

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini, menjadi terkenal lewat media sosial menjadi sesuatu yang tidak sulit untuk dicapai. Sudah banyak contoh orang ataupun bisnis yang menjadi terkenal di masyarakat berkat bantuan media sosial, seperti Putri Ariani, Khaby Lame, dan Odading Mang Oleh. Bahkan, media sosial menjadi salah satu faktor penentu apakah seseorang bisa dicari atau tidak, mengikuti perkembangan teknologi yang serba digital. Dengan begitu, penggunaan media sosial menjadi sebuah *staple* di kalangan masyarakat umum untuk meningkatkan pamor mereka dengan menciptakan *branding* yang tepat, menyesuaikan dengan *image* apa yang ingin ditampilkan di depan umum. Dalam prakteknya, hal ini biasa disebut sebagai *social media fame*.

Konsep *social media fame* sendiri merujuk pada bagaimana seseorang menjadi terkenal lewat media sosial berbasis internet, atau biasa disebut sebagai *internet personality*. Contoh *platform* yang biasa digunakan oleh para individu yang menjadi *internet personality* yakni YouTube, Instagram, dan TikTok. Tingkat popularitas ini dapat dicapai menggunakan *user-generated content*, seperti sandiwara komedi, penampilan keterampilan (menyanyi, memainkan alat musik), melakukan parodi terhadap sesuatu, dan lainnya.

Namun begitu, *platform* media sosial berbasis internet ini memberdayakan individu untuk berkontribusi dan mengomentari konten yang ada tanpa moderasi. Di saat sebagian besar pengguna internet terlibat tanpa terkena pelanggaran, beberapa menghasilkan konten yang tidak menyenangkan karena privasi dan kebebasan yang disediakan oleh media sosial itu sendiri. Orang-orang menjadi semakin ekspresif dalam menampilkan ketidaksukaan mereka sebagai akibat dari kebebasan ini, hingga seringkali terwujud melalui fenomena *cancel culture*.

Cancel culture sendiri merupakan fenomena budaya dimana beberapa orang yang dianggap telah bertindak atau berbicara dengan cara yang tidak dapat diterima kemudian dikucilkan, diboikot, atau dijauhi. Pengucilan ini dapat meluas ke kalangan sosial ataupun profesional—baik di media sosial maupun secara langsung—dengan sebagian besar kasus penting melibatkan kaum selebritas.

Mereka yang terkena pengucilan ini dikatakan telah “dibatalkan” (*cancelled*).

Pada jurnalnya yang bertajuk “*Blame, then shame? Psychological predictors in ‘cancel culture’ behavior*”, Thomas S. Mueller menyatakan bahwa *cancel culture* dapat didasarkan pada teori aliran dua langkah (*Two Step Flow Theory*), dimana berdasarkan teori ini distribusi informasi melalui media sosial ditransformasikan dari pesan menjadi sebuah tindakan. Pada era digital, masyarakat semakin terkoneksi dan menjadi mudah terpolarisasi, peka, dan siap bertindak. Seseorang yang menjadi aktivis yang memulai aksi pembatalan dapat mengkritik tokoh publik bahkan menggiring opini publik untuk turut memberikan *judgment* kepada mereka yang dianggap telah melakukan pelanggaran norma etika tertentu. Pada bidang politik, media sosial juga menjadi wadah narasi terbuka, dimana pemimpin institusi tidak lagi dapat memegang kendali di ruang publik. Masyarakat memiliki kebebasan untuk memberikan respon dan menuntut ketidakadilan.

Berkaitan dengan masalah *cancel culture*, peneliti melihat dalam fenomena kehidupan nyata, sudah banyak yang mengalami *cancel culture* ini, terutama di Indonesia. Salah satu yang paling terlihat pengaruhnya yakni jatuhnya reputasi Gibran Rakabuming Raka, yang mana adalah sosok wakil presiden terpilih pada Pemilu 2024 lalu. Dalam kasusnya, terkuak unggahan-unggahan lama dari akun Kaskus yang diduga merupakan miliknya itu menggunakan bahasa yang tidak selantasnya digunakan oleh sosok orang yang memiliki posisi penting dalam pemerintahan Indonesia. Hal ini menjadi contoh kuat dimana media sosial dapat menjadi bukti yang dapat menyimpan data dalam waktu lama serta bisa digali kembali untuk digunakan sebagai bahan dasar perlakuan *cancel culture* yang dilakukan oleh masyarakat umum padanya.

