

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia berkomunikasi dengan berbagai cara, salah satunya adalah *storytelling*. *Storytelling* merupakan teknik dalam menyampaikan sebuah informasi. *Storytelling* merupakan gambaran yang disampaikan melalui cerita, seperti pengalaman pribadi, gagasan, kepercayaan, dan pembelajaran tentang hidup (Serrat dalam Fadillah & Dini, 2021).

Implementasi *storytelling* sebagai sarana menyampaikan sesuatu mencerminkan kekuatan *storytelling* sebagai strategi dalam menyampaikan berbagai pesan. *Storytelling* berfungsi menjembatani pesan dari komunikator kepada komunikan. Hal ini menggunakan cerita sebagai strategi dalam menyampaikan pesan agar dapat dipahami oleh penerimanya. *Storytelling* dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks, seperti pendidikan, pemasaran, pengembangan diri, serta hiburan.

Hiburan merupakan sarana atau perbuatan untuk memperoleh rasa senang. Kegiatan ini umumnya dilakukan untuk melepas penat setelah menghadapi kepadatan atau kesibukan. Menurut KBBI, hiburan mengacu pada sesuatu atau perbuatan yang mampu menghibur hati. Hiburan berasal dari kata "menghibur", yang bermakna membuat hati senang dan menyejukkan hati yang susah. Terdapat berbagai jenis hiburan yang menawarkan konsep *storytelling*, seperti pertunjukan seni, drama, acara televisi, buku, dan film.

Hiburan dalam bentuk karya seni umumnya mengangkat topik yang dekat dengan keseharian audiens. Tak sebatas itu, hiburan juga dapat memberikan makna tersendiri bagi audiens. Hiburan dalam bentuk sebuah karya berperan aktif dalam menyampaikan pesan kepada audiens, baik secara tersurat maupun tersirat. Pemaknaan dapat terwujud melalui perspektif audiens terhadap hiburan tersebut. Pemaknaan juga tidak terlepas dari gaya pemilik karya dalam mengemas cerita. Jika dibandingkan dengan perspektif lain, karya seni hiburan merupakan wujud ekspresi diri dan pandangan pembuatnya. Pelaku seni memiliki kebebasan dalam menyampaikan pesan yang dikemas dalam bentuk hiburan. Karya yang terpublikasikan melalui media juga tak sekadar menghibur, tetapi juga berpotensi memengaruhi khalayak mengenai perspektif dalam penyampaian cerita. Hal ini mampu membentuk ekspektasi dan standar mengenai cara masyarakat dalam menilai merespon sesuatu dalam hidupnya. Film sebagai salah satu hiburan mampu membentuk realitas karena dapat menyampaikan pesan yang sama dalam waktu yang bersamaan dengan berbagai tujuan (Wahyuningsih dalam Kartini et al., 2022).

Selain berdasarkan jenisnya, audiens juga memiliki beragam pilihan hiburan berdasarkan genre. Genre adalah klasifikasi karya berdasarkan topik, karakter, dan cara penyajian cerita. Menurut KBBI, genre merujuk pada tipe, kelompok, atau jenis sastra berdasarkan bentuknya. Genre merupakan struktur dan pola yang menampilkan sebuah produk seni, menjelaskan konstruksi produksi seni oleh pembuat seni, serta pembacaannya oleh penonton (Ida dalam Mardiah et al., 2024). Terdapat berbagai jenis genre, salah satunya adalah genre romansa.

