BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia yang terkenal sebagai negara dengan wilayah yang luas, memiliki jumlah penduduk yang sangat besar. Menurut (Badan Pusat Statistik, 2024) saat ini, populasi Indonesia mencapai 281 juta orang. Keberadaan jumlah penduduk yang signifikan ini memberikan potensi besar di bidang sumber daya manusia, yang dapat berdampak positif pada berbagai sektor industri di Indonesia, termasuk industri perfilman (Unair News, 2022). Perkembangan industri film di Indonesia terjadi dengan cepat, ditandai oleh ragam genre dan kualitas produksi yang beragam. Masyarakat Indonesia lebih banyak menggemari film dengan genre action (Data Indonesia, 2022). Pada tahun 2022 rekor penikmat film Indonesia sebanyak 54,07 juta orang penonton, dan hal tesebut jauh diatas rekor pada tahun 2019 dengan penonton sebanyak 51,9 juta orang (Kompas.id, 2023). Beberapa orang menyukai film karena mereka mencari hiburan dan juga karena film dianggap sebagai medium yang dinamis dan menarik bagi sebagian orang, film dikemas dengan memasukkan nilai-nilai yang mencerminkan tentang kehidupan sehari-hari. Karena itu film dianggap sebuah wadah yang dapat mengekspresikan dan menggambarkan tentang kehidupan sehari-hari (Mudjiono, 2011).

Menurut survei yang dilakukan oleh databoks pada tahun 2022, para penggemar film di Indonesia menempatkan negara Indonesia di peringkat tertas dalam hal waktu yang mereka habiskan untuk menonton video *streaming*. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara dengan Tingkat konsumsi video *streaming* tertinggi di dunia, hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia lebih banyak menyukai menonton film pada aplikasi streaming seperti Netflix dan Disney+Hotstar.

Menurut Solli Nafsika & Huda (2021) film merupakan media yang memiliki daya tarik yang kuat bagi masyarakat, film sebagai media hiburan sudah menjadi budaya karena memiliki cerita, musik, peristiwa, komedi, dan juga pemaknaan. Film berfungsi sebagai media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah

sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan (Wahyuningsih, 2019). Menurut Wahyuningsih (2019) pesan yang terkandung dalam film digunakan untuk membentuk realitas pada masyarakat, film juga memiliki kapasitas untuk memberikan pesan secara serempak dan film memiliki sasaran beragam seperti agama, umur, status, dan tempat tinggal.

Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang adalah lanjutan dari buku Nanti Kita Cerita Tentang Hari yang merupakan kumpulan tulisan yang merefleksikan pengalaman personal seseorang, dan buku Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini sukses membawa konten sederhana, namun unik dan memikat (CNN Indonesia, 2023). Keberhasilan ini terus berlanjut, di mana dalam Festival Film Indonesia 2023, film tersebut berhasil meraih penghargaan dalam kategori Film Pilihan Penonton 2023. Tak hanya itu, "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang" juga meraih prestasi luar biasa dengan memenangkan penghargaan Penulis Skenario Adaptasi Terbaik, Penata Musik Terbaik, dan Pencipta Lagu Tema Terbaik pada ajang tersebut.

Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang adalah film drama Indonesia yang dirilis pada tahun 2023 dan disutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko. Film ini merupakan kelanjutan dari “Nanati Kita Cerita Tentang Hari Ini” yang dirilis pada tahun 2020. Film ini merupakan film yang diproduksi oleh Visinema Pictures bersama Legacy Pictures, film ini menampilkan Sheila Dara Aisha, Jerome Kurnia, dan Lutesha sebagai pemeran utama. Film ini pertama kali tayang di bioskop Indonesia pada 2 Februari 2023. Sejak tayang di bioskop Indonesia pada bulan Februari awal dan meraih 850.000 penonton, film ini akhirnya resmi tayang di Netflix pada tanggal 1 Juni 2024 dengan judul berbahasa Inggris “*A Long Way to Come Home”*. Tidak seperti film pertamanya, “Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang” menempatkan fokus ceritanya pada Aurora, yang melanjutkan studi ke luar negeri. Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang berusaha mengeksplorasi makna sejati dari konsep rumah. Film ini menggambarkan tentang kisah sebuah keluarga yang mempunyai tiga anak dengan membahas masing-masing konflik yang terjadi diantara ketiga anak tersebut dengan berbeda.

Alur cerita yang menggambarkan permasalahan keluarga dan permasalahan dari salah satu anak yaitu Aurora yang tak kunjung selesai membuat film ini

mengalami kesuksesan dan berbeda dari film sekuel sebelumnya yaitu Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI). Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang memiliki alur cerita yang berbeda dari film dengan *genre* keluarga yang lain, film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang memiliki keunikan dengan mempertegas sudut pandang sebuah karakter dari tokoh Aurora yang datang ke London untuk belajar, serta mencari arti rumah di London dan jauh dari rumah serta saudara kandungnya. Meskipun tokoh Aurora jauh dari rumah dan saudara kandungnya, tidak bisa dipungkiri bahwa permasalahan keluarga juga tidak bisa dihindari oleh Aurora. Dengan menggunakan penggambaran London yang menjadi latar film, film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang tidak menampilkan kemewahan landmark Ibu kota Inggris, melainkan hampir seluruh adegan pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang diambil di kawasan suburban yang jauh dari kesan mewah, sehingga mempertegas perjalanan tokoh Aurora yang datang ke London untuk belajar dan melanjutkan pendidikannya, bukan untuk berlibur. Aurora yang memiliki karakter sebagai anak tengah yang merasa terasing karena tak mendapat afeksi dari orang tuanya. Film sering kali mengeksplorasi dinamika kompleks dalam hubungan keluarga, sehingga dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang, Aurora kerap merasa tidak nyaman berada di lingkungan keluarga kandungnya. Rumah sebagai tempat untuk pulang tidak berlaku sama dengan Aurora. Bagi beberapa orang, juga merasakan hal yang sama seperti Aurora, mereka tidak melihat rumah sebagai tempat untuk kembali. Komunikasi sebenarnya bisa menjadi solusi dari banyak masalah. Namun, hubungan kekuasaan antara orang tua dan anak, atau intimidasi bisa membuat komunikasi tersebut tidak berjalan sama sekali. Hal ini bisa membuat pihak satunya tidak merasa bebas sehingga masalah yang ada tidak terselesaikan, seperti apa yang dirasakan oleh Aurora, fenomena tersebut juga dirasakan oleh beberapa anak di Indonesia (Maulani dalam, Arrasyid, 2021).

