

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa penelitian bidang psikologi menunjukkan bahwa nilai-nilai kepahlawanan pada generasi muda menurun. Menurut J Smith (2022) generasi muda cenderung menghindari tindakan kepahlawanan atau keberanian. Menyebutkan beberapa faktor yang berperan, seperti meningkatnya rasa ketakutan dan keamanan, kecenderungan menghindari risiko, serta dampak media sosial dan budaya konsumsi. Generasi muda sekarang justru lebih menyukai kebiasaan praktis dan serba instan. Pengaruh utama datangnya dari kesalahan dalam menterjemahkan pemakaian teknologi. Secara efektif dan efisien pemakaian teknologi hanyalah sebagai sarana membantu manusia untuk mempercepat akses informasi. Tetapi tidak dipersiapkan dengan mental atau nilai-nilai kepahlawanan sehingga dampaknya generasi muda sekarang menjadi generasi yang malas, konsumtif, tidak membiasakan diri bertanggungjawab, dan suka jalan pintas.

Tantangan paling besar untuk mensosialisasikan nilai-nilai kepahlawanan adalah menumbuhkan kepedulian generasi muda terhadap perjuangan para pahlawan. Tantangan paling besar itu ketidakpedulian, khususnya generasi muda, terhadap perjuangan pahlawan, ini juga menjadi ancaman bagi bangsa (Mensos, 2020). Salah satu penyebab generasi muda tidak begitu peduli dengan perjuangan pahlawan karena mereka melihat sejarah bukan sebagai hal yang penting.

Pahlawan adalah sumber inspirasi bagi generasi penerus. Kisah-kisah kepahlawanan mereka mengilhami generasi muda untuk bermimpi lebih besar, melampaui batasan mereka, dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Misalkan kisah Nelson Mandela (*"The Autobiography of Nelson Mandela"* Mandela, 1994) atau kisah Malala (dalam *"I Am Malala: The Story of the Girl Who Stood Up for Education and Was Shot by the Taliban"*, Yousafzai, 2013 yang telah menjadi teladan bagi generasi penerus,

membangkitkan rasa keinginan untuk mengikuti jejak mereka dan menemukan kepahlawanan dalam diri mereka sendiri. Pahlawan membawa nilai-nilai kepahlawanan yang mendasar, seperti keberanian, integritas, empati, dan keadilan. Generasi penerus belajar nilai-nilai ini melalui cerita-cerita tentang pahlawan dan tindakan nyata mereka. Nilai-nilai ini membentuk landasan moral yang kuat, membantu membentuk karakter dan pandangan hidup generasi penerus, serta mendorong mereka untuk mengambil sikap yang benar dan berani.

Pemimpin memberikan perasaan inklusi serta rasa memiliki, pengikut merespons dengan bekerja sama serta rela berkorban. Pemimpin menanamkan kebanggaan bersama dan, sebagai balasan, pengikut memberikan rasa hormat serta kepatuhan. Hubungan refleksif tersebut tumbuh secara alami dan implisit, berlangsung spontan, tidak diperhitungkan, serta tidak direncanakan, yang terjadi sebagai hasil, bukan tujuan, dari kepemimpinan.

Sebuah film sebagai produk kesenian maupun sebagai medium, adalah suatu cara untuk berkomunikasi. Dalam sebuah film ada pesan yang ingin dikomunikasikan kepada penonton. Dalam konteksnya sebagai media komunikasi massa. Dalam film, cara komunikasinya adalah cara bertutur. Film mengandung unsur tema, cerita dan tokoh yang dikemas dalam format audio visual yang pada akhirnya mengkomunikasikan sebuah pesan baik secara eksplisit maupun implisit. Menurut David Bardwell (1985) cara bertutur ini adalah kehadiran kembali kenyataan, dengan makna yang lebih luas.

