

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa, tidak hanya digunakan oleh masyarakat sebagai sarana hiburan di waktu senggang, tetapi juga sebagai sarana pendidikan. Film dapat dikonsumsi oleh semua kalangan dan umur berdasarkan dengan kategori umur yang berlaku. Film terdiri dari serangkaian komponen audio dan video yang bertugas sebagai pembawa pesan

Film sering disebut juga sebagai gambar hidup. Melalui film, pesan menjadi lebih mudah untuk disampaikan dan dipahami oleh khalayak. Film juga merupakan sarana ekspresi indrawi yang khas dan efisien, aksi dan karakteristik yang dikomunikasikan dengan kemahiran mengekspresikan *image* yang ditampilkan dalam film yang kemudian menghasilkan makna tertentu yang sesuai konteksnya. Selain itu, film merupakan sebuah karya seni manusia dengan tujuan untuk menunjukkan bakat dan kreativitas, sehingga film memiliki cara dan kemampuan untuk membentuk sebuah realitas dan mengadirkannya kembali dengan cara yang unik pada masyarakat oleh karena itu film sebagai media massa menjadi kekuatan besar dalam budaya modern.(Husaina et al., 2018)

Film juga dapat diklasifikasikan berdasarkan tema atau genre. Genre film adalah penggolongan film berdasarkan alur cerita, kejadian, adegan, dan tokoh tertentu yang mendominasi film tersebut. Dalam perkembangannya, sejauh ini berbagai jenis film

dapat dikelompokkan, mulai dari yang bertema aksi (*action*), petualangan, fiksi ilmiah, drama, komedi, horror, romantis, musikal, maupun yang dipenuhi dengan aksi menegangkan dan mendebarkan seperti *genre thriller*.

Hal yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara . kata yang diucapkan (ditambah dengan suara suara lain yang mengiringi gambar) sistem semiotika yang lebih penting dalam film adalah tanda tanda yang menggambarkan sesuatu yang digunakan dalam film mengisyaratkan pesan kepada penonton. Selanjutnya film merupakan bidang kajian yang sangat relevan untuk analisis semiotika karena film dibangun dengan berbagai tanda. Film biasanya mempunyai makna seperti yang dikemukakan Roland Barthes, yaitu penanda (*signifier*) dan pertanda (*signified*). Biasanya penonton hanya mengetahui makna secara menyeluruh, tetapi ketika film tersebut dianalisis banyak sekali makna denotasi, konotasi dan mitos.(Riwu & Pujiati, 2018)

Finch (Tom Hanks) adalah satu dari sangat sedikit orang yang masih bertahan setelah bencana matahari meledakkan sinar gamma dan menghancurkan lapisan ozon. Ia adalah seorang insinyur spesialis robot yang tinggal bersama anjingnya bernama *Goodyear* dan tinggal di laboratorium tempat ia bekerja. Saking parahnya keadaan di luar, *Finch* hanya keluar kalau ada perlu saja, seperti mencari makanan untuk anjingnya. Kali ini dia terobsesi untuk membuat robot demi meneruskan misi utamanya: menjaga *Goodyear*. Dia menciptakan robot yang diperankan oleh Caleb Landry Jones. *Finch* tahu kondisi kesehatannya menurun drastis dan tinggal menunggu waktu sebelum ajal menjemput.

Berita bagusnya, *Finch* berhasil menyelesaikan proyeknya. Si robot yang menamai dirinya dengan sebutan *Jeff* (Caleb Landry Jones) kelakuannya agak mirip bocah karena informasi di kepalanya hanya 72%. Berita buruknya adalah keadaan menjadi sangat gawat yang mengharuskan *Finch* bersama *Goodyear*, *Jeff*, dan *Dewey* (robot yang sangat ia andalkan) untuk pergi dari sana. Tujuan mereka adalah San Fransisco dan petualangan pun dimulai. Film garapan Miguel Sapochnik memiliki alur cerita yang sedikit berbeda dengan film yang bertemakan genre yang sama.

