

Bab I

Pendahuluan

1.1 LatarBelakang Penelitian

Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting namun juga kompleks dalam kehidupan manusia. Sejak beberapa ribu tahun setelah ilmu komunikasi dicetuskan, cakupan komunikasi meluas hingga meliputi interaksi dalam banyak hal, antara lain komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, dan komunikasi massa.

Komunikasi massa dapat diartikan sebagai proses komunikasi melalui media massa (Effendy, 2009:20). Berdasarkan definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa harus menggunakan media komunikasi massa jika komunikasi dilakukan kepada khalayak luas namun jika tidak menggunakan media komunikasi maka tidak dapat dikatakan komunikasi massa, media komunikasi merupakan alat yang di produksi oleh lembaga komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikaan.

Media komunikasi yang termasuk media massa diantaranya adalah media elektronik televisi dan radio, media cetak surat kabar dan majalah, serta media lainnya seperti film. Kehadiran media massa tidak dapat dipandang dengan sebelah mata dalam proses pemberian makna terhadap realitas yang terjadi di sekitar kita, salah satunya melalui media film. Menurut Soemarno (1998:85), film merupakan sebuah karya seni pada abad 20 yang dapat menghibur, mendidik, melibatkan perasaan, merangsang pikiran, dan memberikan dorongan terhadap penontonnya. Film diciptakan berdasarkan potret dari masyarakat di mana film itu di buat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Irawanto, 1999:13).

Graeme Turner (Irawanto, 1999:14) menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat,

bagi Turner, berbeda dengan film sekadar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekadar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya.

Bedasarkan cerita, film dapat dibedakan antara film fiksi dan non fiksi. Fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan imajinasi manusia. Kemudian film non-fiksi yang pembuatannya diilhami oleh suatu kejadian yang benar-benar terjadi yang kemudian dimasukkan unsur sinematografis dengan penambahan efek-efek tertentu seperti efek suara, music, cahaya, komuterisasi, scenario yang memikat dan lain sebagainya untuk mendukung daya tarik film non-fiksi tersebut.

Film *Her* merupakan cerita fiksi yang dibalut dengan unsur drama. Film *Her* adalah film yang di garap oleh Spike Jonze sebagai sutradara sekaligus penulis skenario. Ini adalah naskah *feature film* pertama yang ditulis sendiri oleh Spike Jonze. Butuh waktu 5 bulan bagi Jonze untuk menulis naskah *Her*, dan hal ini berbuah manis ketika *Her* mendapat penghargaan sebagai *Best Screenplay* di ajang *Golden Globes* serta berbagai nominasi dan penghargaan lainnya yang diterima di ranah internasional, sedangkan di dalam negeri *Her* juga mendapat penghargaan sebagai Film Impor Romansa Fiksi Ilmiah Terpuji 2014 dalam Festival Film Bandung.

Gambar 1.1
Poster Film Her



Sumber: google.com/HerTheMovie

Film *Her* pertama kali rilis pada 12 Oktober 2013 di USA pada *New York Film Festival*, dan mulai tayang di bioskop Indonesia pada 12 Maret 2014. Sejak penayangannya film ini mendapat *review* positif dari para kritikus film dan juga *movie blogger* baik internasional maupun nasional. Salah satunya dikutip dari sumber berikut:

“Her adalah tentang manusia, tentang merasa, dan tentang hubungan. Tema besarnya bukan tentang mesin yang bisa berpikir dan berkembang, tapi memotret sifat-sifat dasar manusia dan gejolak yang tumbuh dari situ. Spike Jonze melakukannya dengan sedikit rasa melankolis, humor, dan rasa kasih yang berlimpah”, – Rolling Stone Indonesia (edisi Maret 2014).

Film *Her* yang di produksi oleh Warner Bros dan berkategori film drama, *romance*, *sci-fi* ini mengambil segmen remaja. Film *Her* di bintanginya oleh Joaquin Phoenix (Theodore Twombly), Scarlett Johansson (Samantha), dan beberapa artis lainnya seperti Amy Adams, Rooney Mara, Olivia Wilde. Dalam durasi 126 menit penonton akan dibuat tergugah secara emosional bersama alur cerita yang unik. Melalui film *Her* Spike Jonze berhasil menyampaikan sindirannya terhadap budaya

masa kini, budaya dimana manusia terlihat sudah mulai memperlebar jarak pada sosialisasi penuh interaksi langsung, karena telah lebih akrab dengan teknologi yang mereka miliki, padahal alat teknologi tersebut tidak bisa sempurna menggantikan peran manusia. Spike Jonze mencoba membawa penontonnya mengamati kritik humanisme dalam sebuah alur kisah cinta tak lazim dibalut bersama unsur fiksi yang cerdas berupa hubungan antara manusia dan perkembangan teknologi komunikasi di era modern.

