

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi yang diiringi dengan pesatnya laju digitalisasi yang terus meningkat, menjadikan internet dan media sosial sebagai kebutuhan yang penting bagi masyarakat saat ini. Kehadiran internet pada awalnya menjadi fondasi era revolusi konektivitas global. Melalui internet, masyarakat dapat terhubung dengan siapa pun, dimana pun, dan kapan pun. Transformasi ini tidak hanya membuka peluang baru dalam komunikasi antarpribadi, tetapi juga memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang, termasuk dunia bisnis (Lubis & Nasution, 2023). Konektivitas internet semakin kuat dengan hadirnya media sosial atau *sosial networking* seperti Facebook, Instagram, X, YouTube, dan Tiktok. Platform-platform ini memudahkan masyarakat untuk berinteraksi, berkomunikasi, serta dengan bebas menyampaikan opini, kritik, maupun apresiasi terhadap berbagai isu, termasuk isu representasi dalam film (Indah Paramitha et al., 2023).

Selain media sosial, perkembangan teknologi juga mempengaruhi perubahan besar pada media komunikasi massa. Salah satu contohnya adalah televisi, yang kini telah berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Tidak bisa dipungkiri, masyarakat sangat diuntungkan dengan kecanggihan dan kemudahan media digital, terutama dengan hadirnya layanan media *streaming* yang memudahkan masyarakat untuk menonton berita atau sekedar mencari

informasi terkini. Masyarakat kini dapat dengan mudah mengakses berbagai video, termasuk berita, film, iklan, dan informasi, yang semuanya dapat ditonton kapan saja. Media streaming juga dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti memberikan komentar dan menyukai video yang ditonton. Beberapa aplikasi media streaming yang populer saat ini diantaranya adalah Youtube, Netflix, Disney Plus, WeTV, dan Viu (Alya Dwi Yuliani & Oji Kurniadi, 2023).

Salah satu aspek penting dalam film yang sering dibahas dalam kajian media adalah representasi. Representasi adalah proses produksi makna bahasa, baik dalam bentuk simbol, tanda tulisan, lisan, maupun visual (Rosfiantika et al., 2018). dalam konteks film, representasi berperan dalam membentuk cara pandang masyarakat terhadap suatu kelompok, nilai, atau identitas tertentu. Oleh karena itu, pemilihan karakter, alur cerita, dan tampilan visual dalam film menjadi hal yang sangat krusial karena dapat memengaruhi cara publik memandang isu-isu tertentu.

Salah satu film yang saat ini menjadi sorotan warganet adalah film *Snow White versi live-action 2025* yang diproduksi oleh Disney. Film ini diproduksi oleh Marc Platt dan Jared Lered LeBoff, seorang produser yang juga sebelumnya terlibat dalam berbagai produksi besar Disney seperti *Mary Poppins Returns* (2018) dan *The Little Mermaid* (2023). Disney, sebagai salah satu perusahaan hiburan terbesar di dunia, memiliki sejarah dalam industri perfilman, khususnya dalam produksi film animasi yang ikonik. Perlu diketahui bahwa *Snow White The Seven Dwarfs* yang dirilis pada tahun 1937 adalah film animasi panjang pertama di dunia, yang juga merupakan awal kesuksesan Disney di industri perfilman global (Liotopoulos, 2023). Film ini bukan hanya sukses secara komersial, tetapi juga menjadi karya

yang bersejarah karena mengubah cara pandang masyarakat terhadap animasi sebagai bentuk seni yang bernilai tinggi.

Dalam beberapa tahun terakhir, *disney* sedang melakukan adaptasi ulang terhadap film-film animasi klasiknya mereka menjadi *versi live action*. Strategi ini tidak hanya bertujuan untuk membangkitkan nostalgia para penonton, tetapi juga untuk menghadirkan kisah-kisah klasik tersebut kepada generasi baru dengan pendekatan visual yang modern. Salah satu contoh kesuksesan dari strategi ini adalah *Beauty and the Beast* di tahun (2017) yang diperankan oleh Emma Watson. Film ini mendapatkan respons positif dari warganet karena dinilai mirip dengan versi animasi baik dari segi alur cerita maupun visualisasi karakternya. Begitu pula dengan film *Aladdin* tahun (2019) yang diperankan oleh Mena Massoud dan Naomi Scott sebagai peran utama. Penampilan mereka banyak dipuji karena dianggap sesuai dengan karakter *Aladdin* dan *Jasmin* versi animasi (Marcelino et al., 2023). Respons positif dari warganet menunjukkan bahwa representasi visual yang mendekati karakter aslinya sangat berpengaruh terhadap penerimaan publik.

Namun, pada tanggal 21 maret 2025, *disney* mengadaptasi ulang film animasi klasik *Snow White* menjadi *versi live action* untuk kedua kalinya. Berbeda dengan adaptasi sebelumnya, versi terbaru ini justru menuai banyak kritik dari warganet di berbagai platform media sosial seperti YouTube, X, Instagram dan Tiktok. Kritikan tersebut terutama ditujukan pada perubahan karakter, pemilihan pemeran utama, serta perubahan alur cerita aslinya yang dianggap terlalu jauh dari versi animasi klasik. pemeran utama dalam film ini, Rachel Zegler, menjadi sorotan utama dalam kritikan warganet. Banyak warganet yang menyayangkan pilihan

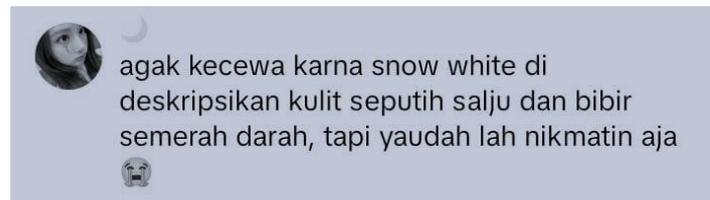
disney karena Rachel Zegler dinilai tidak merepresentasikan karakter *Snow White* sebagaimana yang digambarkan dalam versi animasi klasik. Selain itu, pernyataan dan sikap Rachel Zegler dalam beberapa wawancara juga menuai kontroversi karena dianggap tidak menghargai karya asli *disney* yang menjadi awal sejarah perusahaan tersebut. Hal ini memperkuat anggapan bahwa pihak produksi, termasuk produser Marc Platt dan Jares LeBoff, kurang memperhatikan sensitivitas budaya dan ekspektasi publik terhadap cerita klasik yang begitu ikonik.