Genre romansa berkaitan dengan ikatan emosional dan interaksi individu

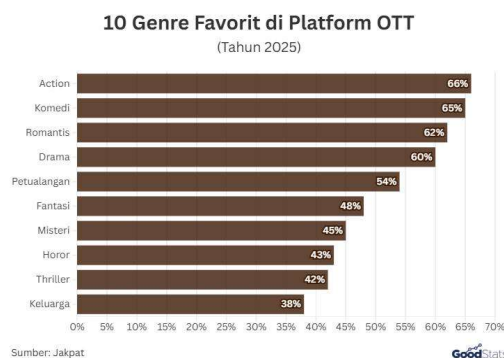
dalam konteks hubungan romantis. Genre ini cenderung familiar dengan kehidupan sehari-hari karena topik dalam genre romansa berkaitan dengan kebutuhan manusia, yakni kasih sayang. Berdasarkan teori hierarki kebutuhan karya Abraham Maslow, *social needs* merupakan kebutuhan yang bersifat sosial dan berkaitan dengan keinginan merasakan cinta dari individu yang lainnya (Haryana, 2024).

Hubungan romantis memiliki kaitan yang erat dengan hubungan interpersonal. Hubungan ini terbentuk dengan adanya komunikasi interpersonal secara bertahap. Deddy Mulyana menyebut, “komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun nonverbal.” (Anggraini et al., 2022).

Karya dengan genre romansa merepresentasikan bentuk komunikasi interpersonal. Genre ini juga menunjukkan konflik hubungan yang mampu menguatkan atau menghancurkan hubungan tersebut. Masalah yang diangkat pada genre romansa juga umumnya berkaitan dengan dinamika komunikasi interpersonal yang ditemui dalam kehidupan nyata. Penelitian menemukan bahwa salah satu film romantis Indonesia merepresentasikan *romantic relationship* melalui fenomena yang terjadi pada realitas sosial di Indonesia (Ahsani & Illahi, 2022).

Genre romansa seringkali dikemas dengan mengangkat topik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Cerita yang dikemas menyerupai realita mampu memunculkan empati audiens karena terdapat adanya rasa familiar karena teringat dan terhubung dengan hal yang pernah dialaminya. Oleh karena itu, genre ini mampu memunculkan beragam respon emosional, seperti tertawa, terharu,

sedih, hingga marah. Tak hanya itu, genre romansa juga memberikan pengalaman baru terhadap sebuah perspektif yang ditunjukkan dalam suatu karya seni. Adanya kemiripan narasi dalam karya seni dengan realitas sosial memungkinkan audiens pada keterlibatan emosional dan terinspirasi dengan karya seni genre romansa. Seorang penulis novel bernama Leslie J. Wyatt (2025) mengungkapkan bahwa novel romansa mampu memunculkan respon hubungan emosional yang mendalam, membantu dalam memahami hubungan antarmanusia, hingga membangun komunitas. Oleh sebab itu, genre romansa menjadi genre fiksi terlaris dalam literatur selama beberapa tahun terakhir (Wyatt, 2025).



Gambar 1. Genre favorit di Platform Over The Top (OTT)

Sebagai genre favorit, karya bergenre romansa memunculkan beragam respon, mulai dari diskusi dalam media sosial, hingga menjadi topik utama perbincangan atau tren di masyarakat. Apresiasi seni tidak berhenti di diskusi, tetapi juga penceritaan melalui media lain atau adaptasi. Fenomena adaptasi suatu karya seni pada media lain semakin populer dari waktu ke waktu. Adaptasi merupakan

peralihan media satu ke media lain serta proses perbedaan media tersebut dijumpai (Ellestrom dalam Nurafia & Tjahjandari, 2022).

Hasil karya adaptasi dapat mencerminkan sudut pandang dan pemaknaan pembuat karya adaptasi terhadap cerita asli. Adaptasi berguna untuk menafsirkan ulang atau bahkan mengkritik ide dan nilai yang ditemukan dalam karya asli (Wirayudha & Sya'dian, 2024). Pesan yang hendak disampaikan oleh sutradara maupun penulis cerita adaptasi memengaruhi perspektif sebuah film dan interpretasi mengenai romansa yang 'ideal'. Pada kenyataannya, narasi sering mengalami perubahan ketika diadaptasi karena berlandaskan pengalaman dan perspektif pembuatnya. Selain itu, perbedaan cerita setelah adaptasi dipengaruhi oleh penyesuaian sosial dan budaya masyarakat dengan pemasukan unsur lokal, penyesuaian target penerima karya adaptasi, penggunaan referensi kultural dan sosiologis suatu masyarakat, serta kondisi, situasi lingkungan, dan pembaca karya (Alayya et al., 2023).