Dalam membuat film *Her*, Spike Jonze terinspirasi dari artikel yang ia baca tentang Cleverbot pada tahun 2000-an. Cleverbot merupakan aplikasi yang dapat berbicara dengan manusia, diciptakan oleh Rollo Carpenter. Film *Her* mengambil latar yang tidak terlalu jauh di masa depan, yaitu tahun 2025 tepatnya di kota Los Angeles, Amerika dimana kemajuan teknologi telah melahirkan sebuah sistem operasi yang disebut OS1 yaitu sistem operasi pertama yang menggunakan *artificial intelligence* (kecerdasan buatan) pada perangkat teknologi komunikasi. Lebih canggih dari Siri, OS1 tersebut memiliki kemampuan berinteraksi layaknya manusia. Theodore adalah seseorang yang introvert dan cenderung an-sos, ia lebih suka menghabiskan waktu luangnya dengan bermain game avatar miliknya. Suatu ketika Theodore membeli sistem operasi tsb, OS1 milik Theodore bernama Samantha. Namun semakin lama eksistensi Samantha berubah esensi, tanpa disadari hubungan Theodore dan Samantha semakin intim dan berkembang tidak hanya sebagai asisten untuk membacakan email yang masuk dan teman untuk bercerita, tetapi sebagai pasangan kekasih. Hingga terlihat bahwa Theodore mulai ketergantungan dan mencintai sebuah mesin. Dalam film ini terlihat dimana tokoh sentral dan orang-orang lain telah mengalami apa yang dinamakan adiksi terhadap gadget (*nomophobia*) yang terjadi secara *massive*. Saat Theodore hanyut dalam kisah cintanya, ia dihadapi kenyataan bahwa Samantha tidak hanya memiliki hubungan dengannya namun Samantha juga berinteraksi dengan 8.316 pengguna OS1 lain dan menjalin hubungan dengan 641 diantaranya. Di balik patah hati yang dialami Theodore, ia menemukan arti bahwa teknologi komunikasi sesungguhnya adalah buatan manusia, dan

perkembangan teknologi komunikasi telah membuat manusia teralienisasi atau mengalami keterasingan terhadap kehidupan nyata.

Film ini memiliki unsur satir di dalamnya bahwa, dimana didalam setiap budaya selalu diajarkan untuk bersosialisasi dari satu orang terhadap orang lainnya, namun didalam kecanggihan teknologi yang sudah menjadi menyatu didalam kehidupan manusia, mereka terlihat enggan untuk bersosialisasi karena asik dengan mesin yang ada pada diri mereka, kita yang seharusnya diajarkan bagaimana menyapa seseorang, bagaimana berkomunikasi dengan bertatap muka seakan - akan akan hilang seiring dengan kemajuan teknologi yang akan terus muncul. Budaya - budaya yang masih menggunakan komunikasi verbal maupun nonverbal tentunya akan luntur juga seiring perkembangan zaman. Kemudian manusia akan menjadikan media komunikasi sebagai kebutuhan primernya. Film ini memberi suatu gambaran fenomena masyarakat modern yang terkena dampak dari globalisasi sebagai realitas sosial yang terjadi.

Film *Her* memiliki prestasi yang baik, dengan meraup keuntungan mencapai \$47.351.251 total seluruh dunia dari anggaran produksi sebesar \$23.000.000 (sumber: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=Her2013.htm/> diakses 22/10/15 pukul 15.20). Kemudian film tersebut juga mendapat *rating* sebagai berikut:

Gambar 2.2 Rating Film Her

HER (2013)





(<http://www.imdb.com/title/tt1798709/> diakses 22/10/15 pukul 22.24)

Tema hubungan teknologi dan manusia modern telah menginspirasi para sutradara untuk menciptakan sejumlah film fiksi ilmiah yang menggambarkan tentang tema tersebut. Tema tersebut menjadi menarik karena mengangkat fenomena atau realitas social yang dikembangkan mengikuti era modern. Selain film *Her* ada pula film lainnya yang mengangkat tema serupa seperti, *Transcendence* karya sutradara Wally Pfister yang dirilis pada April 2014. Film ini mengisahkan kecerdasan buatan yang memiliki kesadaran diri dan mampu mengembangkan diri atas apa yang mereka pelajari di luar kendali manusia. Ketika telah mencapai tahap tersebut, manusia menyadari bahwa teknologi dapat membahayakan eksistensi mereka. Manusia pun berjuang untuk memusnahkannya.