Film adalah suatu karya seni yang cukup unik karena di dalam film kita diberi gambaran menarik mengenai isu-isu sosial, politik, dan budaya. Film juga mempunyai berbagai macam fungsi dan tujuan, mulai dari alat untuk berekspresi, berkreasi, penyalur sebuah gagasan (film sebagai seni), menjual dengan mengangkat tema-tema tertentu (film sebagai bisnis), wahana komunikasi (film sebagai alat propaganda), dan tentu saja irisan dari ketiganya (Imanjaya, 2019). Film juga menarik untuk dijadikan

obyek studi karena sebagai produk budaya suatu masyarakat, mencerminkan kondisi dan situasi, harapan, sebagai cermin dinamika sosial sampai dengan politik. Penggambaran dinamika sosial dan budaya (termasuk ekonomi politik, sejarah, dan teknologi) merupakan sumber inspirasi film yang tidak pernah habis (Hutomo, 2016).

Film sebagai medium ekspresi memiliki gaya yang identik dengan gaya penyajiannya terhadap penonton. Terdapat gaya penyajian yang memengaruhi analisis terhadap film. Pertama adalah film realis yang mengutamakan isi film daripada bentuk filmnya, contohnya film dokumenter. Yang kedua merupakan film formalis atau pola penyajiannya mengutamakan aspek artistik seperti tampilan visual daripada isinya. Kemudian yang terakhir adalah film yang menggabungkan kedua gaya sebelumnya yang mengutamakan isi film serta tampilan visualnya (Masduki, 2010).

Banyak sineas yang memproduksi film non realis atau fiksi yang bertema kepahlawanan yang diproduksi oleh negara-negara maju atau negara berkembang. Sebagai contoh film "Avengers" yang bercerita tentang tokoh-tokoh yang berjuang melindungi galaksi dari serangan musuh, Film "The Last Samurai" yang menceritakan perjuangan para samurai untuk meyakinkan kaisar yang ingin membangun Jepang tapi tidak lupa dengan budaya dan identitasnya. Film-film tersebut diproduksi oleh Amerika Serikat. Inggris juga merupakan salah satu negara yang produktif dalam pembuatan film tentang kepahlawanan, salah satu contohnya rumah produksi *Eon Productions Ltd.* adalah perusahaan produksi film Inggris yang memproduksi film seri James Bond. Perusahaan ini berbasis di Piccadilly London dan juga beroperasi dari Pinewood Studios di Inggris. Para produser film di Indonesia juga aktif memproduksi film non realis bertema kepahlawanan. Sebagai contoh "Merah Putih, Battle of Surabaya". Film produksi Indonesia lainnya yang bertema kepahlawanan adalah film "Gundala".

"Gundala" merupakan sebuah film bergenre action & fiction pahlawan super yang disutradarai dan tulis oleh Joko Anwar yang diadaptasi dari cerita komik pahlawan

super Indonesia yang dibuat oleh Harya Suraminata. Termasuk dalam genre action & fiction dikarenakan film tersebut menggunakan kegiatan fisik sebagai menu utamanya, seperti melakukan tantangan yang memerlukan kekuatan fisik atau menggunakan kemampuan khusus. Biasanya genre action & fiction pahlawan super dimulai dengan narasi pengenalan film, kemudian dilanjutkan konflik yang terjadi antara karakter protagonis dan antagonis. Pada awalnya karakter protagonis mengalami kekalahan dan dimenangkan oleh karakter antagonis. Kemudian baru pada babak selanjutnya konflik dimenangkan oleh karakter protagonis (Junaedi & Arifianto, 2016). Film ini diperankan oleh Tara Basro, Bront Palarae, Ario Bayu, Rio Dewanto, Marissa Anita serta Abimana Aryasatya dan Muzakki Ramdhan sebagai karakter utamanya.

"Gundala" adalah film superhero Indonesia yang dirilis pada tahun 2019. Film ini disutradarai oleh Joko Anwar dan diproduksi oleh Screenplay Films dan Bumilangit Studios. "Gundala" didasarkan pada karakter komik Indonesia yang populer dengan nama yang sama yang diciptakan oleh Harya "Hasmi" Suraminata pada tahun 1969. "Gundala" menjadi salah satu film superhero Indonesia yang sukses secara komersial dan mendapatkan sambutan positif baik di dalam negeri maupun di kancah internasional. Film ini juga menjadi awal dari pengembangan *universum superhero* Indonesia yang lebih luas yang diproduksi oleh Bumilangit Studios). Langkah ini mengikuti salah satu studio film Amerika yaitu Marvel Studios yang sukses dengan jagat sinemanya yaitu Marvel Cinematic Universe (MCU). (dikutip dari berbagai sumber)

Gundala (2019) yang menjadi subjek penelitian ini merupakan reboot dari karakter Gundala yang diproduksi tahun 1981. Gundala (1981) mengikuti petualangan tokoh Gundala, seorang pahlawan super Indonesia yang berjuang melawan kejahatan dan berlatar cerita kehidupan sosial dan politik pada era Orde Baru.

