

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Film memiliki peran yang unik dalam masyarakat dibandingkan dengan media lainnya. Selain berfungsi sebagai media massa yang efektif dalam menyampaikan ide dan gagasan, film juga merupakan bentuk seni yang digunakan untuk mengekspresikan kreativitas dan menggambarkan kehidupan manusia. Dalam film, realitas dalam masyarakat direkam dan kemudian ditampilkan di layar lebar. Para sineas memiliki tujuan tertentu dalam menyampaikan pesan kepada penonton melalui penggunaan elemen audio visual guna membentuk makna. Sebagai salah satu media populer, film saat ini tidak hanya menjadi sarana hiburan semata, tetapi juga dapat menjadi alat untuk menyampaikan pesan-pesan sosial, menginspirasi, dan merangsang pemikiran penonton. Usaha untuk menampilkan “citra bergerak”, namun terkadang film juga menyimpan tanggung jawab moral, membuka wawasan masyarakat, menyebarluaskan informasi dan memuat unsur hiburan yang menimbulkan semangat, inovasi, kreasi, unsur politik, kapitalisme, hak asasi maupun gaya hidup (Surahman, Corneta, & Senaharjanta, 2020, pp. 55–76)

Saat ini, perkembangan perfilman di Indonesia sedang mengalami kemajuan yang signifikan. Banyak film Indonesia telah mencatat prestasi baik didalam maupun

di luar negeri. Dari berbagai genre film yang ada seperti komedi, drama, horor, dan fiksi, penonton Indonesia lebih cenderung menyukai film drama yang mengangkat cerita kehidupan sehari-hari. Alasan di balik popularitas genre drama adalah kesesuaiannya dengan realitas sosial yang ada dalam kehidupan nyata, sehingga film-film drama menduduki posisi kedua dalam preferensi penonton Indonesia, dengan perolehan suara mencapai 30,7%. Hasil dari studi juga mengungkapkan faktor-faktor yang mendorong masyarakat untuk memilih menonton film Indonesia.

Dalam survei ini, terungkap dua alasan utama yang mendapatkan skor tertinggi dalam hal membuat penonton memiliki preferensi terhadap film-film Indonesia. Berdasarkan hasil survei tersebut dapat menjadi penggambaran alasan mengapa orang menyukai menonton film, yaitu pertama karena adanya kesamaan dengan realita yang terjadi dan kedua adanya pesan moral yang disampaikan dalam film (Amanda and Sriwartini 2021:111–117).

Kekuatan Film dapat mempengaruhi masyarakat yang terdapat dalam aspek audio visual yang terdapat didalamnya, sutradara juga memiliki kemampuan dalam menggarap sebuah film dan membuat khalyak terpengaruh dan pesan yang disampaikan juga dapat tersampaikan kepada khalaya yang menyaksikan film tersebut.

Nilai moral juga merupakan pendidikan yang penting untuk mengajak manusia agar melakukan tindakan yang baik. Ajaran dalam nilai moral juga akan berguna bagi manusia untuk mengembangkan diri dan bergaul dengan masyarakat. Moral merupakan bekal didalam pengembangan diri, hal ini dikarenakan jika moral telah berada dalam setiap diri manusia. Maka dari itu, manusia akan bertanggungjawab

dengan segala aktivitas atau perilaku terhadap diri mereka sendiri, lingkungan sekitarnya dan yang paling utama kepada Tuhan yang Mahaesa. Manusia juga mempunyai kesadaran sejatinya dan pertimbangan yang baik terhadap implikasi-implikasi dari tiap perbuatannya, apakah itu perbuatan yang baik dan buruk. (Andriani & Abidin, 2019)

Gangguan psikologis adalah suatu kondisi yang menyebabkan perubahan dalam pola tindakan, pemikiran dan perasaan individu yang berpengaruh pada aktivitas harian mereka. Di Indonesia, orang yang mengalami gangguan mental sering kali disebut sebagai “orang gila” atau “sakit jiwa” dan sering mengalami perlakuan yang tidak mengenakkan, bahkan terkadang sampai mengalami tindakan pemasungan. Namun, individu dengan gangguan kejiwaan seharusnya dapat dilarikan ke fasilitas medis mendapatkan perawatan. Terdapat terlibat dalam hal ini dapat memicu terjadinya gangguan mental, mulai dari kondisi kesehatan tertentu hingga stres akibat peristiwa traumatis, seperti kehilangan orang terdekat, kehilangan pekerjaan, atau isolasi dalam jangka waktu yang lama. Menurut data dari WHO (2016), terdapat sekitar 35 juta orang yang menderita depresi, 60 juta orang dengan bipolar, 21 juta orang dengan skizofrenia, dan 47,5 juta orang dengan demensia. Di Indonesia, dengan berbagai faktor biologis, psikologis, dan sosial yang beragam, jumlah kasus gangguan mental terus meningkat, yang berdampak pada peningkatan beban bagi negara dan penurunan produktivitas manusia dalam jangka panjang. Data Riskesdas 2013 menunjukkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional yang ditunjukkan dengan gejala depresi dan kecemasan untuk usia 15 tahun ke atas mencapai sekitar 14 juta orang, atau sekitar 6% dari total penduduk Indonesia. Sementara itu, prevalensi gangguan mental berat, seperti

