

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada masa sekarang, film pendek tidak hanya ditonton melalui bioskop saja akan tetapi bisa dilihat dari sosial media lainnya. Film pendek tidak hanya memperlihatkan *visual, audio*, narasi dan lain-lain akan tetapi bisa menjadi sebuah alat komunikasi, mengkritik, menyampaikan isu yang terjadi dan lain-lain. (Prasetyo, 2011)

Film pendek berupa potongan gambar dari rekaman secara *visual* maupun *audio*. Kebanyakan film pendek dipakai oleh sutradara dan lain-lain, mereka semua memanfaatkan film pendek untuk mempromosikan, mengikuti festival, mengikuti acara pameran yang mereka buat atau sekedar ingin mendapatkan hadiah. Dalam sebuah film pendek terdiri dari *audio, visual*, narasi dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan sutradara. Film pendek juga bisa menjadikan media komunikasi berupa pesan maupun informasi kepada orang lain. Film pendek juga mempunyai alur cerita hingga plot sama seperti film pada umumnya, film pendek dibuat supaya masyarakat di luar sana bisa memahami pesan dan juga makna yang disampaikan. Agar sebuah Film pendek mempunyai alur cerita yang mudah dipahami baik dari pesan dan juga makna yang ingin disampaikan, maka seorang pembuat film pendek harus bisa mengambil gambar diantaranya teknik pengambilan gambar. (Danesia, 2010)

Teknik Pengambilan Gambar (*Shot*) ialah unsur kecil dari bagian film (film pendek maupun film utama) secara komplit, biasanya ada pesan terkandung. Dalam pengambilan gambar diantaranya *Extreme Close Up (ECU)*, *Big Close Up (BCU)*, *Close Up (CU)*, *Medium Close Up (MCU)*, *Medium Shot (MS)*, *Medium Long Shot*, *long shot*, *Extreme Long Shot*, dan lain-lain.

Semiotika ialah teori yang memperlajari tentang “Tanda”. “Tanda” itu berfungsi dan menghasilkan penafsiran makna. Secara Etimologis “Semiotika” berasal bahasa Yunani, ada dua suku kata yakni “*Simeon*” arti tanda. Selain dari bahasa Yunani kata “Semiotika” ada pada bahasa Inggris yakni “*Semiotics*”. Nama lain dari semiotika ialah “*Semiology*”. Semiotika menurut para ahli banyak

diantaranya menurut Charles Sanders Peirce, Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, Umberto Eco (Amda, 2016). Akan tetapi dalam penelitian ini penulis hanya membahas teori Roland Barthes.

Berdasarkan Roland Barthes, semiotika mempunyai konsep utama diantaranya *signification*, *denotation* dan *connotation*, dan *metalanguage* atau *myth* (Barthes, 1972).

Menurut Barthes, *signification* adalah proses tindakan mengikat *signifier* dan *signified*, lalu membuat sebuah tanda. *Denotation* (penunjukan) dan *Connotation* (makna tambahan) ialah dua istilah yang berhubungan antara *signifier* dan juga *signified*. Istilah denotatif dan konotasi menggambarkan suatu perbedaan yang dibuat diantara dua kategori petanda yang berbeda, yaitu petanda denotatif dan petanda konotatif (Chandler, 2008).

Tingkat representasi atau tingkat makna selalu digunakan untuk menggambarkan denotasi dan konotasi. Dengan mengutip teori Louis Hjelmslev dan memanfaatkan frase "*order of signification*", Roland Barthes membedakan antara denotasi dan konotasi dalam bukunya *Elements of Semiology* (1964). *Metalanguage* atau *Myth* atau Mitos adalah sebuah kebudayaan atau kepercayaan dalam suatu daerah. (Eriyanto, 2013).