Sedangkan Gundala (2019) menggambarkan tokoh Gundala dalam konteks masa kini dengan menghadapi masalah sosial dan korupsi di Indonesia. Gundala (1981

menggunakan efek khusus dan visual yang ditampilkan tergolong sederhana jika dibandingkan dengan Gundala (2019) . Meskipun demikian, Gundala (1981) menjadi salah satu film Indonesia yang sangat berpengaruh pada masanya dan dianggap sebagai karya klasik.

Adapun Gundala (2019) juga mendapat sambutan positif dan sukses secara komersial, membawa karakter Gundala kepada penonton modern dengan sentuhan yang lebih segar.

Nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung dalam film “Gundala” sangat erat kaitannya dengan tindakan kemanusiaan yang memberikan gambaran serta motivasi bagi penikmat film tentang bagaimana cara berjuang untuk mempertahankan keadilan. Peneliti lebih membahas mengenai nilai kepahlawanan yang ditampilkan melalui simbol-simbol sosial melalui sikap dan aksi pada tokoh “Gundala” dalam upaya memperjuangkan keadilan dan kemanusiaan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji tanda-tanda kepahlawanan yang dimunculkan dalam film “Gundala”. Penelitian ini menggunakan semiotika untuk analisis. Semiotika adalah metode analisis untuk mempelajari tanda-tanda. Kerangka Roland Barthes sendiri identik dengan “mitos”. Pada film “Gundala” Pembuat film berusaha menyampaikan kepahlawanan kepada penonton atau publik. Mitos dibentuk dengan petanda, penanda, dan tanda sehingga dapat mengidentifikasi dan membuktikan nilai-nilai kepahlawanan yang dominan. Berdasarkan uraian dan minat peneliti di atas, maka peneliti hendak mengangkat penelitian dengan judul **“Representasi Kepahlawanan Dalam Film Gundala (Analisis Semiotika Roland Barthes)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah Representasi

Kepahlawanan Dalam Film “Gundala”?”. Representasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: Representasi memiliki makna mewakili suatu kegiatan yang bersifat mewakili sesuatu atau dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang dapat mewakili simbol, gambar, dan semua hal yang berkaitan dengan yang memiliki makna. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan representasi kepahlawanan adalah kegiatan atau hal yang memperlihatkan atau menunjukkan aksi kepahlawanan yang terdapat dalam film Gundala

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi kepahlawanan di dalam film “Gundala” menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah serta memperluas wawasan di bidang ilmu komunikasi khususnya tentang analisis semiotika.
2. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bahan bacaan mahasiswa serta dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan Ilmu Komunikasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pikiran dan masukan kepada pihak yang membutuhkan pengetahuan yang berkenaan dengan penelitian ini.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian akhir.

1. Bagian Isi

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 BAB dengan sistematika sebagai berikut:

1. BAB I: Terdiri dari pendahuluan untuk menguraikan latar belakang masalah rumusan masalah tujuan penelitian manfaat penelitian serta sistematika penulisan.
2. BAB II: Berisi Kajian Teori berisi deskripsi teori yang digunakan, penelitian terdahulu dan kerangka penelitian.
3. BAB III: Berisi metode penelitian yang terdiri dari pendekatan penelitian subjek dan objek penelitian data dan sumber data teknik pengumpulan data dan analisis data
4. BAB IV: Berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian representasi nilai kepahlawanan dalam film "Gundala"
5. BAB V: Berisikan penutup yang menyajikan simpulan dari masalah yang diteliti dan saran lampiran-lampiran