

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki kebutuhan dasar bersosialisasi yaitu kebutuhan untuk melakukan aktivitas bersama dengan orang lain. Dalam bersosialisasi dibutuhkan proses komunikasi yang dapat dilakukan oleh siapa saja (Sari, 2017). Sehingga salah satu metode serta alat yang digunakan agar dapat saling berhubungan yaitu dengan berkomunikasi atau berbicara satu sama lain. Baik melalui komunikasi sederhana maupun komunikasi yang terbilang canggih sebab proses penyampaiannya melalui saluran yang dikenal dengan *media massa*. Menurut West & Turner (2017) "*Mass communication is communication to a large audience via mass media*" pada hakikatnya komunikasi massa merupakan proses berkomunikasi yang ditujukan untuk publik melalui penggunaan media massa. Media massa sebenarnya memiliki beragam alat untuk berkomunikasi yang bersifat mekanis, sebagai contohnya adalah berbentuk film.

Film merupakan media yang dengannya kita dapat mengirimkan berseragam pesan yang ingin disampaikan kepada penonton dengan menggunakan metode bercerita (Wibowo, 2006). Tidak hanya itu, sebenarnya film dapat pula digunakan untuk menjadi wadah atau menyalurkan emosional atau ekspresi yang dimiliki oleh aktor sebagai upaya menyampaikan pikiran melalui sebuah cerita. Dalam hal ini komentar masyarakat dan dengan adanya lembaga pengawasan memperlihatkan sebenarnya film memiliki dampak yang signifikan. Setiap film yang dibuat pasti memiliki pesan tersirat di dalamnya, baik sebagai sarana hiburan, alat pembelajaran, atau bahkan untuk menyampaikan pesan tersembunyi. Film yang dibuat dengan mengandalkan simbol dan tanda untuk menyampaikan pesan atau kode yang tersirat.

Simbol juga bisa dimaknai tanda, isyarat atau kata-kata yang digunakan mewakili sesuatu yang lain, seperti objek, abstraksi, makna, ide, dan properti. Dalam makna hidup, pikiran dan tanda juga tidak dapat dipisahkan dengan simbol.

Karena simbol merupakan bentuk pemahaman berpikir orang yang semakin menuntut. Sebagai representasi dari realitas, film memiliki kemampuan untuk mengubah dan menampilkan kembali kenyataan berdasarkan simbol-simbol, norma-norma, dan pandangan dunia dari kebudayaannya. Penempatan ikon dan bentuk latar belakang dalam film adalah bagian dari kajian semiotika, yang mengungkap bagaimana simbol-simbol tersebut menyampaikan pesan kepada penonton. Dalam analisis semiotika, peran simbol dan kode-kode tersebut sangat penting untuk memahami bagaimana pesan-pesan film dapat diartikan dan dipahami oleh penonton.

Kajian semiotik yang akan digunakan untuk menganalisis penelitian ini yaitu dengan teori Roland Barthes. Dalam hal ini, Barthes mendefinisikan sebuah lambang (*sign*) sebagai sebuah sistem yang terdiri dari (E) sebuah ungkapan atau *signifier* dalam kaitannya (R) dengan isi (*signified*) (C): ERC (Sobur, 2006). Komunikasi yang dikirimkan dalam film dapat mempengaruhi penonton yang menonton film tersebut. Sebuah komunikasi yang sering ditampilkan untuk sebuah film sangat berhubungan dengan nilai-nilai kebudayaan.

Kebudayaan merupakan aspek tidak terpisahkan dan penting dalam kehidupan manusia. Karena, segala sesuatu yang manusia ciptakan seringkali memperlihatkan adanya unsur-unsur kebudayaan. Setiap masyarakat tertentu hidup berdampingan dengan budaya. Ini memanifestasikan dirinya dalam berbagai cara, seperti pangan, sandang, teknologi, dan hiburan. Para pembuat film berusaha untuk menghadirkan nilai-nilai budaya yang dibentuk dalam sebuah narasi cerita.