Kritikan juga diarahkan pada tim produksi yang dianggap terlalu memaksakan nilai-nilai kontemporer ke dalam cerita klasik tanpa mempertimbangkan keseimbangan antara inovasi dan menghargai terhadap karya aslinya. Banyak warganet menganggap perubahan yang dilakukan cenderung merusak karya asli dari film animasi klasik. Akibatnya, film ini memperoleh rating yang sangat rendah, yaitu 1.7 dari 10 di situs ulasan film IMDB, berdasarkan lebih dari 335.000 penilaian penonton. Hal ini menjadikan sebagai salah satu film dengan rating terburuk sepanjang sejarah produksi *disney*.



Gambar 1.1 Rating *Film Snow White Live Action 2025*

(Sumber: imdb.com, 2025)



Gambar 1.2 Respons Warganet

(Sumber: Tiktok Akun @Bahafilmbarengaffan)

Dalam komentar tersebut, terlihat bahwa warganet memberikan berbagai kritikan terhadap film *Snow White versi live action 2025*. Banyak dari mereka menyoroti perubahan pada karakter utama, yang dinilai tidak sesuai dengan animasi klasik *Snow White*, yaitu berkulit seputih salju dan bibir semerah darah.

Namun, dalam versi film terbaru ini, penampilan karakter *Snow White* dianggap sangat berbeda dari versi animasi klasik aslinya, sehingga menimbulkan kontroversi dan menjadi bahan perbincangan warganet di media sosial. Selain dari segi visual, beberapa warganet juga mengkritik perubahan jalan cerita yang dinilai terlalu jauh berbeda dengan cerita animasi klasiknya, termasuk beberapa bagian penting yang diubah atau bahkan dihilangkan. Hal ini memicu respons negatif terhadap film *Snow White versi live action* ini.



Gambar 1.3 ResponsWarganet

(Sumber: Tiktok Akun @Bahafilmbarengaffan)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan menganalisis bagaimana respons warganet terhadap perbedaan representasi karakter utama dalam film *Snow White versi live action* tahun 2025. Fokus utama penelitian ini tertuju pada tanggapan yang muncul di media sosial TikTok, sebagai salah satu platform digital yang paling aktif dan terbuka dalam menampung ekspresi warganet.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas rumusan masalah ini yaitu: Bagaimana respons warganet terhadap perbedaan representasi karakter utama dalam film *Snow White versi live action 2025* melalui platform TikTok berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos)?

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan kalimat di atas identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apa saja tanda denotasi yang muncul dalam komentar warganet mengenai representasi karakter utama *Snow White versi live action 2025*?
2. Bagaimana konotasi yang terbentuk dari komentar warganet di media sosial TikTok terhadap representasi karakter *Snow White*?
3. Mitos apa yang direproduksi melalui komentar warganet mengenai perbedaan representasi karakter utama dalam film *Snow White live action 2025*?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi tanda denotatif dalam komentar warganet mengenai representasi karakter utama film *Snow White versi live action 2025*.
2. Menganalisis makna konotasi yang terkandung dalam respons warganet terhadap perubahan representasi karakter *Snow White*.
3. Mengungkap mitos atau ideologi budaya yang tercermin dalam komentar warganet di TikTok mengenai representasi *Snow White versi live action 2025*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari adanya penelitian sebagai berikut:

a. Manfaat Teori

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian semiotika Roland Barthes. Dengan mengkaji respons warganet melalui denotasi, konotasi, dan mitos, penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana tanda-tanda di media sosial mencerminkan ideologi dan nilai budaya populer.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi mahasiswa, khususnya pengguna media sosial, mengenai pentingnya

berpikir kritis terhadap representasi dalam film dan pengaruhnya terhadap opini publik. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam memahami persepsi warganet terhadap perubahan karakter utama dalam film *Snow White versi live action*. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi pembuat konten, akademisi, dan mahasiswa yang tertarik pada kajian media, komunikasi, dan budaya populer, terutama dalam melihat bagaimana respons warganet melalui media digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penelitian ini dengan menggunakan metode kualitatif adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan skripsi, serta lokasi dan waktu penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kumpulan teori-teori dan konsep yang berkaitan dengan penelitian, seperti pengertian komunikasi, media sosial, representasi, dan teori semiotika. Di dalamnya juga terdapat pembahasan mengenai penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan tentang pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, informan kunci, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.7.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di sekitar lingkungan tempat tinggal peneliti, yaitu di Jl. Letnan Adun, Rancaekek Kulon, Rancaekek, Bandung, Jawa Barat 40394. Lokasi tersebut dipilih karena mudah dijangkau oleh peneliti, sehingga memudahkan dalam pengumpulan data yang valid dan relevan dengan topik penelitian.

1.7.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1
Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan					
		April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
1	Perencanaan dan pengajuan judul						
2	Penyusunan laporan proposal						
3	Sidang Seminar Usulan Penelitian						
4	Penyusunan Skripsi						
5	Sidang Akhir Skripsi						