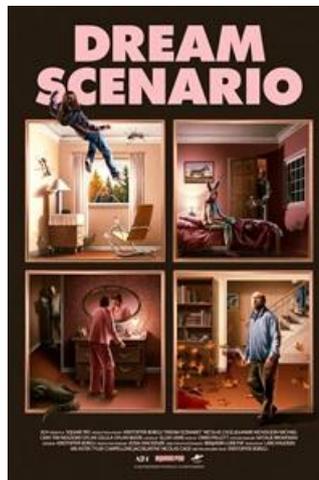
Social media fame dan *cancel culture* memiliki hubungan erat yang sulit dipisahkan. Popularitas yang didapatkan dari media sosial cenderung bersifat sementara dan mendadak, sedangkan cara seseorang mendapatkan popularitas tersebut juga menjadi faktor penentu yang bisa mempengaruhi apakah ia akan mengalami proses *cancel culture* ini atau tidak. Di media film sendiri, ini dibuktikan pada film “Budi Pekerti” (2023), yang menggambarkan bagaimana seorang guru menjadi *viral* di media sosial tanpa memedulikan konteks dan situasi sebenarnya karena ia kedatangan mendamprat seseorang saat sedang di pasar. Imbasnya selain ia mendapatkan kecaman dan komentar negatif dari

netizen, keluarganya juga ikut terpengaruh dan dikecam oleh masyarakat.

Dalam media film, sudah ada beberapa karya yang mengangkat tema *cancel culture* itu sendiri, misalnya seperti “Not Okay” (2022) yang dibintangi oleh Zoey Deutch, dimana ia berperan sebagai seorang wanita yang sangat ingin menjadi terkenal dan dicintai di internet hingga ia berpura-pura menjadi korban selamat dari sebuah pengeboman di Paris. Namun, saat kebohongannya terbongkar, ia mendapatkan dampak buruk yang signifikan, seperti dipersekusi di mata publik.

“Dream Scenario” adalah sebuah film berdurasi 102 menit yang disutradarai dan ditulis oleh Kristoffer Borgli, serta merupakan hasil produksi dari Ari Aster. Film ini dibintangi oleh Nicolas Cage, Lily Bird, Julianne Nicholson, Tim Meadows, dan Dylan Baker. (IMDB, 2023). Pertama kali tayang di Festival Film Internasional Toronto pada tanggal 9 September 2023, “Dream Scenario” kemudian mendapatkan rilis terbatas pada tanggal 10 November 2023, sebelum akhirnya dirilis untuk tayang secara global pada tanggal 22 November 2023. Film ini mendapatkan ulasan positif dan dinominasikan untuk penghargaan, termasuk *Golden Globe Award for Best Actor – Motion Picture Musical and Comedy* untuk Nicolas Cage.

Gambar 1.1 Poster Film “Dream Scenario”



(Sumber: Pencarian Google gambar, lalu diolah oleh peneliti, 2024)

“Dream Scenario” menceritakan tentang Paul Matthews (Nicolas Cage), seorang profesor Biologi yang mulai muncul dalam mimpi orang-orang yang tak ia kenal. Dalam perjalanannya, Paul mulai terkenal di kalangan masyarakat,

namun kemunculannya dalam mimpi-mimpi ini tidak direspons dengan baik mengingat ia digambarkan sebagai orang yang dingin dan tanpa emosi. Tingkat popularitas negatif yang diterima oleh Paul pun membuatnya depresi hingga ia harus membuat pernyataan maaf di depan umum dalam bentuk video.

Pada penelitian ini, peneliti memutuskan untuk mengangkat “Dream Scenario” sebagai pembahasan utama dikarenakan jika dibandingkan dengan film lain dengan tema serupa, film ini tidak hanya memberikan gambaran gamblang pada terjadinya *cancel culture* yang secara umum diketahui, namun juga memberikan makna lebih dalam pada bagaimana proses *cancel culture* berjalan. Jika melihat dari contoh film sebelumnya seperti “Not Okay” (2022) dan “Budi Pekerti” (2023), ada penggambaran yang sama sebagai refleksi terhadap fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Namun yang membedakan dalam penggambarannya adalah selain penggambaran langsung fenomena *cancel culture* yang ada, film “Dream Scenario” juga memperlihatkan proses berjalannya secara menyeluruh.

Kemudian, peneliti memilih menggunakan film “Dream Scenario” karena dalam penyajian materi *cancel culture*-nya, peneliti merasa bahwa film ini menggunakan visualisasi yang berbeda dari film-film dengan materi yang sejenis. Keunikan visual utamanya terletak pada bagaimana penggunaan mimpi sebagai sebuah media untuk menyebarkan ide menjadikannya lepas dari halangan hal-hal yang ”normal” sehingga lebih bebas dalam memancing imajinasi, serta menjadi penyebab dari karakter utama yang mendapatkan berbagai macam reaksi dari dunia sekitarnya, dari yang positif hingga berubah menjadi negatif.

Lantas, penggunaan mimpi sebagai media untuk menyebarkan ide merupakan suatu hal revolusioner yang tidak umum terjadi, karena pada kehidupan nyata mimpi merupakan hal yang bersifat personal bagi tiap orang. “Dream Scenario” berhasil menggunakan mimpi sebagai sarana komersial untuk memasarkan produk yang bisa digunakan oleh masyarakat, setidaknya dalam film tersebut.

Mimpi sebagai media memiliki signifikansi kuat untuk mengangkat pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Mimpi digunakan dalam “Dream Scenario” sebagai media penting yang menunjukkan persepsi orang-orang yang melihat kemunculan Paul terhadapnya, bagaimana tanggapan mereka diperlihatkan, serta bagaimana saat adanya perubahan pada perangai tokoh Paul

hadir, kita juga bisa melihat berubahnya pandangan masyarakat pada Paul, yang mana hal tersebut berkontribusi pada hasil penelitian yang dilakukan.

