

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu bentuk dari perkembangan media komunikasi massa, film tidak hanya dilihat sebagai suatu karya seni yang bisa dinikmati sebagai media hiburan, namun bisa menjadi media komunikasi karena suatu film dapat menyampaikan berbagai pesan, baik itu pesan moral, pesan sosial, serta memberikan fungsi dan manfaat di bidang kemanusiaan, politik, ekonomi, maupun budaya. Jika menikmati sebuah film, maka makna yang ada di dalam film tersebut secara tidak langsung berperan dalam pembentukan pandangan seseorang terhadap makna film tersebut. Di zaman yang berkembang ini moral yang ada di kehidupan masyarakat mulai pudar, dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran dan contoh untuk masyarakat di kehidupan sehari-hari.

Fungsi lain sebagai media hiburan film sebagai saluran media informasi dan edukasi bahkan persuasi. Seperti karya cetak lainnya buku, lukisan, maupun patung, film juga media penting dalam penghantar informasi dan komunikasi kepada para penikmatnya, karena film menyampaikan informasi melalui audio, visual dan gambar yang di sajikan agar terlihat nyata. Hal inilah yang menjadi keunggulan film dalam menyampaikan pesan dan mengemas sesuai dengan fenomena yang sedang terjadi di masyarakat. Sumarno (1996:28) menyatakan film adalah sebuah karya yang didalamnya dapat mengangkat suatu realita sehingga nantinya bisa dibandingkan dengan kejadian nyata di lingkungan masyarakat sebenarnya, sehingga film tersebut dapat membentuk suatu pemahaman kepada masyarakat sehingga terdapat pesan yang ada di dalam film tersebut untuk dijadikan pembelajaran.

Seiring perkembangan waktu kandungan yang ada di suatu film tidak hanya untuk menghibur penontonnya saja namun cerita didalam film bisa kita ambil dari kisah nyata di dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada dasarnya kehidupan

manusia ini tidak lepas dari nilai-nilai moral. Suseno (1987: 19) mengemukakan moral merupakan suatu ajaran tentang baik maupun buruk kita sebagai manusia. Cerita di dalam film menunjukkan tujuan tertentu dengan maksud menyampaikan pesan kepada penontonnya, bisa melalui adegan, dialog, bahkan alur cerita. Cerita tersebut juga dirangkai berdasarkan dari realita di lingkungan masyarakat, sehingga unsur moral yang terkandung di dalam film tersebut yang sering menjadi kunci utama dalam pembuatan suatu film. Unsur semiotika yang dihadirkan di dalam suatu film menjadikan daya tarik tersendiri bagi penonton untuk memahami pesan moral yang terkandung didalamnya. Unsur semiotika ini juga mengandung unsur kebudayaan yang dimasukkan berdasarkan tanda-tanda yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Komponen semiotika didalam sebuah film dapat dilihat dari bagaimana tanda-tanda yang ditunjukkan dalam sebuah film.

Squid Game merupakan film drama thriller yang ditulis dan disutradarai oleh Hwang Dong-hyuk dan dibintangi Lee Jung-jae, Park Hae-so, dan Wi Ha-joon. Aktor tersebut merupakan pemain film yang kemampuannya sudah tidak diragukan lagi dalam berakting. Film dengan banyak unsur semiotika di dalamnya ini ialah film *Squid Game* yang berasal dari Negeri Gingseng, Korea Selatan. Film yang tayang pada tanggal 17 September 2021 ini berhasil memecahkan rekor sebagai drama ini menceritakan tentang suatu organisasi misterius yang merekrut beberapa orang Korea yang memiliki masalah keuangan untuk bermain beberapa permainan dengan tujuan untuk memenangkan sejumlah uang dengan mempertaruhkan nyawa mereka.

