

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komunikasi Massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan Lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri. Dari definisi tersebut tergambar bahwa komunikasi massa itu menghasilkan produk berupa pesan-pesan komunikasi. Produk tersebut disebar, didistribusikan kepada publik secara terus menerus dalam jarak waktu yang tetap, misalnya harian, mingguan atau bulanan.

Masyarakat semakin mengalami modernisasi yang mengubah cara komunikasi, terutama dalam aspek komunikasi. Awalnya, komunikasi terbatas pada percakapan langsung atau penyampaian pesan melalui ucapan dan tatap muka seperti pidato atau diskusi, yang bertujuan memberikan informasi, meningkatkan kepercayaan diri, dan menggerakkan emosi orang lain. Namun, seiring berjalannya waktu, komunikasi berkembang ketika Julius Caesar dari Kekaisaran Romawi mendirikan papan buletin yang disebut Acta Diurna, mengubah penyampaian ide dari lisan menjadi tertulis. (Bukran Effendi, 2021: 243) Hingga saat ini, penyampaian informasi semakin meluas dan mencakup lebih banyak masyarakat melalui komunikasi massa, terutama dengan media sosial yang digunakan secara luas. Selain sebagai alat untuk menyampaikan pesan, media sosial juga menjadi sarana hiburan.

Komunikasi massa merupakan media yang paling berpengaruh bagi orang di dunia. Mediana juga beragam dan ada banyak, salah satunya Film. Film juga merupakan bagian dari komunikasi, sebagai sistem yang digunakan oleh individu atau kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (Muhammad & Dani, 2020). Film adalah bentuk dari komunikasi massa *visual* yang paling berpengaruh di dunia ini. Film memiliki peran sebagai sarana yang digunakan untuk menyebarkan hiburan, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada semua orang. Tentu saja masyarakat mengenal apa yang disebut film. Film dari gambar hitam putih hingga teknologi 3D seperti sekarang, film telah berkembang pesat. Meski hiburan utama, film juga memiliki nilai informatif, edukatif, dan persuasif. Film ditampilkan dari gambar yang hidup dan bergerak serta mempunyai suara sebagai pendukung yang memberikan pengetahuan dan nilai moral kepada penonton. Selain itu, film bisa memengaruhi pandangan dan sikap penonton terhadap isu-isu tertentu. Dengan demikian, film tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang penting untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi perubahan sosial serta film dapat digunakan sebagai media untuk menyebarkan nilai-nilai kebudayaan.

Film bukanlah hal baru bagi masyarakat di zaman sekarang. Selain terdapat berbagai hiburan yang cukup banyak, juga didukung dengan berbagai koneksi yang mudah. Dalam suatu film biasanya terkandung nilai-nilai yang bermakna pesan moral, religious, sosial serta politik. Sehingga penelitian ini sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai sosial yang diajarkan di lingkungan sosial. Nilai sosial yang ada di lingkungan masyarakat dilihat representasi dari beberapa tindakan yang dilakukan secara pribadi. Masyarakat menerapkan nilai moral merupakan wujud secara keadaan yang sebenarnya dari sudut pandang kebenaran dilakukan oleh individu dalam kehidupan sosial. Menurut Irawanto, "Film selalu merekam realitas yang tumbuh, dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke layar kaca". Pesan moral yang disampaikan melalui perantara media komunikasi sangat banyak jenisnya. Salah satunya adalah film yang bersifat *komprensif* atau berwawasan bagi masyarakat. Film merupakan karya estetika dan sebagai alat komunikasi yang menghibur serta dapat menjadi sarana edukasi bagi penikmatnya. Selain itu, dapat juga digunakan untuk menyebarkan nilai-nilai budaya baru. Film sekarang dianggap hanya sebagai media hiburan semata, daripada sebagai media pengingat atau pesan. Namun didalam film sebenarnya memiliki kekuatan persuasi atau bujukan yang sangat besar.

Pada sebuah film, tentu seorang sutradara mempunyai berbagai macam tujuan ketika membuat film. Tujuan tersebut meliputi sebuah penyampaian pesan, baik pesan moral atau pesan sosial. Dalam film mengandung banyak unsur kehidupan, seperti tentang percintaan, pendidikan, strata sosial, pemasaran dan lain sebagainya. Bisa disimpulkan, film adalah *representasi* dari kehidupan nyata. Artinya, alur cerita dalam kehidupan nyata diceritakan kembali dan dikemas dengan baik, kemudian ditayangkan untuk dikonsumsi khalayak luas.

Selain menampilkan unsur-unsur tentang pendidikan, percintaan, strata sosial dan lainnya, film seringkali digunakan untuk mengkritik suatu instansi ataupun mengandung pesan-pesan didalamnya. Namun pesan yang terkandung didalamnya tidak langsung disampaikan melalui kata-kata ataupun tulisan, tapi lebih banyak menggunakan bentuk adegan ataupun beberapa dialog yang dilakukan oleh pemeran film. Agar para penonton bisa menyimpulkan sendiri pesan apa yang sebenarnya ingin disampaikan oleh film tersebut.