Film pendek yang akan diambil oleh penulis dalam meneliti ini ialah Film pendek "*Kepater*" publis tahun 2022. *Kepater* ini sutradara bernama Ludy Oji Prastama, produser bernama Elena Rosmeisara juga Wahyu Agung Prasetyo, dan ditulis oleh Vanis dan Ludy Oji Prastama; dibintangi oleh: Ernanto Kusumo sebagai Trimbil dan Rizky Zulfi Anwar sebagai Sokle. Para pemain latar: Piud, Wahyu, Mukliz, Yono, Nur Tompel, Saipul, Ogim, Vady, Selamat, dan Nur. berceritakan Trimbil (laki-laki, 42) dan Sokle (laki-laki, 25) yang bertugas mengantarkan obat ke sebuah puskesmas di salah satu desa di Gunungkidul. Dalam perjalanan, mereka dihadapkan pada situasi bahwa mobil boks mereka terperosok kubangan lumpur di sebuah jalan rusak. Mereka bersusah payah untuk mengeluarkan mobil boks tersebut diiringi dengan pertengkaran yang seakan tak ada habisnya. (Sridewi, 2022)

Dalam penelitian ini penulis mengambil objek penelitian berupa film pendek "*Kepater*". Menceritakan tentang Trimbil (laki-laki, 42) dan Sokle (laki-

laki, 25) yang bertugas mengantarkan obat ke sebuah puskesmas di salah satu desa di Gunung Kidul. Dalam perjalanan, mereka dihadapkan pada situasi bahwa mobil boks mereka terperosok kubangan lumpur di sebuah jalan rusak. Mereka bersusah payah untuk mengeluarkan mobil boks tersebut diiringi dengan pertengkaran yang seakan tak ada habisnya. (Al Baqi, 2015)

Film Pendek "*Kepater*" adalah sutradara bernama Ludy Oji Prastama, produser bernama Elena Rosmeisara juga Wahyu Agung Prasetyo, dan ditulis oleh Vanis dan Ludy Oji Prastama; dibintangi oleh: Ernanto Kusumo sebagai Trimbil dan Rizky Zulfi Anwar sebagai Sokle. Para pemain latar: Piud, Wahyu, Mukliz, Yono, Nur Tompel, Saipul, Ogim, Vady, Selamat, dan Nur Istilah "*Kepater*" dari Bahasa Jawa yang artinya adalah untuk kendaraan yang tidak bisa bergerak karena lumpur. Pendek ini dibuka dengan adegan Sokle dan Trimbil sedang mengedari mobil boks lalu Trimbil mengambil jalan pintas yang ternyata jalannya rusak sehingga disepanjang film ini kebanyakan di hutan tempat mobil itu terjebak. (Ravanca, 2022).

Film "*Kapater*" salah satu film edukasi juga entertainment dan dibuat oleh Ravacana film lalu berkerja sama dengan Kominfo Gunung Kidul tujuan untuk mengajak masyarakat menggunakan SP4N-LAPOR juga mengedukasi masyarakat terutama teknologi. Narasi film ini terdapat 2 tokoh Trimbil (laki-laki, 42) dan Sokle (laki-laki, 25) merupakan metafora penggunaan teknologi pada masyarakat, pak Trimbil masih gaptek sedangkan Sokle sudah bisa menggunakan teknologi. (Brown, 2012)

Beberapa makna adanya denotasi dan konotasi ada suatu film pendek "*Kepater*" berupa narasi film bagaimana 2 tokoh ialah metafora dalam penggunaan teknologi di masyarakat.



Gambar 1.1 Poster Film

(Sumber : Youtube, 2022)

10 Juni 2022 *Kepater* diupload, yang berdurasi 19 menit, Sutradara Ludy Oji Prastama membuat film berjudul "*Kepater*" lalu di produseri oleh Elina Rosmeisara dan Wahyu Agung Prasetyo, ditulis oleh Vanis Dan Ludy Oji Prastama, dibintangi oleh Ernanto Kusumo sebagai Trimbil dan Rizky Zulfi Anwar sebagai Sokle untuk para pemain latar: Piud, Wahyu, Mukliz, Yono, Nur Tompel, Saipul, Ogim, Vady, Selamat, dan Nur. (Eco, 1979).

Film pendek sendiri menceritakan tentang Trimbil (laki-laki, 42) dan Sokle (laki-laki, 25) yang bertugas mengantarkan obat ke sebuah puskesmas di salah satu desa di Gunung Kidul. Dalam perjalanan, mereka dihadapkan pada situasi bahwa mobil boks mereka terperosok kubangan lumpur di sebuah jalan rusak. Mereka bersusah payah untuk mengeluarkan mobil boks tersebut diiringi dengan pertengkaran yang seakan tak ada habisnya. (Saridewi, 2022).

