

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film *Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph* merupakan salah satu film animasi yang paling laris, bertemakan komedi animasi komputer 3D Amerika Serikat. yang menceritakan tentang dua orang sahabat yang sedang diuji saat menghadapi kerumitan masing-masing, dan berusaha menyesuaikan diri dengan internet.

Film ini juga merupakan sekuel dari film pertama di Tahun 2012 yang berjudul *Wreck It Ralph*. Yang di Sutradarai oleh *Rich Moore*. Film *Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph* adalah film yang dirilis pada tanggal 21 November 2018. Jenis Film : *Animation, Comedy*. Yang di produksi oleh *Walt Disney Animation Studios*, yang masih di Sutradarai oleh *Rich Moore* dan *Phil Johnston*.

Pengisi suara di dalam animasi ini adalah *John C Reilly, Sarah Silverman, Jane Lynch, Jack Mc Brayer, Gal Gadot, Alan Tudyk, Ed O'neil, dan Taraji P. Henson*. Dalam film ini, menggambarkan tentang ikatan persahabatan di dunia Internet yaitu Ralph dan Venellope Von Schweetz. yang keduanya menemukan petualangan baru yang lebih luas dan akan menguji persahabatan .

Film ini menggambarkan tentang sosok Ralph dan Venellope sebagai 2 sahabat dengan latar belakang yang berbeda. Ralph merupakan karakter laki-laki jahat dari video game namun memiliki hati yang baik. Sejak bersahabat dengan

Venellope, Ralph sangat menghargai persahabatan mereka dan akan membantu sahabatnya jika sedang kesusahan.

Hal itu terbukti saat *video game* Venellope rusak, Ralph berusaha untuk menghidupkan kembali *video game* milik Venellope yang akhirnya membawa mereka ke dunia baru disebut dengan internet.

Sementara Venellope Von Schweetz adalah sahabat Ralph, yang memiliki karakter cukup unik. Dia adalah seorang pembalap ahli dan *Princess* dalam *video game* yaitu "*Sugar Rush*". Setelah Venellope mendapatkan posisi *Princess of Sugar Rush*, dia kemudian bosan dengan lintasan lama dan pesaing yang sudah dapat ia prediksi. Dan membuat Venellope memiliki tujuan yang lebih besar yaitu dunia internet.

Film telah menjadi suatu objek pengamatan yang menarik untuk diteliti. Dan berfungsi sebagai media, khususnya media massa. Yang menjadi bagian dari komunikasi massa. Film terdapat beberapa makna dan tanda di dalamnya.

Seiring dengan kebangkitan film berakibat bermunculan film-film yang mengumbar seks, kriminal dan kekerasan. Inilah yang kemudian melahirkan berbagai studi komunikasi massa. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau segmen sosial, lantas membuat para ahli, bahwa film memiliki potensi untuk memengaruhi khalayaknya. Sejak saat itu, maka merebaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat (Sobur, 2009 : 127)

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah satu media Komunikasi Massa audiovisual yang dibuat berdasarkan asas sinemafotografi yang direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil

penemuan teknologi lainnya yang dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, elektronik atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat di pertunjukan/ ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan yang lainnya.

Menurut Michael Rabiger (2009) Film adalah media berbentuk video yang dimulai atau dihasilkan dalam ide nyata, kemudian didalamnya harus mendukung unsur hiburan dan makna. Unsur hiburan dan makna ini letak dengan kondisi pembuatan film yang terkadang bisa dalam bentuk komedi bisa juga dalam bentuk sejarah.

Pesan moral yang terkandung dalam film berhubungan dengan sifat kemanusiaan yang dinyatakan dalam bentuk sikap dan tingkah laku tokoh-tokoh yang berada di film tersebut. Fungsi film berupa sarana pemberdayaan luas, pengekspresian dan pengembangan seni, budaya, pendidikan dan hiburan, sebagai sumber penerangan dan informasi. Dan bagian dari komoditas ekonomi untuk saat ini.

Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*) Bittner (Rahmat,2003: 188). Dari defenisi ini dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa, jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar dilapangan luas yang dihadiri oleh ribuan bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa. Maka itu bukan media massa.

