

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era modern, kemajuan teknologi telah memiliki dampak yang signifikan terhadap industri media massa, termasuk industri film. Industri film Indonesia mulai berkembang sejak film pertama Usmar Ismail, *Darah dan Doa*, dan *Loetoeng Kasaroeng*, yang dirilis di Bandung pada tahun 1950. Pada saat itu, film-film yang diputar sebagian besar adalah film bisu, yang biasanya disebut sebagai film komedi yang dibintangi aktor terkenal di Amerika Charlie Chaplin. Film bersuara yang terkenal pertama kali dibuat pada tahun 1927. Hanya dua tahun kemudian, film bersuara masuk ke Indonesia, tetapi karena biaya alat yang mahal, tidak banyak bioskop yang memutarnya. Penetapan Hari Film Nasional akhirnya dilakukan oleh Presiden B.J. Habibie melalui Keputusan Presiden RI No. 25 Tahun 1999, setelah hampir empat dekade berlalu. Penetapan ini terjadi setelah melewati seluruh fase pemerintahan Orde Baru, masa kejayaan industri film Indonesia pada era 1980-an, serta periode ketika para maestro perfilman seperti Djajakusuma, Usmar Ismail, Sjumandjaja, Wim Umboh, Asrul Sani, Arifin C. Noer, hingga Teguh Karya berkarya dan berjaya, sebagaimana dijelaskan dalam buku *Merayakan Film Nasional* oleh Pasaribu (2022).

Perkembangan industri film di Indonesia telah dipengaruhi secara signifikan oleh peran media massa dalam mempromosikan film-film yang akan ditayangkan di bioskop. Media massa, dengan jangkauan informasi yang luas dan

penyampaian yang efektif, memegang peranan penting dalam membangun ketertarikan masyarakat, mendorong partisipasi, serta memengaruhi perilaku publik. Karena itu, media massa menjadi rujukan utama bagi masyarakat untuk memperoleh informasi, baik mengenai peristiwa internasional maupun nasional, termasuk perkembangan dalam industri film. Sementara itu, film sendiri berfungsi sebagai medium yang mampu menyampaikan gambaran realitas kehidupan sehari-hari secara efektif.

Mampu menyampaikan pesan-pesan tersebut dengan cara yang ringan, menghibur, dan relevan dengan realitas sosial yang sedang terjadi, terutama di masyarakat Indonesia. Melalui cerita yang disajikan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan Konteks sosial masyarakat, film mampu membentuk stereotip dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap persepsi dan sikap masyarakat.. Lustig & Koester dalam Puspasari (2021) Identitas budaya didefinisikan sebagai rasa memiliki individu Identitas budaya terkait dengan budaya atau kelompok etnis tertentu dan terbentuk melalui proses pembelajaran budaya, yang mencakup penerimaan tradisi, warisan, bahasa, agama, garis keturunan, estetika, cara berpikir, serta struktur sosial-budaya. Individu yang memiliki identitas budaya akan menginternalisasi nilai, kepercayaan, norma, dan perilaku sosial dari budaya tersebut, lalu menjadikannya bagian dari konsep dirinya. Di era digital dan globalisasi saat ini, media massa termasuk film animasi berperan sebagai salah satu sarana utama dalam menyampaikan pesan dakwah dan nilai-nilai moral kepada masyarakat luas. Salah satu contoh yang cukup menonjol adalah film animasi *Nussa the Movie* (2021). yang dikenal karena menggabungkan nilai-nilai agama dengan

cerita yang menarik dan penggambaran visual yang menawan. Dalam konteks ini, representasi komunikasi intrapersonal dalam film animasi dakwah menjadi subjek yang menarik untuk diteliti lebih dalam. Pentingnya media dalam Dakwah: Dalam konteks masyarakat modern, media memiliki peran yang semakin penting dalam menyampaikan pesan-pesan agama dan moral kepada khalayak. Film animasi menjadi salah satu sarana yang ampuh untuk menyampaikan berbagai pesan tersebut. kepada anak-anak dan remaja. Pengaruh Film Animasi dalam komunikasi Intrapersonal: Film animasi memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pemirsa secara emosional dan kognitif. Komunikasi intrapersonal merujuk pada proses komunikasi yang terjadi dalam diri individu, meliputi pemahaman, refleksi, dan interpretasi terhadap pesan yang diterima. Dalam konteks film animasi, representasi komunikasi intrapersonal menjadi penting karena mempengaruhi cara penonton merespon pesan dakwah yang disampaikan dalam film.