skizofrenia, mencapai sekitar 400.000 orang, atau sekitar 1,7 per 1.000 penduduk.(Febriani & Sulistiani, 2021, pp. 89–95).

Ada berbagai jenis gangguan psikologis yang beragam, menurut American Psychiatric Association DSM-IV-TR (2000). Ini termasuk gangguan kecemasan seperti fobia, gangguan panik, dan gangguan kecemasan generalisasi (GAD). Terdapat juga gangguan mood seperti depresi mayor dan gangguan bipolar. Gangguan somatoform meliputi gangguan nyeri, gangguan dismorfik tubuh, gangguan hipokondriasis, gangguan konversi, dan gangguan somatisasi. Dari ketiga jenis gangguan ini, penelitian penulis akan difokuskan pada gangguan kecemasan (GAD), gangguan mood (depresi mayor), dan gangguan somatoform (gangguan konversi). Hal ini karena gangguan-gangguan ini sering dialami oleh masyarakat pada umumnya. Namun, tidak hanya itu, masih ada berbagai jenis gangguan psikologis lainnya yang perlu diwaspadai, karena walaupun tampak umum terjadi pada seseorang, jika kondisinya sudah parah, dapat memberikan efek buruk yang signifikan.(Febriani & Sulistiani, 2021).

Film "Ku Kira Kau Rumah" adalah sebuah karya yang menarik untuk diteliti dengan menggunakan analisis semiotika. Film ini memiliki makna, simbol-simbol, dan pesan moral yang dapat diamati melalui aspek sastra, dramatis, bahasa, dan sinematikanya. Dalam film ini, tergambar karakter seorang individu yang menderita penyakit mental dan ingin hidup seperti anak-anak normal lainnya. Kontekstualnya, film ini menggambarkan seorang penderita bipolar yang memiliki ketekunan dan ketabahan dalam menghadapi tantangan. Dia berharap diterima dan diperlakukan sama

seperti anak-anak lainnya, tanpa adanya diskriminasi karena penyakit yang dialaminya. Meskipun orang tuanya melarangnya, dia tetap gigih dalam mengejar pendidikan dan berusaha untuk bersosialisasi.(Choiruddin et al., 1945)

Film *Ku Kira Kau Rumah* berceritakan tentang Seorang gadis yang Bernama Niskala mengidap bipolar disorder, isu kesehatan mental yang bisa kapan saja kambuh dan menyerangnya. Bipolar disorder adalah gangguan kesehatan mental, keadaan ini membuat sang penderita akan mengalami *mood swing* atau perubahan *mood* yang sangat cepat. Selain itu mereka akan merasakan sangat depresi ketika bipolar disorder yang mereka idap tiba-tiba kambuh. Hal ini akan menghambat seseorang yang memiliki gangguan bipolar untuk dapat berinteraksi dengan baik dengan orang disekitarnya, karakternya yang mudah berubah seiring perubahan mood yang terjadi dalam dirinya.



Gambar 1.1 Scene Kebersamaan Pram dan Niskala



Gambar 1.2 *Scene* Kebahagiaan terpancar diwajah Niskala

Pertemuan Pram dan Niskala dan pada akhirnya menjalin sebuah hubungan yang romantis bersama, setelah pertemuan mereka di sebuah kafe. Namun Niskala sebenarnya tidak terlalu bebas dalam kehidupannya, karena memiliki bapak yang sangat overprotektif. Bahkan Niskala kuliah tanpa seizin dan sepengetahuan dari bapaknya yang sangat protektif itu. Klimaks dari film ini adalah terjadinya pertengkaran Niskala dengan teman-temannya dan Film ini berhasil meraih 2 juta penonton setelah 15 hari penayangan di bioskop dan mendapatkan 220.180 penonton tambahan hingga akhir penayangan sehingga menjadikan *Kukira Kau Rumah* menjadi film terlaris ketiga sementara Indonesia pada tahun 2022.



