

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film adalah salah satu bagian penting dari perkembangan kehidupan manusia untuk saat ini. Film bahkan menjadi gambaran bagaimana kehidupan suatu bangsa dan masyarakat karena dalam sebuah film terdapat bahasa, kebiasaan-kebiasaan, cerita cerita khas, lokasi-lokasi menarik dan sebuah kebudayaan atau masyarakat dalam suatu bangsa. Banyak aspek yang dapat disajikan dalam sebuah film, misalnya: alur cerita, karakter tokoh atau pemain, gaya bahasa, kostum, ilustrasi musik, dan setting. Apapun jenis atau temanya, Film selalu meninggalkan pesan moral kepada masyarakat yang dapat diserap dengan mudah karena film menyajikan pesan tersebut secara nyata.

Gambar hidup yang ditampilkan di film memberi dampak yang berbeda dari untaian kata-kata dalam sebuah buku. Mencerna pesan yang disampaikan dalam sebuah film tentunya akan lebih mudah tersampaikan daripada sebuah tulisan. Film menjadi sangat diminati pada era sekarang. Munculnya berbagai bioskop yang ada di lingkungan masyarakat juga menjadi daya tarik penikmat hiburan untuk menonton film. Melihat beberapa hal yang terjadi pada era film Indonesia, dunia produksi film Indonesia banyak yang membuat film dengan fenomena yang terjadi di negara ini. Banyaknya fenomena di Indonesia yang bermunculan seperti komedi, nasionalisme, bencana, dan lainnya menjadi perhatian utama dunia produksi film Indonesia, dunia hiburan perfilman semakin berkembang, sejak dahulu dunia

perfilman sudah diberikan unsur komedi atau humor. Dengan mengangkat fenomena yang dekat dengan masyarakat, film dinilai menjadi identitas nasional Indonesia.

Unsur komedi atau humor digunakan untuk menyampaikan pesan film agar lebih mengena ke penonton. Jika dalam film yang bukan bergenre komedi, dapat juga memakai unsur komedi walaupun hanya sekilas. Komedi dinilai menjadi salah satu kesuksesan film untuk meraih penonton banyak. Sebagian besar orang menonton film semata-mata untuk hiburan, ditambah dengan unsur komedi atau humor dapat menarik simpati dari penonton. Banyak film-film bergenre selain komedi menghadirkan peran-peran komedi hanya untuk menarik perhatian calon penonton. Karena selain menarik, unsur komedi pada film dinilai dapat membuat kesenangan, bahagia dan rasa kepuasan tersendiri. Film komedi di Indonesia pada era 70-an menjadi sebuah film kejayaan dengan hadirnya beberapa sosok komedian mulai dari Suratmi B-29 dalam film *Ali Baba*, *Tarsan Pensiunan* dan *Diana*, selain itu lahir sosok Benyamin S yang memiliki karakteristik gaya komedi ala Betawi ini dimana melahirkan beberapa film antara lain *Benteng Betawi*, *Ratu Amplop*, *Raja Copet* dan lain-lain. Film komedi pada era tersebut selalu mengambil ide dan fenomena dari gaya hidup masyarakat 70-an, gaya ini menjadi banyolan yang memiliki efek komedi yang cukup mengena di masyarakat. Tak heran dengan hadirnya banyolan-banyolan yang ada di masyarakat membuat film komedi menjadi sangat dekat dengan masyarakat. Tidak hanya itu pada era 70-an Indonesia sangat lekat dengan musik country, pop 70-an dan dangdut, fenomena inilah juga yang selalu ditempel dengan film-film komedi yang ada, hingga menjadi tidak ada

jarak dengan penonton. Setelah banyak muncul tokoh dan film komedi, pada era 70-an juga lahir tiga sosok yang sukses mereka disebut dengan “*Warkop DKI*” dimana terdiri dari trio komedian 70-an yaitu Dono (Wahjoe Sardono), Kasino (Kasino Hardiwibowo), dan Indro (Indrodjojo Kusumonegoro). Sosok Warkop DKI lahir ketika mereka (Dono, Kasino, Indro) menjadi mahasiswa Universitas Negeri di Jakarta, awal mereka berkomedis bersama pada tahun 1970 yakni di Radio Prambors setiap malam jumat hingga banyak mahasiswa pada era tersebut selalu mendengar komedi mereka dalam frekuensi AM pada saat tersebut.