Salah satu hal menarik pada film ini adalah mengangkat isu sosial berupa jalan rusak dan adanya informasi dan edukasi masyarakat "Sistem Pengelolaan Pengaduan Pelayanan Publik Nasional (SP4N) juga Layanan Aspirasi juga Pengaduan Online Rakyat (LAPOR)". Diskominfo Gunung Kidul berkerja sama dengan Ravacana Films untuk memproduksi Iklan Layanan Masyarakat dalam bentuk film pendek yang berjudul *Kepater* (Goffman, 1973).

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada bagaimana analisis visual yang mengandung makna pada film “*Kepater*”.

Berdasarkan hal-hal telah ditulis diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini. Adanya penelitian ini tentang semiotika Roland Barthes berupa denotasi, konotasi dan mitos yang ada pada Film Pendek “*Kepater*”. Menjadikan subjek yang cocok dalam penelitian ini. Topik ini dibahas untuk menjelaskan denotasi, konotasi dan mitos berdasarkan narasi edukasi dan *entertainment* dan makna apa yang ingin jelaskan pada film “*Kepater*” untuk masyarakat umum, tak lupa membahasa teknik pengambilan gambar. Penulis juga menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan juga metode pengumpulan suatu data meminjam buku yang ada di perpustakaan sebagai contoh, mencari melalui internet, mencari artikel berita, melakukan diskusi dengan orang lain. Terakhir penulis hanya mengambil 4 bagian *scene*.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan konteks latar belakang masalah yang telah ditulis diatas, akan fokus permasalahan penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana narasi edukasi dan *entertainment* ditampilkan di film *Kepater*?
2. Bagaimana semiotika Roland Barthes digunakan untuk mencari makna pada film *Kepater*?

C. BATASAN MASALAH

Batasan masalah bertujuan tanpa melebar kemana-mana dan juga menghindari menyimpangnya masalah. Untuk itu penelitian ini bisa terarahkan, teratur, memudahkan untuk pembahasan yang akan disampaikan pada penelitian ini dan juga tujuan penelitian ini tercapai nantinya. Penulis hanya berfokus dalam pembatasan masalah ialah

1. Untuk menganalisis narasi edukasi dan *entertainment* yang ada di dalam film “*Kepater*”.
2. Untuk menganalisis semiotika Roland Barthes berupa konotasi dan denotasi yang terdapat pada film pendek “*Kepater*”.
3. Untuk menganalisis visual yang mengandung makna pada film “*Kepater*”.

4. Penulis mengambil 4 potongan *scene* diantaranya tiga *scene* yang terdapat narasi edukasi dan tiga *scene* yang terdapat narasi *entertainment*.

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan riset ini bertujuan mendeskripsikan makna dan pesan yang terdapat pada film “*Kepater*” dengan menganalisis semiotika Roland Barthes merupakan selaku berikut:

1. Untuk mengetahui narasi edukasi dan *entertainment* yang ada di dalam film “*Kepater*”.
2. Untuk mengetahui semiotika Roland Barthes digunakan untuk mencari makna pada film pendek “*Kepater*”.

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan wawasan, manfaat baru terhadap seni rupa, seniman pada karya seni film.
- b. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mengenai analisis semiotika dari Roland Barthes mendeskripsikan narasi edukasi dan *entertainment* pada film pendek “*Kepater*”.

2. Praktis

- a. Dengan adanya hasil penelitian ini memberikan sedikit informasi dalam bentuk penerapan seni rupa juga kajian bidang seni.
- b. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini bisa memberikan ilmu, pengetahuan dan pemahaman makna dan pesan yang ada pada “*Kepater*” pandangan teori analisis semiotika Roland Barthes.

3. Akademis

- a. Khusus bagi mahasiswa Program Studi Seni Rupa, dapat pengetahuan juga pengalaman juga memperluas penelitian terkait analisis film pendek.

