

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan media massa pada era industri ini telah mengalami kemajuan yang pesat. Munculnya internet ke dalam industri media massa mengubah berbagai media massa yang lama, seperti koran, majalah, televisi, dan radio. Bahkan, terdapat layanan *streaming* untuk menonton film melalui gawai.

Dalam ilmu komunikasi, media massa memiliki berbagai fungsi, seperti memberi informasi, pendidikan, hiburan, transmisi budaya, dan komersil. Sebagai media massa, film berfungsi memberikan hiburan dan informasi kepada penonton. Saat ini, film kerap membawakan cerita dengan latar belakang budaya, isu politik, dan lingkungan sosial yang mengandung pesan moral secara eksplisit maupun implisit. Seperti film animasi terbaru dari Disney dan Pixar yang berjudul *Soul* (2020) yang bercerita tentang pencarian arti tujuan hidup sebagai cerminan dari kehidupan manusia.

*Soul* (2020) merupakan film animasi besutan Pixar yang ditunggu-tunggu setelah jadwal penayangannya tertunda karena pandemi Covid-19. Pada 25 Desember 2020, film *Soul* ditayangkan secara luas melalui layanan *streaming* Disney Plus Hotstar. Di tengah pandemi, film *Soul* berhasil mendapat *rating* IMDb sebesar 8.1 dan memperoleh pendapatan global sebesar 119,198,268 USD. Pete Docter sebagai sutradara dari film *Soul* menyatakan bahwa dia selalu menyukai film animasi dan akan selalu puas ketika mengerjakannya. Dia telah menyutradarai berbagai film animasi Pixar, hingga kemudian dia menanyakan, “Apakah mewujudkan impian Anda adalah kunci menuju kehidupan yang terpenuhi?”. Pertanyaan tersebut membawa Pete Docter dan Kemp Powers—sutradara dan penulis naskah film *Soul*—mulai menciptakan Joe Gardner, karakter utama dalam film *Soul*, yang bercita-cita menjadi musisi *jazz* besar (Tanesia, Christian, Sanchia, & Putra, 2021).

Setiap manusia pasti memiliki tujuan dalam hidup. Tujuan hidup adalah sesuatu yang direncanakan dan diinginkan oleh setiap manusia dalam kehidupan hari ini, esok, sebulan ke depan, bahkan sampai beberapa tahun yang akan datang. Tujuan hidup setiap manusia berbeda-beda. Menurut Aristoteles, tujuan hidup manusia adalah mencapai kebahagiaan. Namun, apa itu kebahagiaan? Apakah itu sesuatu yang perlu dicapai setiap orang? Tanesia, dkk. (2021) melakukan penelitian tentang masalah krisis eksistensi dalam film animasi *Soul*. Dalam penelitian tersebut, dijabarkan bahwa karakter Joe sempat mengalami krisis eksistensi di mana dia mulai kehilangan jati dirinya yang diikuti hilangnya kebahagiaan dan membawa Joe Gardner ke titik terendah dalam hidupnya. Film yang bercerita tentang petualangan Joe dan 22 mencari *sparks* diakhiri dengan Joe yang mendapatkan kembali tujuan dan kebahagiaan dalam hidupnya.

Penelitian yang membahas film dengan menggunakan analisis semiotika bertujuan untuk mengkaji dan membahas mengenai pemakaian tanda dalam film. Tanda tersebut kemudian diartikan sebagai pesan yang dibawa ke dalam adegan dan cerita pada suatu film. Weisarkurniai dan Nasution (2017) menggunakan analisis semiotika Roland Barthes sebagai metode untuk melihat representasi pesan moral dalam film *Rudy Habibie*, yaitu pesan moral hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan sekitar.

Palindangan (2012) melakukan penelitian tentang tujuan hidup manusia. Penelitian tersebut bertujuan memberikan wawasan mengenai kehidupan secara filosofis berdasar pendekatan filsafat. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa (1) kehidupan yang kita miliki saat ini berkembang melalui proses evolusi, (2) kehidupan dalam proses evolusi menuju suatu tujuan, (3) ada kejahatan dalam kehidupan manusia yang lahir dari keterbatasan sebagai ciptaan Tuhan, (4) masalah takdir yang memerlukan penjelasan lebih lanjut, dan (5) perjuangan adalah bagian dari kehidupan manusia.

Tulisan yang menggunakan film *Soul* sebagai objek penelitian ditulis oleh Tanesia, dkk. (2021) dan membahas tentang masalah *existention crisis*. Dalam penelitian tersebut, film *Soul* dikaji sebagai representasi krisis eksistensial yang

dialami oleh banyak orang. Penelitian ini berbeda dengan tulisan Tanesia, dkk. (2021) karena menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes.

Dengan persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang menggunakan model analisis semiotika dan menggunakan film *Soul* sebagai objek penelitian, penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran tentang tujuan hidup dan sebagai cerminan dari diri kita sendiri untuk menentukan tujuan dalam kehidupan.

### **1.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- (1) Untuk mengetahui makna denotasi, makna konotasi, dan mitos dalam film *Soul*.
- (2) Untuk mengetahui pesan moral yang terdapat dalam film *Soul*.

### **1.3 Manfaat Penelitian**

Manfaat teoritis :

- (1) Penelitian ini sebagai pengembangan ilmu komunikasi, yang khususnya dalam bidang Humas menjadi sebuah semiotika film.
- (2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan informasi bagi pihak yang membutuhkan, khususnya dalam bidang akademisi.
- (3) Hasil dalam penelitian ini semoga dapat melengkapi kepustakaan dalam arsip Universitas.

Manfaat praktis :

- (1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa, serta menambah wawasan secara kritis dalam kajian analisis semiotika.
- (2) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk orang-orang yang terlibat dalam industri perfilman terutama dalam negeri, dari pembuat film maupun para penikmat film agar dapat mengembangkan industri film yang berkualitas dan mengemas banyak nilai sosial didalamnya.
- (3) Berharap hasil dari penelitian ini banyak dari sutradara-sutradara yang lebih banyak lagi mengangkat cerita dengan kosep nilai-nilai kehidupan, sehingga tidak hanya memberikan hiburan bagi para penikmat film tetapi juga mendapatkan intisari kehidupan dari pesan yang disampaikan dalam film. Karena film *Soul* ini

memberikan banyak sekali memberi pesan dan kesan yang patut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

