

BAB I

PENDAHULUAN

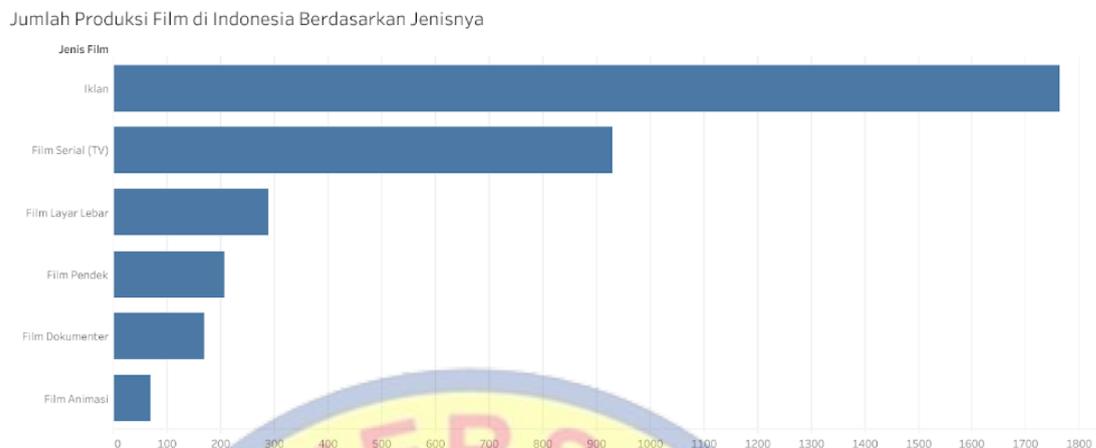
1.1. Latar Belakang

Film telah menjadi salah satu media komunikasi dan hiburan yang paling berpengaruh di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Industri perfilman di Indonesia memiliki sejarah panjang dan dinamis yang mencerminkan perubahan sosial, politik, dan budaya negara ini. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan preferensi penonton, perfilman Indonesia telah mengalami berbagai transformasi yang signifikan (Ardianto & dkk, 2014:145)

Menurut Sobur (2018), menerangkan mengenai film:

“Film adalah potret dari masyarakat dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikan ke atas layar. film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (message) dibaliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya” (Sobur, 2018: 127).

Saat ini, industri film Indonesia terus menunjukkan pertumbuhan yang positif. Berbagai genre film, mulai dari drama, komedi, horor, hingga film independen, mendapat tempat di hati penonton. Inovasi dalam teknik produksi, pemasaran, dan distribusi film semakin canggih, termasuk pemanfaatan platform streaming digital yang memungkinkan akses yang lebih luas bagi penonton.



Gambar 1.1 Data Produksi Film di Indonesia (2020)

Sumber: Algoritma

Laporan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan ada sebanyak 3.423 produksi film di Indonesia pada 2020. Tercatat, produksi iklan merupakan yang terbanyak mencapai 1.762 produksi atau sekitar 51,47% dari total produksi film dalam negeri. Jumlah produksi Film serial televisi terbanyak kedua selama 2020. Jumlahnya mencapai 929 produksi. Sebanyak 289 film layar lebar diproduksi di tanah air pada 2020 (Sumber Algoritma).

Dalam sebuah film terdapat sebuah kode atau tanda-tanda yang bisa dikaji atau dianalisis oleh ilmu semiotika. dibalik sebuah adegan film terdapat tanda yang tidak setiap orang memahami makna adegan tersebut. penonton cenderung menikmati cerita dalam sebuah film tersebut. namun jika diteliti berdasarkan semiotika visual, terdapat bahasa kamera yang menjelaskan berbagai makna dari jenis shot kamera seperti close-up, medium shot, dan long shot serta pengaturan kamera seperti fokus, iris, dan zoom.



Gambar 1.2 Potongan Film Gara-Gara Warisan (2022)

Sumber: Youtube

Dari gambar tersebut menjelaskan terdapat konflik keluarga yang tertangkap dalam bahasa kamera longshot semiotika John Fiske. Dari hal tersebut, peneliti memutuskan untuk mengambil topik penelitian seputar film untuk menganalisis kode-kode berdasarkan teori dari John Fiske. Adapun film yang diambil adalah film Gara-Gara Warisan.