Hanya butuh waktu tiga hari sejak pemayangan, serial *Squid Game* pun berhasil mencetak rekor sebagai serial drama terpopuler harian di Netflix seluruh dunia. Serial ini pun berhasil mengalahkan serial asal Spanyol yaitu, *Money Heist*. Menurut sang penulis Hwang Dong-hyuk menjelaskan dalam konfrensi pers secara virtual pada Rabu, 15 September 2021 bahwa *Squid Game* merupakan permainan favorit yang ia mainkan saat masih kecil dan paling menguras fisik. Hwang Dong-hyuk merasakan bahwa permainan ini menunjukkan situasi kompetitif di lingkungan masyarakat saat ini. *Squid Game* merupakan suatu perumpamaan di lingkungan masyarakat kontemporer serta persaingan kapitalisme yang tidak pernah usai.

Tujuan sang pencipta film ini adalah ia ingin menunjukkan sebuah situasi yang bertentangan, suatu niat baik dari kapitalisme yang ingin membantu dalam mensejahterakan hidup seseorang bisa menimbulkan sebuah persaingan yang sangat brutal dan mempertaruhkan nyawa mereka. Ada banyak simbol, makna, dan pesan moral yang tersembunyi di dalam film tersebut.

Peneliti sangat tertarik untuk meneliti film ini karena pesan moral yang tersembunyi tentang perjuangan hidup seseorang demi mensejahterakan hidupnya tersampaikan dengan baik melalui beberapa *scene* di dalam film ini. Beberapa ulasan di internet yang menyebutkan bahwa sepanjang film ini penonton sangat menikmati adegan yang sudah di set secara apik dan adegan yang menegangkan. Melihat tayangan *behind the scene* yang ada di Netflix, penonton dapat melihat bahwa tim di balik pembuatan film ini sangat berkeja keras untuk menghasilkan set dan visual yang matang di setiap adegannya, detail-detail yang ditampilkan banyak memberi pesan tersirat, hingga dialog setiap aktornya pun memiliki arti tersembunyi sehingga hal tersebutlah yang menjadi daya tarik dalam film ini.

Pesan moral yang disampaikan dapat dilihat di beberapa adegan yang menunjukkan keadaan sosial ekonomi beberapa orang di Korea Selatan. *Squid Game* sedikit banyak menunjukkan keadaan sosial di Korea Selatan saat ini. Pemain yang di rekrut dalam permainan tersebut tidak hanya dari kalangan orang miskin tetapi ada juga peserta yang kaya raya dan pintar, namun permasalahan mereka sama yaitu orang-orang yang memiliki utang dan mereka harus bermain dan mempertaruhkan nyawa mereka dalam enam permainan demi mendapatkan uang sejumlah 45,6 miliar won atau setara Rp549.000.000.000,00. Menariknya didalam film ini permainan yang dimainkan oleh para pemain adalah permainan yang sering mereka mainkan pada saat mereka kecil atau biasa disebut dengan permainan jadu. Tetapi, mereka bermain dengan mempertaruhkan nyawa mereka, dari sini peneliti bisa melihat bahwa ada pesan yang ingin disampaikan dari penulis film kepada penonton untuk tetap melestarikan permainan zaman dulu, karena seiring berkembangnya zaman, generasi masa kini mulai melupakan tradisi tersebut. Dalam film ini peneliti menganalisis beberapa tanda yang memiliki pesan tersirat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “pesan” memiliki arti “nasihat”, “perintah” atau “amanat” yang disampaikan melalui orang lain. Jadi pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Suryanto, 2015). Dan kata “moral” menurut KBBI merupakan suatu ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, dan kewajiban seseorang. Maka maksud pesan moral dalam penelitian skripsi ini dimana setiap *scene* yang ditampilkan baik tayangan maupun gambar serta bahasa memiliki arti tersendiri.