Media komunikasi yang termasuk kedalam media massa adalah radio siaran dan televisi keduanya dikenal dengan media elektronik, surat kabar dan majalah keduanya disebut sebagai media cetak, serta media film . film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop. Sehubungan dengan media komunikasi massa.

Semiotika diambil dari kata bahasa Yunani: *Semion*, yang artinya tanda. Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu metafora. Proses mewakili itu terjadi pada saat tanda itu ditafsirkan hubungannya dengan diwakilinya, bisa berupa bentuk atau warna dalam karya seni rupa. Proses tersebut disebut dengan semiosis, Semiosis adalah proses dimana suatu tanda berfungsi sebagai perwakilan dari apa yang ditandai. Yang menjadi fokus dalam semiotika disini adalah proses Semiosis itu. Yaitu proses suatu tanda berfungsi sebagai Representasi.

Semiotika adalah disiplin ilmu yang menelaah tanda (termasuk pengertian simbol, indeks, ikon) dan karya seni (semiotika visual) merupakan komposisi tanda baik secara verbal maupun non verbal.

Roland Barthes dikenal sebagai seorang pemikir strukturalis yang getol memperaktekan model lingustik dan Semiologi Saussurean. Ia juga intelektual dan krtikus Sastra Perancis yang ternama, eskponen penerapan Struktualisme dan Semiotika pada studi Sastra. (Barthes dalam Sobur, 2003:69)

Peneliti menggunakan Pendekatan Analisis Semiotika dari Roland Barthes . Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian pada sebuah Film animasi yang berjudul *Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph* secara Denotasi,

Konotasi dan Mitos. Ketiga dimensi tersebut (Denotasi, Konotasi dan Mitos), merupakan satu kesatuan dalam semiotika Roland Barthes. Ketiganya membentuk koherensi global yang pada akhirnya mengerucut melahirkan suatu kesimpulan mengenai makna persahabatan pada Film animasi yang berjudul *Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph* Dalam beberapa *scene* terdapat makna persahabatan yang terjadi pada Film tersebut.

Dari uraian-uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah sebagai berikut. **“Bagaimana Representasi Makna Persahabatan dalam Film *Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph?*”**

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya peneliti merumuskan rumusan masalah makro sebagai berikut:

“Bagaimana Representasi Makna Persahabatan dalam Film *Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph ?*”

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Pada penelitian ini, peneliti merinci secara jelas dan tegas dari fokus pada rumusan masalah yang masih bersifat umum dengan subfokus-subfokus terpilih dan dijadikannya sebagai pertanyaan mikro, pertanyaan mikro akan dijabarkan seperti dibawah ini:

1. Bagaimana Makna Denotatif tentang Persahabatan dalam Film *“Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph?”*

2. Bagaimana Makna Konotatif tentang Persahabatan dalam Film “*Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph?*”
3. Bagaimana Mitos tentang Persahabatan dalam Film “*Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph?*”

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian :

Berdasarkan dari rumusan masalah yang peneliti bagi menjadi dua pertanyaan yaitu makro dan mikro, maka peneliti pun membagi maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “**Representasi Makna Persahabatan dalam Film “*Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph?*”**”

1.3.2 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui **Makna Denotatif tentang Persahabatan** dalam Film “*Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph?*”
- 2) Untuk mengetahui **Makna Konotatif tentang Persahabatan** dalam Film “*Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph?*”
- 3) Untuk mengetahui **Mitos tentang Persahabatan** dalam Film “*Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph?*”

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat memberikan manfaat yang berkaitan dengan Ilmu Komunikasi, maupun di bidang studi lainnya. Khususnya di studi Semiotika dalam membedah makna dan tanda yang terdapat dalam sebuah karya ataupun media.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1) Kegunaan untuk peneliti

Peneliti mengharapkan penelitian ini berguna bagi peneliti sebagai pengaplikasian ilmu. Yaitu mengkaji tentang Analisis Semiotika yang terdapat dalam sebuah karya Film.

2) Kegunaan untuk Universitas

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan atau pengetahuan dan memberikan sebuah gambaran yang berguna sebagai referensi bagi Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia, yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

3) Kegunaan Untuk Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah pemahaman tentang kajian Semiotika secara menyeluruh mengenai sebuah pemaknaan, khususnya Makna Persahabatan yang ada di Film *Ralph Breaks The Internet : Wreck - it Ralph* .