Setelah 9 tahun di dunia radio, mereka mendapat kesempatan “nongol” dalam dunia film tepatnya pada tahun 1979 dimana film pertama mereka menjadi box office dengan gaya anak mahasiswa era tersebut. Film pertama mereka yang berjudul *Mana Tahaaan* lahir pada tahun 1979 menjadi film komedi sukses pada saat itu. Bentuk cerita yang disuguhkan pun lahir dari kebiasaan masyarakat Indonesia pada umumnya. Pengambilan gambar yang terbilang cukup baik pada saat itu juga tak lepas menjadi faktor kesuksesan film ini. Warkop DKI dianggap menjadi *new wave*-nya dunia lawak Indonesia, yang hampir semua film komedi hanya individual namun pada Warkop DKI mereka berkelompok dengan karakteristik mereka yang selalu dilekatkan pada kehidupan era tersebut. Materi komedi mereka dikenal komedi yang selalu ngocol baik itu kritikan untuk pemerintah maupun gaya masyarakat yang ada. Setelah sukses dengan film pertama, mereka pun terus berkarya selama kurang lebih 15 tahun dengan judul film yang nyentrik dan berbeda dari film komedi lainnya. Beberapa identitas komedi telah melekat dalam film-film mereka. Hal lain yang menjadi identitas yaitu dengan

suara-suara khas dialog tiga pemain Warkop DKI serta musik, efek suara dan tentunya dukungan visual film yang menjadi khas Warkop DKI sehingga dapat memberi racikan kelucuan dalam film tersebut. Tak heran film Warkop DKI memakai unsur komedi semata-mata hanya untuk ajang pengungkapan kebudayaan atau masalah yang sedang terjadi baik di publik maupun di pemerintahan.

Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton. Audio dan visual yang digunakan pada film Warkop DKI pada era 70-an pun sangat kental dengan kebudayaan Indonesia pada saat itu. Salah satunya pada pemakaian musik-musik yang sedang tren saat itu sebagai ajang untuk menjembatani film dengan masyarakat dimulai dari “Aduhai” yang dinyanyikan oleh Kasino bersama Camelia Malik, “Andeca-andeci” dinyanyikan oleh Kasino di tahun 1979, hingga mereka bertiga membuat theme song berjudul Warkop DKI yang dinyanyikan oleh Dono, Kasino, Indro.

Musik yang dibawa oleh Warkop DKI tidak lepas dari gaya mahasiswa era tersebut yang selalu diberi musik kritik pemerintahan dan beberapa genre country hingga mereka gabung yang menjadi musik latar theme song Warkop DKI. Setelah mereka berhasil memasarkan theme song mereka publik terpengaruh oleh lirik-lirik dan musik yang dibawa mereka, hingga membawa perubahan persepsi masyarakat pada pemerintah saat itu, hal ini terjadi karena sebelum adanya theme song Warkop DKI masyarakat selalu mendengarkan lagu-lagu kritik penolakan pada pemerintah. Tidak hanya soal theme song, di setiap lahir film Warkop DKI mereka membuat lagu baik dinyanyikan mereka sendiri ataupun duet bersama penyanyi yang sedang hits pada era tersebut. Lagu-lagu yang dibawakan pun memiliki lirik yang kuat,

yang mengidentitaskan film mereka dan menjadi tren sendiri pada film-film mereka.

Selain dari segi suara, dari segi visual film Warkop DKI era 70-an mengandalkan gaya natural dari setiap pemainnya dan menggunakan latar yang terkesan apa adanya dan tidak banyak memakai latar yang sengaja dibuat. Di tahun 2016 muncul film adaptasi dari film Warkop DKI era 70-an yang berjudul Warkop DKI Reborn. Fenomena Warkop DKI ini menjadi ajang nostalgia penikmat film era 70-an dan menjadi tontonan untuk beberapa kalangan agar dapat mengingat ke masa lalunya yang selalu menonton film Warkop DKI. Aktor-aktor baru yang dibuat semirip mungkin dengan actor aslinya. Dalam film ini, peneliti memperhatikan segi semiotikanya dimana akan membantu peneliti dalam menelaah suatu bentuk komunikasi dan mengungkap makna di dalamnya.

“Penyingkapan kode di dalam pengertian semiotika, secara sederhana berarti pencarian kode tertentu, yang membentuk satu ekspresi bahasa, dan dengan demikian berfungsi sebagai pembentuk makna dari ekspresi tersebut. Penyingkapan kode, dengan demikian, berarti “pencarian makna-makna yang dikodekan”.” (Yasraf Amir Piliang, 2012:164)”

Semiotika berasal dari bahasa Yunani, Semeion yang berarti tanda. Kemudian diturunkan dalam bahasa Inggris menjadi Semiotics. Dalam bahasa Indonesia, semiotika atau semiologi diartikan sebagai ilmu tentang tanda. Dalam berperilaku dan berkomunikasi tanda merupakan unsur yang terpenting karena bisa memunculkan berbagai makna sehingga pesan dapat dimengerti. Sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan bentuk realitas itu sendiri. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi

atau non-fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual.

