

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, teknologi pula mempengaruhi pertumbuhan dalam media massa antara lain merupakan film yang sekarang banyak diminati. Media komunikasi audiovisual untuk mengantarkan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di sesuatu tempat tertentu adalah film. Film juga dianggap selaku media yang kokoh untuk bersaing dengan targetnya, karena sifat audiovisualnya. Dikala menyaksikan film, penonton seolah sanggup menembus ruang serta waktu, sanggup menggambarkan kehidupannya, sebab film merupakan bertabat entertaint yang dapat pengaruhi para penonton. Film merupakan media komunikasi massa yang terletak di suatu ruangan yaitu bioskop serta film pula terletak di platform yang lain (Asri, 2020).

Film tidak hanya sebagai media hiburan, namun pula selaku media informasai yang mendidik serta menarik. Dengan kata lain, film dapat memakai simbol- simbol berbentuk suara serta foto untuk mewakili kenyataan untuk mengantarkan pesan yang di milikinya. Tetapi pada kenyataannya, dunia nyata bisa jadi tidak persis sama dengan dunia nyata. Film ialah media massa yang berupa audio visual yang digunakan buat menyampaikan sesuatu pesan kepada sesuatu individual ataupun juga kelompok yang di dapati di sesuatu platform ataupun di bioskop. Pesan dalam film memakai mekanisme lambang-lambang yang terdapat pada dalam pikiran manusia berbentuk isi pesan, suara, perkataan, maupun obrolan (Isnaini, 2022).

Pesan film selaku media massa bisa berupa apa saja tergantung dari misi film tersebut. Dunia perfilman terus melejit ditandai dengan banyaknya aktivitas yang mempelajari, membahas, memproduksi, dan juga ajang perlombaan film. Film sudah jadi bagian dari hidup kita. Apa yang kita jalani, apa yang kita bicarakan, perilaku kita, style berpakaian yang kita kenakan, apalagi ide-ide yang kita miliki berasal dari segala bentuk dan variasi yang

kita lihat di film-film. Film bertujuan untuk *me-entertain* dan menggambarkan fenomena yang terjalin pada tiap-tiap khalayak. Sebab tujuan film untuk menghibur penonton serta menyampaikan isi pesan dari si produser kepada penonton serta film juga dapat mempengaruhi khalayak (Ardra, 2022).

Film *superhero* mengambil kisah karakter utama yang memiliki kekuatan fisik atau kemampuan mental yang jauh di atas kemampuan rata-rata manusia yang berdedikasi untuk menyelamatkan umat manusia. Musuh sering memiliki kekuatan yang sepadan dengan pahlawan yang memiliki tujuan yang berlawanan untuk menghancurkan atau menguasai dunia. Inti dari cerita *superhero* adalah baik melawan kejahatan. Film *superhero* yang biasanya kaya dengan adegan aksi dan efek visual membuat biaya produksi menjadi sangat tinggi. Tak heran jika sampai saat ini hanya industri film di Amerika saja yang mampu memproduksi film *superhero* berkualitas teknis tinggi. Film pahlawan super sendiri sebenarnya merupakan genre campuran (*hybrid*) dari genre *action*, drama, fantasi, fiksi ilmiah, hingga romansa. Seperti genre utama lainnya, *superhero* memiliki ciri khas baik dari segi cerita maupun teknis. Film *superhero* umumnya juga diadaptasi dari komik *superhero* populer seperti, DC dan Marvel.

Genre *superhero* kini menjadi salah satu genre besar dan berpengaruh dalam industri film di dunia, untuk beberapa dekade ke depan Hollywood tampaknya tetap menjadi pemain utama dalam produksi film *superhero*. Memengaruhi visual yang semakin canggih plus dukungan format 3D sepertinya semakin bagus mendorong film *superhero* untuk lebih berorientasi pada efek visual dan fokus pada tindakan. Dari segi kuantitas, dipastikan film *superhero* akan produksinya memang meningkat, namun dari segi kualitas, tentunya kita berharap film-film *superhero* berkualitas tinggi seperti Avengers Endgame dan Justice League masih akan dapat kita temui bahkan mungkin lebih baik.