Film "Gara-Gara Warisan" merupakan salah satu film Indonesia tahun 2022 karya Muhadkly Acho yang menarik perhatian publik karena mengangkat tema yang sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari, yaitu konflik keluarga. Konflik dalam keluarga seringkali menjadi sumber drama yang intens, mengungkap berbagai dinamika hubungan interpersonal antara anggota keluarga. Dalam konteks film, konflik ini dapat menjadi cermin dari realitas sosial dan kultural, serta mengandung pesan-pesan moral yang dapat dipahami oleh audiens.

Komunikasi massa telah menjadi bagian integral dalam kehidupan modern, mempengaruhi cara individu memahami dunia, berinteraksi dengan orang lain, dan membentuk pandangan mereka tentang berbagai isu sosial. Dalam konteks ini, film sebagai salah satu bentuk komunikasi massa, memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan, menginspirasi, dan merefleksikan realitas sosial. Film seringkali menggambarkan situasi-situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, termasuk dinamika komunikasi dan konflik dalam keluarga.

Menurut Bungin (2006), mendefinisikan mengenai Komunikasi Massa, yaitu:

“Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas” (Bungin, 2006: 71).

Film, sebagai salah satu bentuk komunikasi massa, memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan, informasi, dan nilai-nilai budaya kepada audiens yang luas. Komunikasi massa melibatkan penggunaan media untuk menyebarkan pesan kepada sejumlah besar orang dalam waktu yang relatif singkat.

Film memiliki kemampuan untuk mempengaruhi emosi dan psikologi penonton. Dengan menggunakan elemen cerita, musik, visual, dan dialog, film dapat menciptakan pengalaman yang mendalam dan mempengaruhi perasaan penonton. Pengaruh emosional ini dapat memperkuat pesan yang disampaikan dan meningkatkan pemahaman serta empati terhadap isu-isu yang diangkat dalam film.

Dalam film “Gara-Gara Warisan” difokuskan pada cerita mengenai konflik dalam sebuah hubungan internal keluarga. Film ini menggambarkan dengan jelas bagaimana konflik sosial bisa berkembang dalam konteks keluarga dan bagaimana perbedaan pandangan, kepentingan, serta emosi berperan dalam memperburuk situasi.



Gambar 1.3 Cover Poster Gara-Gara Warisan (2022)

Sumber: Kincir.com

Menurut Qodratillah (2011):

“Konflik adalah suatu keadaan di mana terjadi perselisihan atau pertentangan antara dua pihak atau lebih. Pihak-pihak yang terlibat dalam konflik bisa berupa individu, kelompok, organisasi, atau negara. Berbagai ahli telah mengemukakan banyak pemahaman mengenai konflik, tetapi pada dasarnya tujuannya sama. Qodratillah” (Qodratillah, 2011: 242)

Film "Gara-Gara Warisan" memberikan gambaran mendalam tentang bagaimana konflik sosial dapat muncul dan berkembang dalam konteks keluarga. Konflik yang dipicu oleh perbedaan pandangan mengenai warisan ini

mencerminkan dinamika sosial yang kompleks, di mana emosi, nilai-nilai, dan kepentingan pribadi berperan besar. Melalui film ini, penonton diajak untuk memahami pentingnya komunikasi, empati, dan kompromi dalam menyelesaikan konflik sosial, terutama dalam lingkungan keluarga yang penuh dengan sejarah dan perasaan mendalam.

Penelitian ini berfokus pada analisis semiotika John Fiske terhadap film "Gara-Gara Warisan". Film ini dipilih karena menggambarkan dengan jelas dinamika konflik komunikasi dalam keluarga, yang merupakan tema yang sangat relevan dalam konteks masyarakat Indonesia. Dengan menggunakan pendekatan semiotika, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana tanda-tanda dan simbol dalam film ini digunakan untuk merepresentasikan konflik dan komunikasi keluarga.