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Untuk itu, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan data penelitian ini menggunakan data sampel dalam bentuk film pendek berjudul *Kepater* yang ditemukan di *channel* YouTube bernama Ravanca Film dan

menyajikan fenomena secara terpisah. Kajian ini akan berfokus mencari makna dari film pendek *Kepater*. Untuk pendekatan menggunakan deskriptif kualitatif, penulis melakukan penelitian berupa data jurnal dan lain-lain untuk melakukan penelitian. Data yang dikumpulkan diseleksi oleh penulis. Penulis meminjam buku dari perpustakaan sebagai contoh. Penulis menjangkau data dari internet berupa e-book, penelitian sebelumnya sebagai sumber contoh lainnya. Di Internet, penulis dapat menggunakan artikel berupa berita online yang terkait dengan topik terkini. Untuk tempat-tempat yang penulis kunjungi ialah di rumah dan perpustakaan, mewawancarai orang yang paham dengan film, berbicara dengan kaka senior, bahkan teman. Diskusi yang dipimpin penulis dilakukan dengan menemui informan secara langsung atau melalui teks dan juga melalui telepon untuk memverifikasi dan memastikan bahwa data yang dikumpulkan akurat. Wawancara menanyakan tentang makna dari film pendek "*Kepater*". Data yang terkumpul dicek ulang agar lebih akurat dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Setelah data dikumpulkan dan digabungkan dalam review yang dianggap tepat, penulis melanjutkan untuk mempresentasikan dan mendiskusikan temuan tersebut. Subjek penelitian ini adalah film pendek "*Kepater*" yang berasal dari situs aplikasi YouTube. Analisis objek kajian dilakukan dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dan teori pendukungnya yaitu staging dan kinematika. Dari film pendek *Kepater*, analisis penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Diskominfo mengumumkan adanya platform komunitas yang harus lebih tanggap terhadap perkembangan teknologi melalui 2 toko sebagai metafora penggunaan teknologi di masyarakat. Penelitian yang akan dilakukan adalah analisis terhadap subjek penelitian berdasarkan data yang dikumpulkan sebelumnya dan data tambahan pendukung sebelumnya. Sampai dengan tahap akhir penelitian akan dilakukan review untuk mencapai kesimpulan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Penulis bisa menyelesaikan tulisan ini, cara menggumpulan data dari hasil studi pustaka diantaranya :

a. Penelitian terdahulu

Penulis terus menggali dan mempelajari terutama penelitian yang terdahulu, biasanya penulis menjadikan referensi, arahan dan petunjuk supaya penulis bisa melakukan dan menyelesaikan penelitian ini.

b. Analisis Dokumen

Penulis dalam penelitian ini mengamati berdasarkan video klip lathi dari scene per scene dengan metode semiotika Roland Barthes untuk mengetahui juga makna denotasi juga konotasi ada film pendek “Kepater” tersebut.

c. Studi Literature

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan cara meminjam buku-buku dari perpustakaan sebagai referensi dan contoh. Selanjutnya, penulis menjelajahi Internet agar e-book yang tersedia dapat dilihat dan mengunduh jurnal terkait atau file penelitian sebagai sumber referensi lain. Penulis juga dapat menggunakan pencarian Internet untuk menemukan artikel online, terutama data tentang topik penelitian yang cukup terkini atau lebih baru. Untuk tempat-tempat yang peneliti kunjungi, penulis hanya berkunjung dari rumahnya, perpustakaan, dan tempat pertemuan dengan orang lain (yang ingin diwawancarai oleh penulis)

3. Sumber Data

a. Sumber data Primer

Bersumber pada film pendek kepater yang ada di youtube berupa potongan-potongan *scene* dari film pendek kepater.

b. Sumber data Skunder

Bersumber pada jurnal, artikel, buku, internet, perpustakaan dan wawancara.

G. SISTEMATIKA PENYAJIAN

Dalam sistematika penyajian, ada beberapa bagian-bagian yang saling terhubung sehingga menjadi pokok penelitian ini adalah:

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, definisi masalah, tujuan penelitian, minat penelitian, metodologi penelitian, sistem penulisan dan prosedur penelitian.

Bab II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memuat kajian tentang hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian saat ini.

Bab III METODE PENELITIAN

Berkaitan dengan bab ini, penulis memaparkan metode penelitian semiotika Roland Barthes dan karya yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah narasi yang edukasi dan entertainment.