Kebudayaan yang terkandung dalam film beraneka ragam meliputi seni, alam atau lokasi, tradisi kebiasaan, sikap, cerita rakyat, agama, kostum, peralatan, makanan dan lainnya. Sinema memiliki beragam nilai kebudayaan. Pembuat film ingin mengkomunikasikan pesan melalui karya film mereka. Salah satu hal yang sering diperhatikan dalam pembuatan film adalah nilai-nilai kebudayaan, tidak terkecuali sineas Amerika. Pembuatan film Amerika seringkali menggunakan kebudayaan non-Amerika.

Beberapa film yang diproduksi di Amerika mempunyai latar belakang kebudayaan di luar Amerika, seperti film *Beauty and the Beast* yang diadaptasi dari cerita dongeng terkenal. Cerita ini menampilkan beberapa adegan yang menunjukkan beberapa kebudayaan Prancis, seperti makanan, pakaian, dan seni. Selain itu, ada juga film-film Amerika namun mengangkat gaya berlatar di Indonesia seperti film *Java Heat* yakni sebuah film yang didalamnya menggambarkan kebudayaan Jawa. Selanjutnya, yakni *Eat Pray Love* yang mengangkat tentang kebudayaan Bali. Tidak hanya film-film tersebut, juga ada banyak film Amerika yang berlatarkan berbagai negara yang berkaitan dengan terkait dengan kebudayaan di tempat tersebut, seperti Jepang yang pada hakikatnya memiliki keanekaragaman budaya.

Didukung oleh keberagaman tersebut, negara Jepang memiliki karakteristik yang tidak dimiliki negara lainnya. Karena Jepang selalu mempertahankan unsur-unsur kebudayaan yang dimiliki, contoh dari budaya Jepang yakni membungkuk atau *ojigi*. Tradisi menghormati merupakan istiadat Jepang yang sangat unik, dimaksudkan untuk menyapa atau meminta maaf kepada orang lain. Selain tradisi tersebut, Jepang juga menjaga warisan seni yang sudah ada. Ragam budaya yang selalu diperkuat oleh orang Jepang akhirnya menjadi daya tarik unik bagi negara-negara lain. Ini memicu minat pembuat film Amerika untuk membuat film yang mengambil latar di Jepang.

Contohnya adalah sutradara Mangold. Film Jepang favorit Mangold merupakan film dengan memasukkan komponen samurai atau belati, penjahat, dan percampuran penjahat sejarah dan barat. Pada mulanya, Mangold juga kebingungan untuk membuat film seperti yang dikehendakinya. Mangold juga mengembangkan skrip yang sangat dipengaruhi oleh salah satu sutradara paling berpengaruh di Jepang, yakni *Ozu*. Akhirnya, Mangold menjadikan film *Yasujiro Ozu* sebagai rujukan *The Wolverine*. Mangold juga merincikan kapan waktu sepatutnya menunjukkan budaya Jepang di *The Wolverine*. Selain berlatar di Jepang, Mangold juga mengambil pelakon film Jepang yang mahir untuk mendukung pembuatan film dengan sangat baik.

Pendeskripsian budaya Jepang dapat dilihat pada beberapa adegannya seperti adegan sejarah bom Nagasaki pada awal film. Lalu adegan pada saat Logan melintasi

pusat kota Tokyo yang menggambarkan kemajuan dari negara Jepang serta etika makan yang dilakukan orang Jepang. Dengan fenomena tersebut, peneliti ingin melakukan pengkajian lebih lanjut tentang film *The Wolverine* yang akan menjadi objek penelitian berkaitan tentang bagaimana simbol budaya Jepang yang direpresentasikan di dalam film *The Wolverine* menerapkan metode semiotika Roland Barthes dengan adanya makna denotasi dan konotasi.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa studi yang berkaitan dengan penelitian ini dan juga sebagai acuan di dalam sub bab ini, terdapat penelitian dari Iman Wahyuda Romadhoni (2018) dan A'yun Nikmatus Shalekhah dengan tema yang sama yaitu memahami makna suatu objek dengan menggunakan semiotika Roland Barthes. Adapun kesimpulan dari beberapa penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Penelitian oleh Iman Wahyuda Romadhoni (2018) dalam bentuk skripsi, dengan judul Interpretasi Budaya Jepang Dalam Film *The Wolverine* Melalui Semiotika Ferdinand De Saussure (2018) , dari Universitas Brawijaya. Fokus penelitiannya menjelaskan tentang interpretasi budaya Jepang yang terlihat pada film *The Wolverine*. Metode yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu menjabarkan budaya Jepang yang ada pada film *The Wolverine* dengan pemaknaan secara umum menggunakan teori semiotika Ferdinand De Saussure. Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa persamaan dengan penelitian yaitu sama-sama membahas film yang sama yaitu *The Wolverine*. Akan tetapi perbedaan dari penelitian penulis adalah berfokus pada beberapa budaya Jepang yang muncul dan menimbulkan makna lain yaitu makna konotasi dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes.
2. Penelitian oleh A'yun Nikmatus Shalekhah, Martadi (2021), dengan judul Analisis Semiotika Roland Barthes pada Poster Film Parasite Versi Negara