“John Fiske memfokuskan konsepnya pada tiga kajian utama, yaitu tanda, kriptografi dan budaya. Sedangkan konsep utama Ferdinand De Saussure adalah tanda dan penanda. Tidak seperti Saussure, Fiske memfokuskan idenya pada tiga studi utama, yaitu: tanda, kode, dan budaya. Semiotika John Fiske mengusulkan teori kode televisi tiga tingkat yaitu tingkat praktis, tingkat representasional dan tingkat ideologis yang dapat digunakan untuk menganalisis gambar bergerak seperti film dan acara TV” (Vera, 2014).

John Fiske, dalam analisis semiotikanya, mengajukan bahwa media, termasuk film, menggunakan kode-kode tertentu untuk menyampaikan makna dan pesan kepada audiens. Kode-kode ini meliputi aspek-aspek realitas, representasi, dan ideologi. Dalam konteks film "Gara-Gara Warisan," analisis semiotika dapat digunakan untuk mengungkap bagaimana konflik keluarga direpresentasikan melalui kode-kode visual, naratif, dan kultural yang ada dalam film tersebut.

Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana film "Gara-Gara Warisan" merepresentasikan konflik keluarga. Dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kode-kode yang digunakan dalam film untuk menggambarkan dinamika konflik komunikasi keluarga. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana film sebagai media budaya dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman masyarakat tentang isu-isu sosial yang kompleks, seperti konflik keluarga.

Film "Gara-Gara Warisan" adalah salah satu karya sinematik yang menyoroti dinamika konflik dalam keluarga. Film ini menggambarkan kisah tentang bagaimana warisan menjadi sumber konflik di antara anggota keluarga, memicu berbagai bentuk konflik komunikasi yang mencerminkan ketegangan, emosi, dan upaya penyelesaian masalah. Analisis semiotika John Fiske memberikan kerangka untuk memahami bagaimana makna-makna ini dibangun melalui tanda-tanda dalam film, dan bagaimana penonton menginterpretasikan pesan-pesan tersebut.

Dalam penelitian ini, penting untuk memahami bagaimana film "Gara-Gara Warisan" merepresentasikan konflik keluarga melalui analisis semiotika. Teori semiotika John Fiske, yang menekankan pada studi tanda-tanda dan simbol-simbol dalam media, memberikan alat untuk menguraikan pesan-pesan tersirat dan eksplisit yang disampaikan oleh film ini. Dengan menganalisis elemen-elemen visual dan verbal dalam film, kita dapat memahami bagaimana konflik internal keluarga digambarkan dan apa implikasi sosial dari representasi tersebut.

Fenomena komunikasi massa menunjukkan bahwa media, termasuk film, memiliki kekuatan untuk membentuk persepsi publik dan mempengaruhi sikap serta perilaku individu. Representasi yang akurat dan mendalam tentang konflik keluarga dalam film dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya komunikasi yang efektif dan memberikan wawasan tentang cara mengatasi konflik dalam konteks keluarga. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menyoroti peran penting media dalam menciptakan narasi yang mencerminkan dan memengaruhi kehidupan sosial kita.

Dengan demikian, latar belakang penelitian ini berfokus pada representasi konflik keluarga dalam film "Gara-Gara Warisan". Melalui analisis semiotika John Fiske, penelitian ini berupaya mengungkap bagaimana tanda-tanda dalam film membangun makna tentang konflik komunikasi, serta dampaknya terhadap penonton. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam studi komunikasi massa dan kajian media, serta menawarkan perspektif baru tentang dinamika keluarga yang kompleks dalam kehidupan nyata.

Penelitian ini juga relevan dalam konteks kultural Indonesia. Dengan memahami representasi konflik dalam film, kita dapat lebih memahami bagaimana nilai-nilai tersebut dipertahankan atau dipertentangkan dalam media populer. Hal ini penting untuk mengembangkan strategi komunikasi yang lebih efektif dalam keluarga, serta untuk menciptakan narasi yang lebih inklusif dan representatif dalam media. Selanjutnya penelitian ini dituangkan dalam skripsi berjudul: **“REPRESENTASI KONFLIK KELUARGA DALAM FILM GARA-GARA WARISAN (Analisis Semiotika John Fiske pada Film Gara-Gara Warisan)”**

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian yang berjudul: Representasi Konflik Keluarga dalam Film Gara-Gara Warisan (Analisis Semiotika John Fiske pada Film Gara-Gara Warisan) akan peneliti memfokuskan pada analisis semiotika John Fiske. John Fiske mengajukan bahwa media, termasuk film, menggunakan kode-kode tertentu untuk menyampaikan makna dan pesan kepada audiens. Kode-kode ini mencakup aspek-aspek realitas, representasi, dan ideologi.

Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi, ide, dan emosi antara individu yang memungkinkan terjadinya pemahaman dan hubungan yang lebih mendalam. Dalam konteks keluarga, komunikasi interpersonal sangat penting karena berfungsi sebagai alat untuk membangun dan memelihara hubungan antar anggota keluarga.

Dalam penelitian ini, fokus utama adalah menganalisis bagaimana film "Gara-Gara Warisan" merepresentasikan komunikasi interpersonal dan konflik keluarga melalui penggunaan kode-kode semiotik dari John Fiske. John Fiske mengajukan bahwa media, termasuk film, menggunakan kode-kode tertentu untuk menyampaikan makna dan pesan kepada audiens. Kode-kode ini mencakup aspek-aspek realitas, representasi, dan ideologi.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini peneliti tentukan pertanyaan penelitiannya sebagai berikut:

1. Bagaimana level realitas John Fiske konflik dalam film “Gara-Gara Warisan”?
2. Bagaimana level ideologi John Fiske konflik dalam film "Gara-Gara Warisan"?
3. Bagaimana representasi John Fiske konflik dalam film "Gara-Gara Warisan"?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan masalah pada penelitian ini peneliti tentukan sebagai berikut:

1. Mengetahui level realitas John Fiske konflik dalam film “Gara-Gara Warisan”.
2. Mengetahui level ideologi John Fiske konflik dalam film "Gara-Gara Warisan".
3. Mengetahui representasi John Fiske konflik dalam film "Gara-Gara Warisan".

1.5. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian pada prinsipnya berkaitan dengan berbagai keputusan polas dan manajerial yang dapat diambil dengan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari penelitian. Manfaat tersebut diuraikan secara eksplisit, baik dari sisi praktis (guna laksana) maupun terhadap pengembangan ilmu pengetahuan (teoritis), khususnya dikaitkan dengan bidang ilmu sesuai dengan program studi tempat peneliti menimba ilmu.

A. Kegunaan Teoritis

Penelitian dengan judul "Representasi Konflik Keluarga dalam Film Gara-Gara Warisan (Analisis Semiotika John Fiske pada Film Gara-Gara Warisan)" memiliki beberapa kegunaan teoritis yang dapat memberikan kontribusi signifikan bagi bidang kajian komunikasi, studi media, dan analisis semiotika. Berikut adalah deskripsi kegunaan teoritis penelitian ini:

- Pengembangan Teori Komunikasi Interpersonal dan Konflik Keluarga

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori komunikasi interpersonal dan konflik keluarga dengan menyajikan studi kasus konkret tentang bagaimana dinamika komunikasi dan konflik keluarga direpresentasikan dalam media film. Melalui analisis semiotika, penelitian ini dapat mengidentifikasi dan menjelaskan kode-kode komunikasi yang khas dalam konteks keluarga, sehingga memperkaya pemahaman teoritis tentang komunikasi interpersonal dan konflik keluarga.

- Aplikasi Teori Semiotika John Fiske

Penelitian semiotika John Fiske memungkinkan peneliti untuk menggali makna-makna yang terkandung dalam teks media (seperti film, iklan, acara televisi) yang tidak selalu tampak di permukaan. Dengan memecah kode-kode yang digunakan, peneliti dapat memahami bagaimana makna dibentuk, dipertukarkan, dan dipersepsikan oleh audiens. Ini memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana media beroperasi sebagai alat komunikasi dan bagaimana pesan-pesan dalam media dapat mempengaruhi persepsi dan tindakan audiens.