Semiotika sebagai Pendekatan Analisis: Analisis semiotika memungkinkan kita untuk memahami bagaimana simbol-simbol dalam film menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada pemirsa. Dalam konteks ini, Representasi Komunikasi Intrapersonal akan dianalisis melalui simbol-simbol yang digunakan dalam animasi tersebut.

Fenomena Representasi komunikasi intrapersonal dalam film animasi dakwah seperti *Nussa The Movie* menjadi topik yang menarik untuk dikaji, terutama karena fenomena minimnya perhatian terhadap penggambaran proses refleksi diri dan dialog internal karakter dalam genre ini. Film animasi dakwah umumnya lebih fokus menyampaikan pesan moral dan religius kepada audiens,

namun sering kali mengesampingkan dinamika batin yang realistis. Hal ini menciptakan celah dalam penggambaran karakter, di mana mereka cenderung ditampilkan sebagai figur yang sempurna atau teladan, tanpa menunjukkan konflik emosional atau proses berpikir mendalam yang sebenarnya relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Kajian semiotika terhadap film animasi dengan tema dakwah masih tergolong jarang dilakukan. Padahal, pendekatan ini dapat menggali lebih dalam bagaimana simbol-simbol dan tanda-tanda yang muncul dalam film dapat merepresentasikan proses komunikasi intrapersonal, terutama dalam konteks dakwah. Dengan audiens utama berupa anak-anak dan keluarga, penting untuk menganalisis apakah interaksi batin para karakter mampu membantu penonton, khususnya anak-anak, memahami nilai-nilai agama secara personal dan mendalam. Tantangan lain yang muncul adalah bagaimana film animasi dakwah dapat menyeimbangkan antara unsur hiburan dan misi dakwah, sehingga pesan religius tetap relevan tanpa kehilangan daya tariknya.

terdapat beberapa isu yang bisa dijadikan fokus penelitian. Pertama, penelitian ini bisa menganalisis bagaimana komunikasi intrapersonal digambarkan dalam karakter utama, Nussa, yang berinteraksi dengan dirinya sendiri melalui monolog internal atau refleksi terhadap berbagai situasi. Masalah ini akan mengarah pada pemahaman tentang bagaimana proses komunikasi internal tersebut divisualisasikan dan disimbolkan dalam film. Selanjutnya, penelitian dapat menggali elemen-elemen semiotik yang merepresentasikan komunikasi intrapersonal dalam film, seperti ekspresi wajah, warna, musik, atau narasi, yang

memiliki makna mendalam dalam menggambarkan konflik batin dan perkembangan karakter. Selain itu, film Nussa juga dapat dianalisis bagaimana nilai-nilai dakwah dibangun melalui komunikasi intrapersonal karakter, di mana ajaran agama dan moral muncul sebagai hasil dari refleksi pribadi Nussa. Dalam konteks ini, pendekatan semiotika dapat digunakan untuk mengungkap simbolisme yang berkaitan dengan pesan dakwah tersebut. Penelitian ini juga bisa meneliti peran semiotika dalam menggali konflik internal sebagai bentuk komunikasi intrapersonal dan dampaknya terhadap perkembangan alur cerita dan tema dakwah yang ingin disampaikan kepada penonton. Secara keseluruhan, skripsi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana film animasi dakwah menggambarkan komunikasi intrapersonal dan bagaimana analisis semiotik dapat mengungkap makna serta pesan moral yang terdapat di dalamnya.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Agar lebih terarah, maka penelitian ini difokuskan pada Penggambaran Representasi Komunikasi Intrapersonal dalam Animasi Dakwah pada film Nussa The Movie menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes yang berdurasi 1 jam 47 menit dan tayang di bioskop.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Pertanyaan utama dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah komunikasi intrapersonal direpresentasikan dalam film animasi dakwah “Nussa The Movie”?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana semiotika menggambarkan Representasi Komunikasi Intrapersonal dalam Film Animasi Dakwah, dengan fokus pada analisis film Nussa The Movie 2021.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

1. Memperkenalkan Konsep Konstruksi Film: Memberikan pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen film digabungkan untuk membangun makna.
2. Menjelaskan Peran Simbol dan Tanda dalam Pembentukan Citra: Mengidentifikasi bagaimana simbol dan tanda dalam film berkontribusi pada pembentukan citra karakter dan tema.
3. Meningkatkan Pemahaman tentang Analisis Semiotika: Menambah wawasan tentang penerapan analisis semiotika dalam film, khususnya dalam menginterpretasi makna.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi untuk analisis semiotika dalam film dan membantu meningkatkan kemampuan kritis dalam menyaring dan menerima informasi yang disampaikan melalui film sebagai media komunikasi.