Penulis menemukan artikel terkait dengan film *Her* diantaranya dimuat di website portal berita CNN Indonesia. Film *Her* sampai menginspirasi seorang professor bernama Geoff Hinton yang bekerja di Google, ia mengatakan bahwa Google sedang merancang algoritma tipe baru untuk menyandi pikiran layaknya rangkaian angka-angka dan ia menamainya "*though vector*". Perangkat lunak ini

dirancang memiliki kapasitas seperti manusia, contohnya logika dan pemikiran. Hinton menambahkan bahwa sangat mungkin apabila di masa depan pengguna menjadi terikat dengan sang sistem operasi. (sumber: <http://m.cnnindonesia.com/teknologi/20150522100950-199-54975/google-ingin-buat-os-sepintar-di-film-Her/> diakses 24/10/15 pukul 10.34).

Adapun artikel lainnya yang dimuat membicarakan tentang sejumlah orang yang dinilai jenius mengaku khawatir dengan perkembangan teknologi komunikasi berupa *artificial intelligence* seperti dalam film *Her*, salah satunya Elon Musk pendiri perusahaan Tesla Motors dan SpaceX. Menurutnya kemajuan teknologi dalam membuat *artificial intelligence* kini semakin cepat dan manusia bisa saja terancam dengan kehadirannya di masa depan. Selain itu fisikawan Stephen Hawking juga mengaku takut atas konsekuensi sebuah kemajuan teknologi yang dapat melampaui manusia. Hal ini akan menjadi dinamika perubahan sosial budaya masyarakat di era modern. (sumber: <http://m.cnnindonesia.com/teknologi/20121203221643-185-15708/orang-jenius-khawatir-dengan-kecerdasan-buatan/> diakses 27/10/15 pukul 17.20)

Film merupakan media audio visual yang sangat menarik karena sifatnya yang dapat menghibur khalayak dengan alur cerita dan gambar yang menarik. Film sebagai suatu media audio visual mempunyai pengaruh yang kuat. Film dapat dipakai sebagai sarana dialog antara pembuat film dengan penontonnya. Dalam sebuah film tidak hanya terjadi komunikasi verbal melalui bahasa - bahasa yang tertuang dalam dialog antara pemain, akan tetapi juga terjadi komunikasi non verbal yang tertuang dalam bahasa gambar berupa isyarat-isyarat dan ekspresi dari pemain film tersebut. Film menggunakan bahasa dan gaya yang menyangkut gerak - gerak tubuh (*gesture*), sikap (*posture*), dan ekspresi muka (*facial expression*) (Effendy, 2002:29).

Seperti media komunikasi lainnya, film mengandung suatu pesan yang disampaikan kepada penonton. Pesan yang disampaikan dalam film menggunakan mekanisme lambang – lambing yang ada didalam pikiran manusia berupa isi pesan, percakapan, perkataan, suara dan sebagainya. Berhubungan dengan film yang sarat akan simbol dan tanda, maka yang menjadi perhatian peneliti disini adalah dari kajian

semiotikanya, dimana dengan semiotika akan sangat membantu peneliti dalam menelaah arti kedalaman suatu bentuk komunikasi dan mengungkap makna yang tersirat didalamnya. Sederhananya semiotika itu adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda - tanda yang berada dalam film terasa lebih kompleks karena pada waktu yang hampir bersamaan sangat mungkin berbagai tanda muncul sekaligus, seperti visual, audio, dan teks. Begitu pun dengan tanda - tanda yang terdapat dalam film *Her*.

Penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan semiotika John Fiske. Menurut John Fiske, semiotika memiliki tiga bidang studi utama: Pertama, tanda itu sendiri. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya. Kedua, kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dilambangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya. Ketiga, kebudayaan tempat tanda dan kode bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda – tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri (Fiske, 2012:66).

Semiotika John Fiske menyempurnakan model analisis yang dikemukakan oleh kedua ahli semiotika Pierce dan Saussure yang berfokus pada bisang linguistic (kata-kata) dan mengesampingkan factor budaya di dalam model analisis semiotikanya. Fiske menambahkan unsure budaya (*ideology*) ke dalam model analisis semiotika mereka. Model analisis Fiske bisa dipakai dalam menganalisis gambar bergerak seperti film. Fiske memiliki realitas, representasi, dan ideologi.

Fiske memiliki aturan pasti dalam menganalisis suatu Film yang disebut fungsi Narasi Propp. Dalam fungsi tersebut terdapat tiga bagian dalam film yaitu prolog, *ideological content* dan epilog. Prolog terdiri dari dua *sequence* yaitu *preparation* dan *complication*. *Ideological content* terdiri dari dua *sequence* yaitu *transference* dan *struggle*. Epilog terdiri dari dua *sequence* yaitu *return* dan *recognition*. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode analisis semiotika John

Fiske dalam penelitian ini. Tujuannya untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis film *Her* yang terdiri dari beberapa *sequence* dengan durasi 126 menit.

