai bagaimana isu kemiskinan struktural dikonstruksikan dalam serial *Nightmares and The Daydreams* karya Joko Anwar. Melalui pendekatan Analisis Wacana Kritis model Van Dijk, penelitian ini dapat membantu audiens, khususnya masyarakat umum dan penikmat film, untuk lebih peka dalam membaca makna tersembunyi, simbol, maupun konstruksi wacana tentang kemiskinan dalam budaya populer. Dengan demikian, penelitian ini juga dapat menjadi bahan refleksi bagi *filmmaker* agar lebih sadar akan dampak sosial dari representasi yang mereka tampilkan.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, terutama dalam studi media massa, budaya populer, dan kajian film. Penelitian ini memperkaya literatur tentang konstruksi kemiskinan di media hiburan sekaligus menguatkan posisi Analisis Wacana Kritis model Van Dijk sebagai metode yang relevan untuk mengkaji wacana sosial dalam teks budaya populer. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi berharga bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang tertarik menelaah isu kemiskinan, kesenjangan, maupun konstruksi sosial melalui media film dan serial.