Adaptasi karya berasal dari berbagai sumber, seperti kisah nyata, cerita rakyat, cerita dari luar negeri yang dilokalisasi (*remake*), cerita yang populer, dan novel. Adaptasi karya seni dapat diwujudkan dalam beragam media. Selain sebagai bentuk apresiasi seni, adaptasi karya seni menuju berbagai media menunjukkan bahwa karya adaptasi mampu memperluas jangkauan audiens sesuai dengan preferensi medianya. Khalayak yang menyukai karya seni dalam bentuk media tertentu dapat turut menikmati pengalaman memahami cerita sesuai selera. Secara tidak langsung, adaptasi mampu menjaga eksistensi dan kelangsungan sebuah karya melalui perpindahan media. Adanya adaptasi suatu cerita pada

berbagai media juga mampu memperkaya diskusi. Selain menjaga karya berlangsung lebih lama, adaptasi juga dapat mendukung kesuksesan dalam sektor ekonomi. Orang yang puas terhadap suatu cerita, berpotensi menyukai karya yang mengangkat cerita serupa bahkan menjadi penggemar pada karya tersebut. Oleh karena itu, individu akan cenderung penasaran dengan bentuk cerita dalam media lain dengan berbagai tujuan, salah satunya adalah ingin kembali merasakan suasana atau pengalaman dalam menikmati karya. Penelitian menemukan bahwa terdapat tingkat keamatan yang tinggi antara perilaku menonton film adaptasi dengan membaca novel adaptasi karena keterkaitan kedua media dapat melengkapi sebuah narasi (Adhani, 2017).

Salah satu media yang populer sebagai wadah untuk adaptasi beragam karya seni adalah film. Film memberikan daya tarik tersendiri bagi audiens. Sebanyak 50 persen film *Hollywood* merupakan film adaptasi dan sukses secara konsisten di *box office* (Kuhn & Westwell, 2020). Film memungkinkan penciptanya untuk menyampaikan sebuah cerita dengan visualisasi dan audio sebagai penguat suasana sehingga penonton dapat memahami, merasakan, dan memaknai pesan yang terkandung di dalamnya. Film mampu menghubungkan audiens secara emosional (Oktafiyani & Rahmawati, 2025).

Salah satu karya yang diadaptasi ke dalam bentuk film adalah *web series* berjudul *Sore: Istri dari Masa Depan*. *Web series* tersebut merupakan bentuk *soft-selling* Tropicana Slim. Serial ini menceritakan tentang seorang istri yang melakukan perjalanan waktu ke masa lalu untuk mengubah gaya hidup Jonathan, suaminya, untuk menjadi lebih baik (Fianda, 2019). Meskipun terdapat konflik dan

kendala pada Sore untuk mengubah Jonathan, namun ia berhasil mengubah Jonathan menjadi lebih baik dan cerita ini pun berakhir bahagia. Serial ini menempati posisi urutan ke-11 series *web* Indonesia dengan penonton episode satu terbanyak per April 2019, yakni mencapai dua juta penonton (Hassanah et al., 2019). Keberhasilan *Sore: Istri dari Masa Depan* membawa cerita tersebut diadaptasi ke film layar lebar.