Peneliti menemukan skripsi terdahulu dengan meneliti film yang sama yaitu *Axiological Analysis on Netflix Series “Squid Game” as an Effort to Increase Awareness of Social Issues Among Generation Z* oleh Bakdiyatul Mukarromah, Jihan Aqil Rihhadatul Aisy, dan Moses Glorino Rumambo Pandin, Universitas Airlangga pada tahun 2022. Rumusan masalah yang ada di dalam skripsi tersebut adalah sebagai upaya meningkatkan kesadaran masyarakat akan nilai-nilai etika dan kehidupan sosial politik di panggung digital ini, dalam penelitian penulis lebih menjelaskan pesan-pesan moral yang ada di kalangan masyarakat serta isu-isu yang saat ini sedang terjadi. Dengan menggunakan metode yang sama yaitu pendekatan kualitatif karena permasalahan yang muncul sangat berkaitan dengan manusia. Namun, dalam penelitian tersebut menggunakan sumber data dengan melakukan survei online sementara penulis mencari, dan mengumpulkan serta melakukan pengamatan secara langsung terhadap film *Squid Game*, sehingga penulis dapat menemukan pesan moral yang disampaikan serta isu yang ditampilkan dalam film tersebut menggunakan teori Roland Barthes. Penulis menyatakan bahwa penelitian ini bermaksud untuk mengidentifikasi nilai moral yang terkandung dalam film *Squid Game* yang dapat dilihat dari perspektif aksiologis dan mencerminkan nilai dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes karena penggunaan teori ini menjelaskan bahwa menganalisa sebuah proses komunikasi terbuka berdasarkan tanda dan simbol secara virtual menggunakan sistem denotasi yang artinya interpretasi tanda yang paling literal, konotasi merupakan makna sekunder yang diciptakan secara budaya dari sebuah tanda, dan mitos sebuah cerita

berulang yang kaya dengan asosiasi budaya. Sehingga dapat memunculkan suatu makna dari tanda yang dimunculkan dalam film tersebut. Makna dalam adegan film tersebut dapat berupa adegan dan dialog dari para pemain film *Squid Game*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pesan moral dalam film *Squid Game* dalam semiotika Roland Barthes?
2. Mengapa makna denotasi, konotasi dan mitos sangat berperan dalam film *Squid Game*?

1.3 Tujuan penelitian

1. Menganalisis bentuk pesan moral yang ada dalam film *Squid Game*
2. Mengetahui manfaat pesan moral dalam film *Squid Game* dalam kehidupan sosial masyarakat

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

- a. Mengetahui sejauh mana pengembangan pesan moral yang terdapat pada film *Squid Game* dengan menganalisis semiotika Roland Barthes.
- b. Diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap dunia perfilman sehingga dapat memperluas pengetahuan dan wawasan.

1.4.2. Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai kalangan, yaitu:

- a. Dosen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif dan berharga dalam mengoptimalkan proses perkuliahan studi sinematografi

- b. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi kepada para peneliti bidang perfilman sebagai bahan untuk mendalami objek penelitian yang terkait pesan moral.

c. Mahasiswa

Membantu mahasiswa dalam mengembangkan pikiran-pikiran, imajinasi dan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan terhadap pesan moral dalam film yang benar dan berkualitas.

1.5 Sistematika Bab

Penyajian penelitian ini dibagi dalam beberapa bab untuk menunjukkan pekerjaan yang sistematis dan memudahkan dalam pencarian informasi yang dibutuhkan. Pembagian bab terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I : Pendahuluan, dalam bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Tinjauan Pustaka, dalam bab ini membahas tentang teori yang dipakai dalam penelitian yaitu tentang pesan moral semiotika dalam sebuah film.

BAB III : Metode Penelitian, pada bab ini peneliti menguraikan tentang jenis penelitian dan metode yang digunakan terkait pendekatan penelitian, lokasi dan waktu, sumber data, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan, peneliti akan menguraikan hasil dan bukti yang ditemukan dari permasalahan penelitian dengan menggunakan teori dan metode-metode yang digunakan.

BAB V : Penutup, peneliti menyimpulkan dan/ memberikan saran berdasarkan hasil dari penelitian.