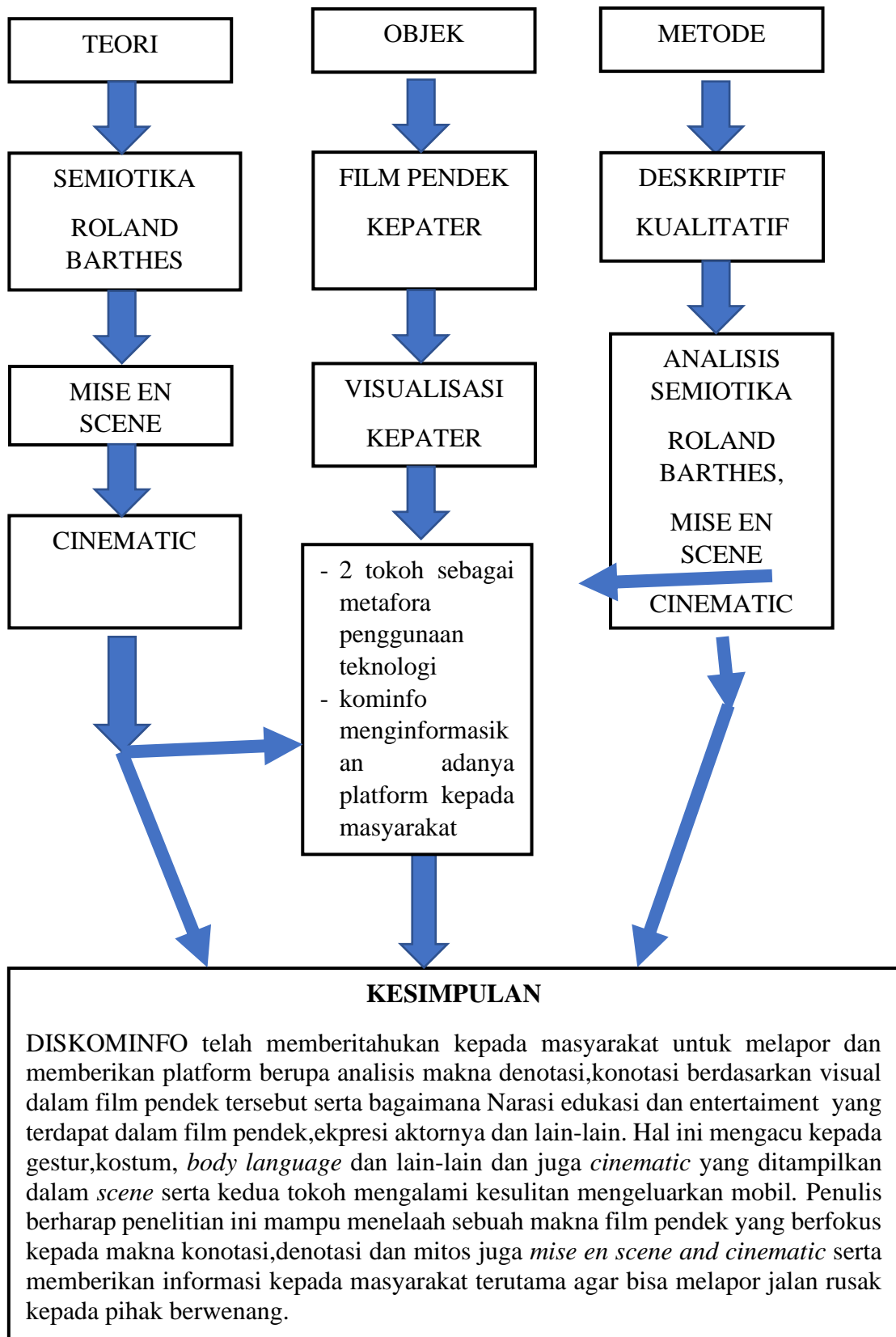
Bab IV PEMBAHASAN

Bab ini memuat hasil penelitian dan analisisnya. Baik dari segi kualitatif maupun dari pembahasan hasil penelitian.

Bab V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dan rekomendasi dari semua hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang diungkapkan dalam penelitian dan hasil penelitian yang telah diselesaikan merupakan analisis objektif. Seputar proposal dengan solusi untuk mengatasi kekurangan dan kesenjangan untuk kepentingan penelitian.

H. ALUR PENELITIAN



Gambar 1.2 alur penelitian