Inggris dalam bentuk jurnal, dari Universitas Negeri Surabaya. Dalam penelitiannya menguraikan tentang makna yang terkandung dibalik poster film tersebut. Metode yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu terdapat beberapa objek pada poster film yang merepresentasikan dua keluarga dengan status ekonomi yang berbeda. Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menemukan makna pada objek. Perbedaan dari penelitian ini berfokus pada konteks poster sebuah film yaitu poster film *Parasite* sedangkan penulis berfokus pada film *The Wolverine*.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam studi ini adalah

1. Banyaknya gambaran kebudayaan Jepang yang tercermin dalam film yang berasal dari Amerika
2. *The Wolverine* merupakan film barat yang berlatarkan budaya Jepang
3. Film memiliki pesan tersirat di dalamnya dengan mengandalkan simbol atau tanda
4. Analisis semiotika yang mempelajari pesan simbol dan tanda untuk memahami pesan dalam film.

### **1.4 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis melakukan limitasi masalah agar pembahasan yang akan dilakukan jelas, oleh karena itu penelitian dibatasi pada Representasi Budaya Jepang pada Film *The Wolverine* (2013) melalui Metode Semiotika Roland Barthes.

### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja budaya Jepang yang memiliki makna tersirat pada film *The Wolverine* ?
2. Bagaimana film *The Wolverine* merepresentasikan budaya Jepang menggunakan semiotika Roland Barthes ?

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan budaya Jepang yang memiliki makna tersirat pada film *The Wolverine*.
2. Menjelaskan representasi budaya Jepang pada film *The Wolverine* menggunakan semiotika Roland Barthes.

### 1.7 Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan beberapa landasan teori tentang variabel penelitian, diantaranya :

#### 1. Representasi

Menurut Hall (1997) representasi merupakan proses pembentukan arti dalam pikiran dengan penggunaan bahasa. Ini melibatkan keterkaitan antara gagasan dan bahasa yang menggambarkan objek, individu, atau kejadian nyata menjadi objek, individu, atau kejadian fiksi.

#### 2. Budaya

Dalam mendefinisikan kebudayaan, Richard Brisling (1990), dengan bukunya yang berjudul *Translation, Application, and Research* berpendapat

bahwa budaya merupakan rujukan yang menjadi tujuan bersama dalam artian yang luas, unsur, pandangan tentang kehidupan dan kegiatan-kegiatan yang diharapkan dapat diterima keberadaannya oleh anggota masyarakat, baik secara sadar maupun tidak sadar.

Sedangkan Croydon (1973:4), berpendapat bahwa budaya adalah konsep terpadu yang sebagian besar berada di bawah ambang batas kesadaran, namun mengatur perilaku manusia seakan-akan seperti mengendalikan gerakan boneka.

(Koentjaraningrat, 2005), menyatakan bahwa kebudayaan mencakup seluruh perilaku dan hasil perilaku manusia yang diatur oleh norma-norma yang dipelajari dan disusun untuk mengatur bagaimana kehidupan masyarakat setempat.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa budaya merupakan gaya hidup yang tumbuh dan dimiliki oleh sekelompok individu serta diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Budaya melibatkan banyak faktor yang rumit, seperti sistem kepercayaan, politik, tradisi, bahasa, dan karya seni.