Bedasarkan data di atas penulis bermaksud melakukan penelitian terhadap film *Her*. Adapun hal yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana representasi masyarakat modern dalam film *Her*?”

1.3 Fokus Penelitian

Bedasarkan apa yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka permasalahan yang ingin diangkat oleh peneliti terbagi menjadi tiga pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana level realitas masyarakat modern dalam film *Her*?
2. Bagaimana level representasi masyarakat modern dalam film *Her*?
3. Bagaimana level ideologi masyarakat modern dalam film *Her*?

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menjelaskan, dan mendeskripsikan bagaimana representasi masyarakat modern dalam film *Her*.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui level realitas masyarakat modern dalam film *Her*
2. Untuk mengetahui level representasi masyarakat modern dalam film *Her*
3. Untuk mengetahui level ideologi masyarakat modern dalam film *Her*

1.5 Kegunaan Penelitian

A. Aspek teoritis

Bedasarkan rumusan masalah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi ilmu komunikasi serta sosiologi atau pengamat budaya secara umum dan bagi peneliti selanjutnya secara khusus.

B. Aspek Praktis

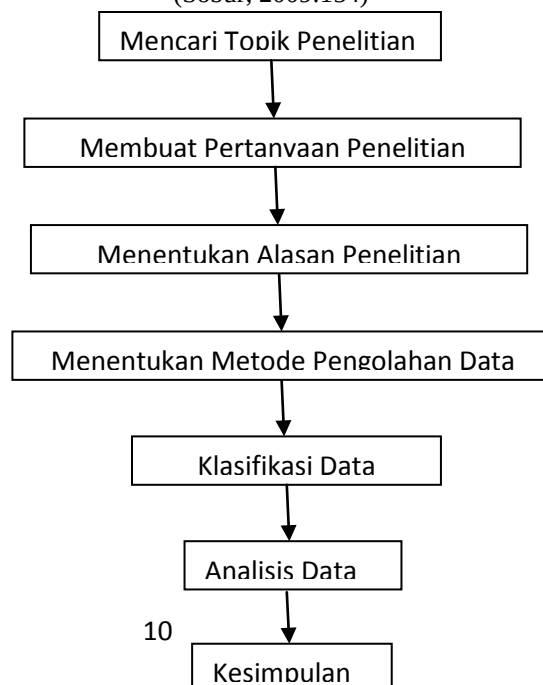
1. Memberikan informasi kepada khalayak dan mahasiswa/i ilmu komunikasi mengenai perubahan dalam masyarakat modern di era perkembangan teknologi komunikasi dan informasi.
2. Memberikan pemahaman baru dalam hal menganalisis realitas social yang terjadi dimana media komunikasi dapat merubah social dan budaya suatu masyarakat.
3. Memberikan informasi kepada masyarakat mengenai difusi inovasi bahwa seseorang dapat memilih untuk mengambil manfaat dari perkembangan teknologi ataupun menolak inovasi yang ada dan mengambil sikap tidak ketergantungan dengan teknologi.

1.6 Tahapan dan Waktu Penelitian

1.6.1 Tahapan Penelitian

Gambar 1.3

(Sobur, 2009:154)



1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dapat peneliti gambarkan melalui gambar berikut.

Tabel 1.1
Tahapan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																											
		Oktober				November				Desember				Februari				Maret				April							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pencarian ide dan pengajuan judul																												
2	Pencarian data primer dan sekunder																												
3	Menonton Film <i>Her</i>																												
4	Mencari teori yang relevan																												
5	Sidang proposal																												
6	Analisis film																												
7	Hasil akhir penelitian																												
8	Akhir bimbingan																												
9	Sidang skripsi																												

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk lebih mudah memahami pembahasan penelitian ini, maka klasifikasi permasalahan dibagi menjadi tiga bab dengan system penulisan sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan :
Membahas masalah penelitian yang akan di angkat secara keseluruhan mulai dari latar belakang, rumusan masalah, focus masalah, tujuan penelitian dan kegunaan, sistematika penulisan.
- Bab II Kajian Pustaka :
Membahas mengenai kajian teoritis dan konseptual dari masalah penelitian ditambah dengan referensi dari penelitian terdahulu yang sejenis.
- Bab III Metodologi Penelitian:
Membahas aspek-aspek penting dalam proses penelitian meliputi paradigma, tahapan penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas data, subjek dan objek, serta lokasi dan waktu penelitian.
- Bab IV Hasil Penelitian:
penulis akan menyajikan hasil dan pembahasan dari penelitian dan apa saja yang didapatkan dari narasumber baik primer dan sekunder.
- Bab V Kesimpulan & Saran:
merupakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.
- Daftar Pustaka