Film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness di IMDb mendapatkan rating 6,9/10 dari 469.000 pengguna yang telah melakukan review dari berbagai negara. Film Doctor Strange In The Multiverse Of

Madness di Rotten Tomatoes mendapatkan 73% Tomatometer dari 460 reviewer, dan 85% Audience Score 10.000+ Verified Ratings. Rating film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness menurut IMDb dapat dilihat pada gambar berikut ini:



IMDb rating

The IMDb rating is weighted to help keep it reliable. [Learn more](#)

IMDb RATING: **6.9** / 10
350K

YOUR RATING
★ Rate

Sumber: IMDb, 2022

Gambar 1. 1 Rating Film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness di IMDb



Sumber: IMDb, 2022

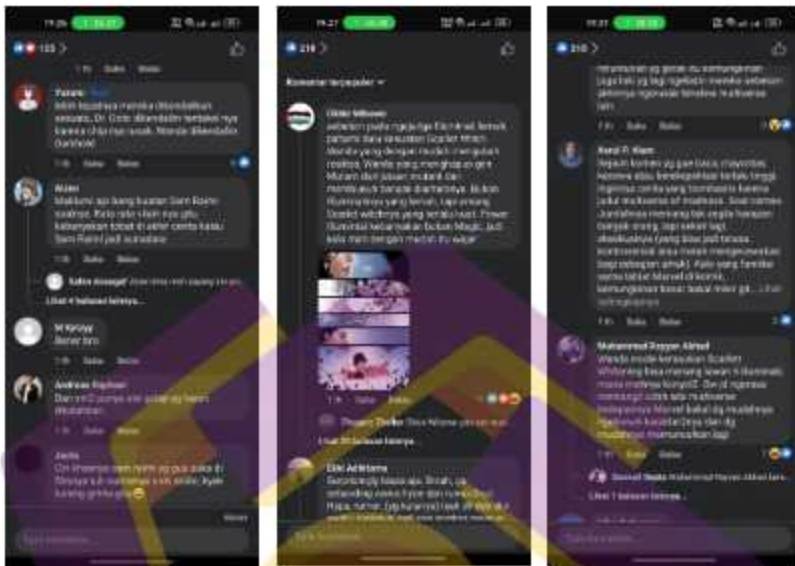
Gambar 1. 2 Rating Film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness dari beberapa negara



Sumber: Rotten Tomatoes, 2022

Gambar 1. 3 Rating Rotten Tomatoes

Selain data rating di atas, Film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness mendapatkan review dari masyarakat penggemar film tersebut. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya respon atau komentar pada sebuah grup *marvel fans community* di sebuah media sosial yaitu facebook dengan anggota 127.980 anggota. Respon penonton tersebut menandakan bahwa hadirnya Film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness cukup menarik perhatian sehingga menjadi topik bahasan. Berikut ini beberapa komentar penggemar film marvel atas dirilisnya Film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness:



Sumber: Facebook, 2022

Gambar 1. 4 Respon Penggemar terhadap Film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness

Dari komentar-komentar pada akun Facebook tersebut terlihat bahwa tidak sedikit orang memberikan respon negatif dengan menunjukkan kekecewaan atas ketidaksesuaian cerita dalam film. Hal yang menarik dari Doctor Strange adalah tidak sedikit orang yang mengadaptasi dialog-dialog Doctor Strange dalam film tersebut. Dialog Doctor Strange dengan unsur romantis kepada tokoh perempuan, Christine Palmer, merupakan dialog yang secara spesifik diadaptasi orang-orang. Adapun dialog yang dimaksud seperti "I Love You in Every Universe" dialog inilah yang membuat ramai diberbagai media sosial.

Respon masyarakat baik yang menunjukkan rasa positif maupun negatif, hingga dialog dalam film digunakan komunikasi dalam lingkup kehidupan sosial menunjukkan adanya banyak perbedaan interpretasi dari audiens film. Perbedaan interpretasi disebabkan oleh latar belakang budaya, sosial,

ekonomi, serta usia yang mempengaruhi cara audiens meresepsi atau memakanai pesan-pesan yang terkandung dalam film.

Doctor Stephen Strange diperkenalkan sebagai sosok dokter bedah terkenal yang egois dan arogan. Dia kemudian mengalami kecelakaan mobil yang menyebabkan tangannya tidak bisa melakukan operasi. Lalu pergi ke kamar taj demi menyembuhkan tangan, alih-alih menyembuhkan tangan tetapi belajar sihir hingga menjadi penyihir yang hebat dan memegang gelar penyihir agung setelah kematian Ancient One. Doctor strange mempunyai kekuatan sihir yang luar biasa dan merupakan karakter penting di Marvel Cinematic Universe.

Meskipun film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness bercerita tentang karakter berdasarkan komik yang dikeluarkan oleh Marvel Comics, film ini juga dapat dinikmati oleh pecinta superhero yang tidak membaca komiknya dan juga mereka orang yang awam dalam dunia marvel. Film ini memiliki alur cerita ringan yang tidak jauh berbeda dengan alur cerita di komik. Sam Raimi sang sutradara membuat film ini dengan kesan horror pertama di Marvel Cinematic Universe (MCU), walaupun ada nuansa horror penonton dapat mencerna isi dan jalan ceritanya.