### **3. Film**

Pengertian film menurut Wibowo (dalam Rizal, 2014), yakni sebuah media yang digunakan untuk menyalurkan berbagai informasi kepada khalayak ramai yang disampaikan dengan media cerita. Selain itu, film digunakan untuk menyalurkan emosional pemain untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang mereka miliki.

Effendi (1986 ; 239) menjelaskan film sebagai hasil kebudayaan dan sarana ekspresi seni. Sebagai komunikasi massa, film merupakan perpaduan dari beragam teknologi seperti gambar dan perekaman audio, serta seni visual, teater, sastra, arsitektur, dan musik.

Menurut Undang-Undang nomor 33 tahun (2009) tentang perfilman, film merupakan karya seni budaya yang merupakan sebuah institusi sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan aturan sinematografi, baik dengan suara maupun tanpa suara dan dapat ditayangkan.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas, penulis berpendapat bahwa film adalah sarana ekspresi untuk menyampaikan pesan kepada massa sebagai sebuah karya seni budaya.

#### 4. Semiotika Roland Barthes

Semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu "semeion" yang artinya 'tanda' (*sign*). Menurut Roland Barthes dalam buku *Elemen-Elemen Semiotika* (2017) Semiotika atau semiotika adalah bagian dari ilmu teknologi yang meneliti tanda dan gejala. Tanda dapat berupa gejala, bahasa, kata, huruf, angka, gambar, simbol yang dapat dianalisis maknanya. Semiotika dapat bermanfaat untuk berbagai bidang pengetahuan teknologi termasuk linguistik, sosiologi, sinematografi, filsafat, antropologi, komunikasi, psikologi, dan lainnya untuk menganalisis makna yang ada dalam sebuah register yang merupakan bagian dari teknologi.

Dalam karya berjudul *Semiotika* Roland Barthes menurut Hawkes seperti yang dikutip dalam Kurniawan (2003:22), dijelaskan bahwa semiotika Roland Barthes mengacu pada teori Saussure dengan tujuan menganalisis hubungan antara penanda dan petanda dalam suatu tanda. Kaitan antara penanda dan petanda tidaklah berbentuk kesetaraan, melainkan lebih kepada kesamaan nilai atau ekuivalen. Tidak ada satu elemen yang mendominasi yang lain, melainkan hubungan atau korespondensi yang menggabungkan keduanya. Koneksi ini menghasilkan konsep ketiga yang melahirkan dimensi tambahan dalam proses pemberian tanda, yaitu "Mitos," yang berfungsi sebagai penanda bagi suatu masyarakat.



## 1.8 Jenis dan Metode Penelitian

Menurut Moloeng, penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara menyeluruh, dan dengan cara menjelaskan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks spesifik yang alami dan dengan memanfaatkan berbagai metode alami. (Moleong, 2005).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif. Metode yang digunakan yaitu metode semiotika Roland Barthes untuk mengidentifikasi makna tersembunyi dibalik tontonan atau pertunjukan sehari-hari. Sumber data primer berupa dokumentasi Film *The Wolverine* yang dirilis tahun 2013. Menganalisis data melalui tahap pertama yaitu denotasi, kemudian tahap dua yaitu konotasi yang ditelaah lebih lanjut apakah data tersebut telah diperoleh mitos.

## 1.9 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini sekiranya dapat membuka pemahaman secara lebih mendalam bagaimana budaya Jepang direpresentasikan dalam konteks film, mengurai pesan-pesan tersembunyi, dan memberikan wawasan khususnya tentang semiotika.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan serta menjadi referensi atau menjadi bahan perbandingan bagi penulis lainnya dengan tema terkait unsur budaya Jepang dengan analisis semiotik.

### 1.10 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini diantaranya :

**Bab I** merupakan bab yang berisi pendahuluan dan meliputi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

**Bab II** merupakan bab yang pemaparan umum teori serta istilah yang perlu diteliti lebih dalam pada film *The Wolverine*.

**Bab III** merupakan bab pembahasan dengan menganalisis semiotika budaya Jepang yang ditampilkan pada film *The Wolverine* dengan teori Roland Barthes.

**Bab IV** merupakan pemaparan singkat terkait kesimpulan dari penelitian yang akan menjawab rumusan masalah di bab 1