Film mempunyai tujuan, mulai dari apa tujuan film tersebut diciptakan, kepada siapa film tersebut ingin disajikan, hingga apa saja pesan yang ingin disampaikan dari adanya film tersebut. Sejatinya film bukan hanya sebagai sarana hiburan saja bagi khalayak, namun didalamnya juga mengandung banyak pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara film itu sendiri, baik pesan tentang cinta, kebaikan, pengorbanan ataupun kejahatan.

Film merupakan salah satu bentuk seni yang memiliki pengaruh besar dalam menyampaikan pesan dan nilai kepada penontonnya. Dalam konteks ini, analisis semiotika menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk memahami makna dalam sebuah karya audiovisual, termasuk film. Charles Sanders Peirce, seorang filsuf dan ilmuwan semiotika asal Amerika Serikat, memberikan kontribusi penting dalam pengembangan teori semiotika yang dapat diterapkan dalam analisis film. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa analisis semiotika dapat memberikan wawasan yang mendalam dalam memahami struktur naratif dan makna dalam film (Bordwell & Thompson, 2010). Riset semiotika Charles Sanders Peirce sudah banyak dilakukan oleh periset sebelumnya seperti (Pesan Moral Film My Annoying Brother) oleh Suyanti Natalia dan Safira Elok Ratriandita, yang menghasilkan Pesan moral (diantaranya setiap orang dapat berubah menjadi pribadi yang lebih baik, saudara harus saling melindungi satu sama lain, bersama saudara bisa meningkatkan kesehatan mental, percaya diri, ketulusan, pantang menyerah, jangan ragu meminta bantuan orang lain dan yang terakhir jangan pernah merasa sendirian). Selain itu Melisa Theodora Lumban Gaol juga pernah melakukan riset dengan judul (Analisis Semiotika Pada Film Parasite Dalam Makna Denotasi Konotasi dan Pesan Moral) Riset tersebut menghasilkan tentang kesenjangan sosial yang terjadi diantara kehidupan dua keluarga yang sangat berbeda ekonominya.

Kehidupan manusia di era sekarang mulai berubah dengan munculnya teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dari perkembangan teknologi membuat peradaban menjadi semakin berkembang pesat, sedangkan kekurangan dari teknologi memicu munculnya kejahatan dalam kehidupan dunia maya. Hadirnya beragam teknologi ikut berperan dalam mempermudah kehidupan dan menciptakan perubahan yang signifikan dalam system sosial di masyarakat (Setyawan, 2017).

Menurut laporan dari *Southeast Asia Freedom Of Expression Network (SAFEnet)*, terdapat 136 insiden peretasan di Indonesia pada tahun lalu yang merupakan 70,46% dari total kasus sebelumnya. Peretasan merupakan jenis serangan yang dimaksud untuk mengakses aset digital target. Dalam hal ini korban akan kehilangan asetnya di beberapa kasus. Selain peretasan, di Indonesia juga terjadi *doxing* atau kejahatan dunia maya yang mengungkapkan privasi data korban, yang bertujuan untuk membahayakan kesehatan mental target. Kejahatan *doxing* mencapai jumlah 24 kasus dalam setahun. Terdapat sembilan kasus peniruan atau *impersonasi* dan enam kasus *phising*. Terdapat setidaknya 193 serangan kejahatan *cyber* sepanjang 2021, tentunya hal ini mengalami kenaikan sebanyak 38% dari tahun sebelumnya (Dihni, 2022).

Berbeda dengan situasi di tahun 2021, pada tahun 2022, *Southeast Asia Freedom Of Expression Network (SAFE-net)* mencatat adanya 302 kasus kejahatan dunia maya yang terjadi di Indonesia. Kasus yang ada naik 56,48% dari tahun sebelumnya. Namun kejahatan dunia maya (*cybercrime*) yang tertinggi tetap diduduki oleh kasus peretasan dengan jumlah 178 kasus. Kasus kebocoran data pribadi sebanyak 40 kasus, kegagalan akses akun 30 kasus, ancaman 26 kasus, pencurian pribadi 16 kasus, *doxing* 15 kasus, pengelabuan 14 kasus, peniruan 10 kasus (Dihni, 2022).

Terdapat tiga elemen kunci dalam keamanan jaringan informasi, yaitu individu, prosedur dan teknologi. Saat membangun sistem keamanan jaringan informasi, ketiga komponen tersebut merupakan suatu kesatuan. Namun dalam praktiknya, manusia adalah komponen terlemah dari ketiga komponen yang ada (Hidayah, 2020). Dianggap sebagai komponen terlemah karena manusia dapat dengan mudah dimanipulasi secara emosi yang mempengaruhi pikirannya.

Salah satu teknik pelaku kejahatan dunia maya melakukan tindak kriminal dengan melihat celah pada bagian manusia. Pelaku akan memanipulasi target dengan tindakan tertentu agar memperoleh akses, informasi dan mendorong target untuk memberikan target secara tidak sadar. Tindakan aksi tersebut dikenal sebagai rekayasa sosial atau *social engineering* (Hidayah, 2020).