Serta Pendekatan John Fiske memungkinkan analisis pada tiga level:

- Realitas yaitu melihat bagaimana elemen-elemen dalam media mencerminkan dunia nyata, seperti penggunaan bahasa, kostum, atau setting.
- Representasi yaitu mengkaji bagaimana teknik sinematik atau naratif digunakan untuk membentuk pesan, seperti penggunaan kamera, suara, dan dialog.
- Ideologi yaitu mengeksplorasi nilai-nilai dan kepercayaan yang mendasari pesan media, serta bagaimana media mencerminkan atau menantang ideologi dominan dalam masyarakat.

- Konstruksi Realitas Sosial dalam Media

Penelitian ini dapat membantu memahami bagaimana media, khususnya film, berperan dalam membentuk dan mencerminkan realitas sosial. Dengan menganalisis representasi konflik keluarga, penelitian ini dapat mengungkapkan bagaimana film membentuk persepsi penonton tentang

dinamika keluarga dan konflik internal. Ini dapat memberikan wawasan tentang konstruksi realitas sosial melalui media dan bagaimana media mempengaruhi pemahaman dan nilai-nilai sosial.

B. Kegunaan Praktis

1. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan dampak dan pemahaman pentingnya komunikasi, empati, dan kompromi dalam menyelesaikan konflik sosial, terutama dalam lingkungan keluarga yang penuh dengan sejarah dan perasaan mendalam.

2. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran berkaitan dengan adanya komunikasi didalam suatu keluarga yang mengubah pola pikir, sudut pandang dan keterbukaan di antara anggota keluarga agar tidak adanya konflik dan kesalahpahaman antara anggota keluarga serta dapat mengembangkan ilmu jurnalistik maupun komunikasi, terutama dibidang ilmu-ilmu interpretasi seperti semiotika, khususnya memperkaya kajian di bidang semiotika film.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian dengan metode/pendekatan kualitatif yang akan digunakan oleh peneliti dengan mengikuti pedoman proposal penelitian sebagai berikut:

- **HALAMAN PENGESAHAN:** Pengesahan dari Prodi, Dekan dan Pembimbing.
- **KATA PENGANTAR:** Berisi pengantar dari penulis terkait penelitian.
- **DAFTAR ISI:** Berisi daftar dari seluruh laporan penelitian.
- **DAFTAR TABEL:** Berisi daftar tabel dari laporan penelitian.
- **DAFTAR GAMBAR:** Berisi daftar gambar dari laporan penelitian.
- **DAFTAR LAMPIRAN:** Berisi daftar lampiran dari laporan penelitian.
- **BAB I PENDAHULUAN:** Terdiri dari latar belakang penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penulisan skripsi, lokasi dan waktu penelitian.
- **BAB II TINJAUAN PUSTAKA:** Terdiri dari rangkuman teori, kajian/penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran.
- **BAB III METODE PENELITIAN:** Terdiri dari pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, informan kunci, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.
- **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN:** Terdiri dari objek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
- **BAB V PENUTUP:** Terdiri dari simpulan dan rekomendasi.
- **DAFTAR PUSTAKA:** Berisi daftar pustaka dari laporan penelitian
- **LAMPIRAN:** Berisi lampiran-lampiran dari laporan penelitian

1.7. Lokasi dan Waktu Penelitian

A. Lokasi Penelitian

Lokasi dari penelitian yang dilaksanakan adalah di Kota Bandung, Jawa Barat.

B. Waktu Penelitian

Adapun mengenai waktu pelaksanaan penelitian, diuraikan ke dalam tabel rencana jadwal kegiatan penelitian berikut ini:

Tabel 1.1
Rencana Waktu Kegiatan Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Waktu Kegiatan Per Bulan					
		Mar	apr	mei	juni	juli	agust
1	Pra-Penelitian						
	• Pengajuan Judul Penelitian						
	• Observasi Awal						
	• Penyusunan Proposal Penelitian						
2	Pelaksanaan Penelitian						
	• Pengumpulan Data dan Observasi						
	• Pengolahan Data Analisis Semiotika						
3	Penyusunan Laporan Akhir dan Analisis Kesimpulan						

Sumber: Data Hasil Olahan Peneliti (2024)