Media ini digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai hiburan dan penyalur hobi. Film menyajikan berbagai macam gagasan yang dapat menimbulkan dampak bagi penayangannya, baik secara positif atau pun negatif. Oleh sebab itu, film dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan yang dapat memberikan pengaruh pada cara pandang terhadap cerita dalam film itu. "Film adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan.

Dalam ceramah-ceramah penerangan atau pendidikan, kini banyak digunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan, bahkan filmnya sendiri banyak yang berfungsi sebagai medium penerangan dan pendidikan secara penuh, artinya bukan sebagai alat pembantu dan juga tidak perlu dibantu dengan penjelasan, melainkan medium penerangan dan pendidikan yang komplit" (Effendy, 2003 : 2009)

Film berpengaruh terhadap jiwa manusia (penonton) tidak hanya sewaktu atau selama duduk dan melihat tayangan film tersebut, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama, misalnya peniruan terhadap cara berpakaian atau model rWarkopt yang ada dalam film tersebut. Hal tersebut biasa disebut dengan imitasi. Tetapi tak jarang dalam sebuah film dalam hal ini adalah Film Warkop Dki mengandung unsur unsur perilaku menyimpang salah satu contohnya terjadi perilaku menyimpang secara *non-conform* yaitu tindakan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai atau norma-norma yang berlaku di masyarakat. (Kartini Kartono:2010:6) dimana Indro yang

berperan sebagai peri yang suka membantu Tora Sudiro yang dalam film ini berperan menjadi Indro Muda mengenakan pakaian perempuan beserta aksesoris perempuan lainnya dalam sebuah *sequence* ketika menjadi putri duyung yang sedang berada di pesisir pantai.

Berdasarkan ulasan-ulasan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti nilai nilai representasi perilaku menyimpang yang terjadi di film *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 2 Tahun 2017..*

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Fokus Penelitian Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana :

“ Representasi Prilaku Menyimpang Dalam Film Warkop DKI Reborn (Analisis Semiotika John Fiske Pada Film Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 2 2017)? “

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Adapun pertanyaan mikro yang akan peneliti bahas dalam penelitian kali ini yaitu dengan menggunakan pendekatan Semiotik John Fiske:

1. Bagaimana Representasi Prilaku Menyimpang level **Realitas** dalam *film Warkop DKI Reborn?*
2. Bagaimana Representasi Prilaku Menyimpang level **Representasi** dalam *Film Warkop DKI reborn?*

3. Bagaimana Representasi Prilaku Menyimpang level **Ideologi** dalam *film Warkop DKI Reborn?*

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian kali ini adalah :

1. Untuk mengetahui bentuk **Realitas** Prilaku Menyimpang dalam “*film Warkop DKI Reborn*” ?
2. Untuk mengetahui bentuk **Representasi** Prilaku Menyimpang “*Film Warkop DKI Reborn*“
3. Untuk mengetahui bentuk **Ideologi** Prilaku Menyimpang“dalam *film Warkop DKI Reborn* “.?

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan berguna sebagai sumbangan terhadap pengembangan penelitian kualitatif studi semiotika khususnya untuk pendekatan realitas, representasi, dan ideology semiotika John fiske dan akhir proses penelitian mampu memperluas kajian ilmu komunikasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kajian semiotika dan bermanfaat bagi khalayak luas agar masyarakat mengetahui dalam sebuah studi kita dapat mengetahui Representasi nilai budaya dapat dianalisis dengan menggunakan teori yang ada.

1.5 Kegunaan Praktis

1.5.1 Bagi Peneliti

Peneliti mengharapkan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari peneliti selama di bangku kuliah, yaitu guna upaya mengkaji dan menganalisis semiotika yang terdapat dalam sebuah permasalahan.

1.5.2 Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam kajian penelitian kualitatif khususnya Semiotika John Fiske mengenai Representasi dan memberikan gambaran yang berguna sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kajian semiotika John Fiske secara menyeluruh mengenai sebuah nilai budaya yang ada di dalam sebuah film. Serta menambah pengetahuan masyarakat mengenai makna makna budaya yang terkandung dalam sebuah film secara luas.