Teori resepsi memiliki argumen yang mana bahwa faktor kontekstual bisa mempengaruhi bagaimana khalayak memirsa atau membaca media, misalnya film maupun program televisi. Faktor kontekstual termasuk elemen identitas khalayak, persepsi penonton atas film maupun genre program televisi dan produksi, bahkan juga termasuk latar belakang sosial, Sejarah dan isu politik (Hadi, 2009).

Analisis resepsi juga dapat dikatakan sebagai penanda suatu media atau pengalaman dari suatu peristiwa dan peristiwa di mana ada pesan yang ingin disampaikan. Agar penonton bisa melihat isi pesannya disampaikan secara khusus dengan apa yang dilihat sebagai objek analisis empiris, maka fungsi resepsi adalah memberikan saran (Argani, 2014).

Film Doctor Strange In The Multiverse Of Madness memilki pesan-pesan yang dikemas dalam sebuah alur ataupun peran yang dilakoni oleh

pemain tersebut. Pesan tersebut dapat menciptakan makna yang mendalam oleh penonton. Melalui pesan-pesan yang terkandung dalam film sehingga penonton diterpa pesan melalui tanda-tanda yang ada dalam film untuk menanamkan makna dalam pikiran penonton.

Banyak penelitian tentang dampak film pada masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Ini berarti bahwa film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan isi pesan (*message*) di baliknya tanpa pernah bertindak sebaliknya. Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Menurut Sobur bahwa tanda-tanda itu mencakup berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya untuk mencapai efek yang diinginkan. Hal terpenting dalam film adalah gambar, suara, dan musik film (Zulfikar, 2019).

Berbicara tentang film pasti berkaitan dengan penonton yang memaknai tujuan, bahasa, dan ideologi yang disampaikan. Teks media mendapatkan artinya hanya pada saat penerimaan (*resepsi*), yaitu pada saat dibaca, dilihat dan didengar. Dengan kata lain, penonton dilihat sebagai produser makna dan bukan hanya konsumen konten media. Penonton membuat makna dari teks media sesuai dengan latar belakang budaya dan pengalaman subjektif mereka alami dalam hidup sehingga satu teks media akan menyebabkan beberapa makna dalam teks yang sama. Setiap teks mengandung ideologi yang membuat studi tentang resepsi menjadi penting.

Maka dari beragam isi pemikiran dan cara berbagai orang dalam menginterpretasikan pesan dalam sebuah film, peneliti ingin fokus pada Peknaan Penonton Mengenai Karakter Doctor Strange Dalam Film.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang telah diuraikan diatas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan fous permasalahannya sebagai berikut: "Bagaimana pemaknaan penonton terhadap karakter *Doctor Strange* dalam film *Doctor Strange In The Multiverse Of Madness* yang di produksi oleh Marvel Studios?"

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ini dicapai penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemaknaan yang diberikan penonton terhadap karakter *Doctor Strange* dalam film *Doctor Strange In The Multiverse Of Madness*.
2. Untuk mengetahui posisi penonton dalam menanggapi *superhero* dalam film *Doctor Strange In The Multiverse Of Madness*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang penulis harapkan dalam penelitian ini seperti sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis: Penelitian ini diharapkan mampu menjadi kontribusi dan menambah pengetahuan di bidang Ilmu Komunikasi serta memperluas wawasan dibidang analisis resepsi terhadap karakter *superhero* dalam film.
2. Manfaat Praktis: Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan juga informasi lebih mengenai analisis resepsi karakter *Doctor Strange* dalam film *Doctor Strange In The Multiverse Of Madness*.

1.5 Sistematika Bab

BAB I: Pendahuluan

BAB ini berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Bagian ini berisikan uraian teori yang digunakan kedalam penelitian secara menyeluruh, membahas mengenai teori relevan dan terkait dengan tema skripsi.

BAB III: Metode Penelitian

Memuat metode penelitian yang digunakan oleh peneliti secara rinci, beserta alasan mengapa metode tersebut digunakan. BAB ini berisikan jenis penelitian, unit analisis, dan tahapan penelitian.

BAB IV: Hasil Pembahasan

Implementasi dan Pembahasan, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mendeskripsikan hasil penelitian berupa penyajian data, analisis data berupa hasil dari temuan data, dan pembahasan berupa penemuan dituliskan dengan teori.

BAB V: Penutup

Merupakan penutup dari penelitian yang berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama penelitian berlangsung