Manusia mudah termanipulasi membuat edukasi terkait pengetahuan tentang teknologi sangat diperlukan untuk mengurangi adanya tindak kejahatan dunia maya. Melalui berbagai media edukasi dapat dilakukan, salah satunya media film. Film sebagai alat komunikasi visual yang dianggap efektif untuk memberikan pesan moral kepada khalayak. Film dapat menyampaikan beragam cerita melalui audio visual dengan waktu yang tidak begitu panjang. Saat menyaksikan sebuah film, penonton merasa seperti masuk ke dalam ruang dan waktu kehidupan yang diceritakan bahkan film dapat mempengaruhi emosi penontonnya (Asri, 2020). Film dapat menjadi pilihan media edukasi yang ringan, alur cerita yang dihiasi dengan latar, musik dan suasananya.

Film merupakan bentuk seni yang dapat dinikmati oleh banyak orang sebagai sarana komunikasi massa. Media yang mampu menjangkau khalayak luas disebut sebagai media massa. Film sebagai media massa memerlukan suatu media untuk mencapai khalayak yang luas. Sebutan media dalam film erat kaitannya dengan bioskop. Perkembangan bidang teknologi informasi dan komunikasi, sekarang ini untuk menonton film bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Saat ini tersedia berbagai macam platform untuk menonton film, termasuk Netflix, Disney+, Viu, Vidio, WeTv, HBO Go dan banyak lainnya. Banyaknya

kejahatan dunia maya (*cybercrime*) yang terjadi dan tersedia banyak akses untuk menonton film, membuat beberapa sutradara tertarik dengan isu kejahatan dunia maya mengomunikasikan berbagai tanda penyerangan keamanan jaringan informasi melalui sebuah karya filmnya.

Film "*Unlocked*" dipilih sebagai objek penelitian karena film tersebut mengangkat tema yang relevan dengan konteks sosial saat ini, yaitu permasalahan keamanan dan moralitas. Film dengan genre *thriller* ini menceritakan tentang kejahatan *cyber* yang dilakukan oleh *hacker* atau peretas dengan jiwa psikopat. Film ini bercerita tentang kejahatan dunia maya dengan menggambarkan begitu jelas proses rekayasa sosial. Berhasil memasuki top 10 Netflix dunia, tepatnya di peringkat kedua dalam tiga hari setelah rilis pada 17 februari 2023, film ini terus masuk kedalam daftar top movies Netflix hingga bulan Maret 2023 (Putong, 2023).

Beberapa tahun terakhir kian bertambah masalah kejahatan dunia maya, dengan hadirnya film berjudul *Unlocked* menceritakan tentang kejahatan dunia maya. Peneliti merasa hal ini perlu diteliti untuk mengetahui representasi rekayasa sosial yang kedepannya dapat dijadikan bahan edukasi, sehingga bisa mengurangi masalah kejahatan dunia maya (*cybercrime*). Dengan menganalisis pesan moral dalam film "*Unlocked*" menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai nilai-nilai yang disampaikan dalam film tersebut. Dengan adanya kekosongan penelitian tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi baru dalam pengembangan studi tentang semiotika film, khususnya dalam konteks analisis pesan moral. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai nilai-nilai moral yang disampaikan melalui medium film kepada penonton. Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan literatur yang ada dan memberikan kontribusi positif dalam pengembangan studi tentang analisis semiotika Charles Sanders Peirce terhadap pesan moral dalam film. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara penyampaian pesan moral dalam film "*Unlocked*" dan relevansinya dalam konteks sosial yang berkembang. Sehingga judul dalam penelitian ini yaitu "REPRESESNTASI PESAN MORAL FILM "UNLOCKED"

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana analisis semiotika Charles Sanders Peirce dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan pesan moral dalam film "*Unlocked*"?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dilihat dari rumusan masalah maka tujuan penulisan ini adalah menganalisis pesan moral yang terkandung dalam film "Unlocked" menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Memberikan kontribusi baru dalam pengembangan studi tentang analisis semiotika film, khususnya dalam konteks analisis pesan moral

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan bisa memperkaya ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang Ilmu Komunikasi melalui media Film. Memberikan pemahaman kepada penonton bahwa film sebagai media massa bisa menjadi salah satu media yang mengandung pesan moral.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi positif bagi tim produksi, sutradara dan akademisi yang mengambil bidang komunikasi, khususnya di kalangan orang yang tertarik dengan seni film. Untuk mengingatkan pembaca akan pentingnya pesan moral yang terkandung dalam film.

### **1.5 Sistematika BAB**

**BAB 1 PENDAHULUAN :** Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika bab

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA:** Bab ini berisikan penelitian sebelumnya, landasan teori, kerangka konsep

**BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN:** Bab ini berisikan paradigma penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengambilan data, waktu penelitian, teknik analisis data, teknik keabsahan penelitian

**BAB 4 TEMUAN dan PEMBAHASAN:** Bab ini berisikan deskripsi objek, temuan penelitian, pembahasan

**BAB 5 PENUTUP:** Bab ini berisikan kesimpulan dan saran, penelitian selanjutnya.