Sutradara Miguel Sapochnik tidak tanggung-tanggung. Dia menempatkan cerita *Finch* ke setting *distopia* (membayangkan situasi yang buruk). Lapisan ozon Bumi sudah demikian parah (jadi kayak keju swiss, kata *Finch*) sehingga semua makhluk hidup yang terpapar sinar matahari, bakal kebakar seolah mereka adalah vampir. Situasi ini membuat kesendirian *Finch* beralasan, karena sejauh yang ia tahu tidak ada manusia yang selamat. Situasi ini juga menghantarkan kepada kesehatan *Finch*.

Finch berharap robot buatannya bisa hidup layaknya manusia. Akan tetapi, Karena *Finch* adalah *engineer* robot yang handal. Dia telah membuat robot sederhana sebelumnya. Dia hanya perlu meningkatkan caranya dalam memprogram, dan membuat robot cerdas yang bisa bicara, bergerak, dan berpikir., *Finch* membuat robot bukan untuk cari teman. *Finch* memang sendirian (satu-satunya manusia di tengah mesin, perkakas rongsok, dan anjing peliharaan), tapi *Finch* tidak merasa kesepian. *Finch* justru nyaman dengan keadaannya. Satu-satunya alasan dia ingin menciptakan robot seperti manusia, adalah karena *Finch* merasa hidupnya sudah tak lama lagi, sehingga dia harus segera mencari pengganti. Pengganti siapa dan buat apa? Pengganti dirinya untuk menjaga anjing peliharaan kesayangannya.

Semiotika merupakan studi mengenai tanda (*signs*) dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam pemikiran tradisi komunikasi. Tradisi komunikasi mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya yang berada di luar diri. Dalam pengertian yang hampir sama disebutkan bahwa semiotika adalah studi tentang bagaimana bentuk-bentuk simbolik diinterpretasikan.

Dari pemaparan yang dikemukakan diatas, peneliti memutuskan untuk mengambil penelitian tentang bagaimana analisis semiotika roland barthes (Denotasi, Konotasi, dan Mitos) pada film Finch yang didalamnya menggambarkan “*impossible relationship*” yang terjalin diantara manusia dan sebuah mesin bahkan dengan hewan. Maka Analisis semiotika makna “*Trust*” (rasa kepercayaan) seperti apakah yang sebenarnya terkandung dalam film tersebut akan sangat menarik untuk dikaji. Film ini menjadi menarik untuk dikaji karena beberapa scene dramatis dalam film ini sebenarnya mempunyai makna lain yang diselimuti oleh sutradara dengan menyuguhkan sebuah kisah hubungan teknologi modern seperti kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) antara manusia dan komputer. Oleh sebab itu peneliti memilih film ini sebagai objek dalam penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Berdasarkan Masalah diatas, peneliti menarik perumusan masalah yang didapat adalah bagaimana rasa kepercayaan itu terjadi di dalam film *Finch* di AppleTv+ dengan menggunakan semiotikan Roland Barthes?

1.3 Fokus Penelitian

1. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan hingga tidak semakin meluas. Penelitian memfokuskan penelitian dengan mencari tahu makna kepercayaan (*trust*) berupa verbal maupun non verbal yang terkandung di dalam *scene* antara Finch dan Jeff, Jeff dan Goodyear pada film *Finch* yang ditayangkan di AppleTv+. Penelitian ini dibatasi dengan menggunakan semiotika Roland Barthes.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis dan mendiskripsikan makna Kepercayaan dalam Film Finch karya Miguel Sapochnik

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis

Secara akademis, penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan mahasiswa mengenai analisis semiotika dalam sebuah film. Juga hasil penelitian ini dapat memberikan informasi secara tertulis, maupun sebagai referensi untuk melengkapi penelitian selanjutnya yang berkaitan tentang makna trust yang terdapat pada sebuah film. Semoga kedepanya penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan deskripsi dalam melihat dan menemukan bagaimana makna percaya dalam film melalui semiotika. Sehingga hal tersebut dapat menambah pengetahuan dalam dunia perfilman atau sinematografi dan juga dapat memberikan pengetahuan terhadap audiens yang mengonsumsi film sebagai arus hiburan utama. Penelitian ini juga menjadi skripsi, yaitu salah satu syarat kelulusan dari Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Malikussaleh Lhokseumawe.