Peneliti memiliki keyakinan bahwa film “Dream Scenario” memiliki makna penting yang berkaitan dengan penggambaran *cancel culture*, sehingga film “Dream Scenario” menarik perhatian peneliti dalam mencari makna denotasi, konotasi, serta mitos dari semiotika Roland Barthes. Dalam pengerjaan penelitiannya, peneliti akan menggunakan metode kualitatif paradigma konstruktivis. Karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang konstruksi *cancel culture* dalam film “Dream Scenario” (Analisis semiotika Roland Barthes dalam film “Dream Scenario”).

Berdasarkan penelitian terdahulu, yaitu jurnal yang berjudul “THE IMPACT OF MEDIA IN CANCEL CULTURE PHENOMENON”, yang ditulis oleh Graciela Bianca Jaafar dan Herna, mereka membahas mengenai bagaimana media memainkan peran penting dalam fenomena *cancel culture* lewat penggunaan media sosial. Peneliti menggunakan jurnal ini sebagai pembanding karena melihat dalam film “Dream Scenario” juga menggunakan *cancel culture* sebagai ide utama.

Peneliti bertujuan untuk mempelajari penggambaran *cancel culture* dalam film “Dream Scenario” (Analisis semiotika Roland Barthes film “Dream Scenario”), untuk fokus pada representasi, denotasi, konotasi dan mitos yang terkandung pada aspek film, serta penelitian ini juga berfokus pada penggambaran karakter Paul Matthews yang awalnya menikmati popularitasnya di kalangan masyarakat hingga berbalik menjadi depresi karena pandangan negatif masyarakat terhadap dirinya.

1.2 Tujuan Penelitian

Studi ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui makna Denotasi pada konstruksi *cancel culture* direpresentasikan dalam film “Dream Scenario”.
2. Mengetahui makna Konotasi pada konstruksi *cancel culture* direpresentasikan dalam film “Dream Scenario”.
3. Mengetahui makna Mitos pada konstruksi *cancel culture* direpresentasikan dalam film “Dream Scenario”.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks yang diberikan oleh peneliti, maka pertanyaan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana makna Denotasi pada konstruksi *cancel culture* direpresentasikan dalam film “Dream Scenario”?
2. Bagaimana makna Konotasi pada konstruksi *cancel culture* direpresentasikan dalam film “Dream Scenario”?
3. Bagaimana makna Mitos pada konstruksi *cancel culture* direpresentasikan dalam film “Dream Scenario”?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian sudah seharusnya memberikan manfaat yang searah dengan tujuan penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hasil penelitian juga diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teori, penelitian ini diharapkan untuk:

1. Memberikan kontribusi pengetahuan dalam ilmu komunikasi, khususnya sebagai jawaban dari pemaparan makna representasi bagi yang membutuhkan,
2. Sebagai penyedia bahan referensi untuk pelaksanaan penelitian yang menggunakan analisis dengan pendekatan Semiotika, dan
3. Membagikan pengetahuan untuk memahami semiotika Roland Barthes dalam penggunaannya sebagai sarana untuk memahami tanda-tanda dalam media sinematik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dalam prakteknya, penelitian ini diharapkan untuk:

1. Menjadi tambahan ilmu untuk peneliti lain,
2. Memberikan deskripsi yang dapat menyampaikan makna dalam film yang dibahas, serta

- Memberikan pemahaman serta menginformasikan kepada publik tentang makna di balik film ini.

1.4.3 Manfaat Bagi Peneliti

Pada akhirnya, studi ini memungkinkan peneliti untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama berada dalam masa perkuliahan, khususnya materi ilmu komunikasi dalam kajian teori semiotika Roland Barthes dan konsep *cancel culture* di media sosial serta penggambarannya dalam media film.

1.4.4 Manfaat Bagi Universitas

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bagian dari bahan literatur yang bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Telkom, khususnya untuk studi lanjutan dalam studi komunikasi yang berkaitan dengan teori semiotika Roland Barthes.

1.4.5 Manfaat Bagi Masyarakat

Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi siapa saja yang ingin memahami bagaimana film “Dream Scenario” dipresentasikan, bagaimana konstruksi terhadap *cancel culture* ditampilkan, selain itu juga untuk memahami ilmu komunikasi film.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

Tabel 1.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

No.	Keterangan	Bulan					
		Maret 2024	April 2024	Mei 2024	Juni 2024	Juli 2024	Agustus 2024
1.	Menentukan judul penelitian						
2.	Pengerjaan Bab 1						
3.	Pengerjaan Bab 2						

4.	Pengerjaan Bab 3						
5.	Pendaftaran Desk Evaluation						
6.	Pengerjaan Bab 4						
7.	Pengerjaan Bab 5						
8.	Pendaftaran Sidang Skripsi						

(Sumber: Hasil olahan peneliti, 2024)