Industri perfilman di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan. Berbagai film memperoleh sambutan baik dari masyarakat dan mencapai keberhasilannya. Hal ini juga dirasakan oleh film adaptasi *Sore: Istri dari Masa Depan*. Film ini dinyatakan sebagai salah satu film Indonesia terlaris 2025 yang memperoleh tiga juta penonton (CNN Indonesia, 2025). Tak hanya itu, film ini juga berhasil memperoleh berbagai penghargaan dan tayang di luar negeri. Film *Sore: Istri dari Masa Depan* berhasil menawarkan pengalaman menonton yang berbeda pada audiens. *Web series* rilis tahun 2017, sementara versi film rilis tahun 2025. Dengan delapan tahun rentang adaptasi yang cukup lama, versi film hadir dengan menyampaikan narasi serta memunculkan sudut pandang lain yang lebih kompleks dari versi *web series*. Versi film ini merupakan wujud perluasan perspektif dengan realitas yang dialami Yandy Laurens, sutradara sekaligus penulis film *Sore: Istri dari Masa Depan*. Dalam film ini, terdapat tiga babak yang memperlihatkan sudut pandang tokoh utama maupun realitas, yakni Sore, Jonathan, dan waktu. Dalam versi film, terdapat konflik dan perjalanan yang menunjukkan kisah ini tidak berakhir semudah dan sesederhana versi *web series*.

Adaptasi film *Sore: Istri dari Masa Depan* menunjukkan bahwa terdapat perubahan sajian alur cerita sekaligus perspektif baru pada media penceritaan di media lain, yakni pengembangan pandangan pada karakter Sore dari menjadi wanita yang obsesi mengontrol pasangan hingga berubah menjadi penerimaan. Perspektif lain juga dapat dilihat melalui pendalaman konflik Jo melalui moda tekstual dan verbal yang hanya terlihat dalam film, sementara konflik tersebut hanya ditunjukkan melalui visual terbatas pada *web series*. Berdasarkan hal tersebut, fenomena ini membuktikan bahwa karya tersebut lebih dari sekadar adaptasi karena terdapat perbedaan penyampaian perspektif serta perluasan narasi. Adaptasi dari *web series* ke film menawarkan sebuah variasi cerita. Fenomena ini lebih luas dari sekadar adaptasi atau penyampaian cerita yang mengalami perpindahan media karena perpindahan narasi dalam konteks *Sore: Istri dari Masa Depan* memunculkan sudut pandang lain. Berdasarkan hal tersebut, penceritaan dapat mengalami perluasan ketika berada pada media lain atau berkaitan dengan *transmedia storytelling*. *Transmedia storytelling* merupakan penyebaran karya dengan setiap teks baru di berbagai platform media yang berkontribusi secara unik dan berharga pada keseluruhan cerita (Jenkins, 2006).

Berdasarkan uraian tersebut, fenomena *transmedia storytelling* pada *Sore: Istri dari Masa Depan* sebagai film hiburan dengan genre favorit penting dan menarik untuk diteliti agar dapat memahami implementasi *transmedia storytelling* sebagai strategi dalam menciptakan sebuah cerita yang unik dan luas dengan menjangkau berbagai audiens melalui ragam media. Penerapan fenomena ini akan ditinjau berdasarkan prinsip-prinsip *transmedia storytelling* yang dikemukakan

oleh Henry Jenkins. Penelitian ini akan didukung dengan adanya keberadaan diskursus naratif untuk memahami makna yang dibentuk dalam narasi. Diskursus dalam penelitian ini merujuk pada cara pengungkapan isi cerita (Chatman, 1980:20).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berlandaskan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana diskursus *transmedia storytelling* dalam pengembangan narasi dan visual *Sore: Istri Dari Masa Depan* dari *web series* ke film layar lebar?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis *transmedia storytelling* pada karya *web series* dan film *Sore: Istri dari Masa Depan*. Lebih lanjut, penelitian ini juga bertujuan memahami transformasi cerita pada tiap media.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan gambaran serta kontribusi dalam kajian Ilmu Komunikasi mengenai analisis *transmedia storytelling* sebagai strategi dalam menyampaikan pesan dengan pendekatan cerita yang meluas dan tersebar pada berbagai media. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta menjadi landasan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Analisis *transmedia storytelling* pada karya *Sore: Istri dari Masa Depan* diharapkan dapat menginspirasi pembuat karya mengenai strategi penyebaran

narasi lintas media untuk menarik minat audiens terhadap suatu karya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan masyarakat juga dapat memahami interpretasi dan perluasan cerita pada karya *Sore: Istri dari Masa Depan*