Gambar 1.3 *Scene* Niskala mengalami tekanan



Gambar 1.4 *Scene* Niskala harus mengkonsumsi obat

Semiotika ialah suatu ilmu yang mempelajari ilmu tentang tanda. Secara singkatnya, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda dan sistem tanda. Konsep tanda ini berarti bahwa makna muncul saat terjadinya hubungan yang bersifat asosiasi antara *Signified* dan *Signifier* (Amanda and Sriwartini 2021:111–117)

Saussure mengemukakan empat konsep teoretis, yaitu “penanda” (*Signifier*) dan “petanda” (*Signified*), “launge” dan “parole”, “sinkronik” dan “diakronik”, serta “sintagmatik” dan “paradigmatik”. Dalam konteks ini, “penanda” adalah aspek material atau representasi fisik yang menunjukkan sesuatu, sementara “petanda” adalah makna atau pesan yang terkait dengan penanda tersebut dalam pikiran kita.

Menurut Saussure, “penanda” dan “petanda” saling berkaitan dan membentuk kesatuan yang tak terpisahkan, mirip dengan dua sisi dari selembar kertas. Teori semiotika strukturalisme Saussure melibatkan sistem bahasa yang dipahami secara kolektif sebagai kesepakatan bersama oleh semua pengguna bahasa.

Saussure merupakan tokoh penting dalam studi semiotika dan kontribusinya dalam memahami sistem tanda dan hubungan antara penanda (Signifier) dan petanda (Signified) sangat relevan dalam menganalisis pesan moral dalam sebuah film.

Dan dalam analisis semiotika ini, kita dapat melihat bagaimana tanda-tanda visual, seperti: gambar, adegan dan simbol mengkomunikasikan pesan moral kepada penonton. Dengan menerapkan teori saussure, kita dapat melihat bagaimana penanda (tanda visual) dan petanda (makna moral) saling berhubungan dalam membentuk pesan moral dalam film.

Dalam Teori Ferdinand de Saussure juga dapat membantu mengungkap makna pesan yang tersembunyi dalam film, menggali lebih dalam bagaimana pesan moral yang disampaikan oleh film, dan bagaimana pesan moral disampaikan secara langsung melalui tanda-tanda yang ada didalam film.

Sobur juga menyatakan bahwa “penanda merupakan aspek material yang memiliki makna, sedangkan “petanda” adalah aspek mental yang terbentuk dalam pikiran kita berdasarkan representasi fisik dari penanda tersebut. Dalam semiotika Saussure, penanda dan petanda adalah konsep penting yang membantu dalam memahami cara bahasa dan tanda-tanda lainnya berfungsi dalam komunikasi dan pembentukan makna. (Wibawa & Natalia, 2021, pp. 1–16)

1.2 Fokus Penelitian

Agar penulis dapat dengan lebih mudah menganalisis hasil penelitian, maka penelitian ini ditekankan pada Analisis Pesan Moral dalam Film “Ku kira Kau Rumah” melalui Pendekatan Semiotika Ferdinand de Saussure.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah yaitu:

1. Apa sajakah representasi nilai-nilai moral dalam film Kukira Kau Rumah?
2. Bagaimana interpretasi nilai moral dalam Film Kukira kau Rumah?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis representasi nilai-nilai moral dalam film Kukira Kau Rumah.
2. Untuk menganalisis interpretasi nilai moral pada Film Kukira kau Rumah.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Aspek Teoritis

Harapannya adalah peningkatan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa dalam mengartikan pesan-pesan yang diungkapkan dalam film. Tambahan pula, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi di Ilmu Komunikasi, terutama dalam analisis semiotika yang mengulas tentang simbol dan tanda.

1.5.2 Manfaat Aspek Praktis

Penelitian ini memberikan rekomendasi dan dorongan kepada pelaku dan kreator perfilman di Indonesia untuk terus berinovasi dalam menciptakan film yang menampilkan pesan moral dan edukatif.

1.5.3 Manfaat Aspek Sosial

Diinginkan agar penelitian ini memberikan panduan kepada siapa pun yang membacanya, sehingga lebih memahami pentingnya mengartikan pesan yang terkandung dalam film, baik itu pesan moral maupun maksud yang ingin disampaikan oleh para kreator perfilman.