Beberapa film yang menceritakan fenomena mengenai pola komunikasi keluarga adalah film dengan judul Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini yang rilis pada tahun 2020, yang mengusung teman tentang keluarga, dengan latar belakang sebuah keluarga yang memiliki konflik masing-masing pada setiap anggota keluarganya. Film ini menggambarkan tradisi keluarga Asia di mana orang tua memegang peran yang ketat, memberikan disiplin, dan melindungi dengan penuh

kepedulian terhadap ketiga anak mereka. Pada tahun 2020 juga rilis film Keluarga Cemara 2 yang menceritakan kehidupan sebuah keluarga di kota Jakarta, yang sebelumnya memiliki kehidupan yang berkecukupan, lalu kemudian berubah ketika mereka mengalami masa sulit akibat paman yang meminjam sertfikat rumah milik Abah, lalu membuat Abah dan keluarga mereka bangkrut, hubungan antara Euis dan Ara menjadi salah satu fokus utama, di mana mereka hatus menavigasi kehidupan keluarga yang berubah drastic akibat kesulitan ekonomi, film ini menunjukkan bagaimana anak-anak, terutama perempuan, diajarkan untuk Tangguh dan beradaptasi dalam situasi yang sulit, dengan peran gender yang masih tradisional tetapi juga memberi ruang bagi perkembangan karakter yang mandiri. Selain itu juga terdapat film yang rilis pada tahun 2021 dengan judul Sampai Jadi Debu yang menceritakan sebuah keluarga yang ditinggal oleh ayahnya, sehingga mengharuskan anak-anaknya untuk bergantian menjaga ibunya yang jatuh sakit saat ayahnya meninggal. Film ini juga menceritakan tentang dinamika komunikasi antara saudara kandungnya. Film Sampai Jadi Debu menggambarkan bagaimana kesulitan yang dialami oleh keluarga dapat mempererat atau merusak hubungan kakak dan adik, tergantung dari bagaimana mereka mengatasi trauma dan penderitaan.

Tabel 1.1 Film Menceritakan Fenomena Komunikasi Keluarga

No.	Judul Film
1.	Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini
2.	Keluarga Cemara 2
3.	Sampai Jadi Debu

Sumber: Olahan Peneliti

Gambar 1.1 Poster Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang

Di dalam keluarga pastinya akan terjadi proses komunikasi keluarga. Komunikasi keluarga merupakan proses pertukaran informasi, ide, perasaan, dan pandangan antara anggota keluarga, artinya, keluarga sendiri merupakan unit sosial paling kecil dalam masyarakat, terdiri dari orang tua (ayah dan ibu) dan anak-anak (Oxianus Sabarua & Mornene, 2020). Keluarga merupakan lingkungan terkecil dan terdekat bagi seorang individu untuk melakukan sebuah kegiatan komunikasi. Di dalam sebuah keluarga seseorang busa melakukan sebuah kegiatan komunikasi berupa berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, hingga membentuk sebuah karakter yang bisa di jadikan sebuah bekal oleh seorang anak untuk melakukan kegiatan bersosialisasi. Komunikasi keluarga adalah bentuk interaksi yang terstruktur di dalam lingkungan keluarga, di mana ayah dan ibu berperan sebagai pihak yang berkomunikasi, sementara anak menjadi penerima pesan. Interaksi ini melibatkan saling pengaruh antara anggota keluarga, dengan adanya respons balik yang terjadi di antara mereka (Rahmawati & Gazali, 2018).

Pendidikan anak dimulai di dalam lingkungan keluarga, yang merupakan lingkungan pendidikan pertama. Sebagaimana disampaikan oleh Hasbullah dalam Taofik & Wangid (2022) anak-anak pertama kali menerima didikan dan bimbingan di dalam keluarga, menjadikannya lingkungan utama dalam penerimaan pendidikan. Keluarga memiliki peran yang signifikan dalam dunia film, dan

hubungan antara keluarga dan film menciptakan dinamika yang kaya serta berbagai tema yang dapat di eksplorasi.

Komunikasi keluarga merupakan sebuah proses yang terjadi didalam keluarga agar tercapainya hal-hal yang telah disebutkan di atas. Oleh karena itu pembahasan mengenai komunikasi keluarga pada film “Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang” sangatlah penting untuk di teliti karena hampir seluruh adegan dalam film tersebut menceritakan mengenai sebuah keluarga. Yang menjadi ciri khas dari film ini adalah bagaimana ketiga saudara ini melakukan sebuah interaksi. Interaksi yang menunjukkan sikap peduli terhadap anak kedua yaitu Aurora yang sedang menghadapi banyak masalah didalam hidupnya.

Dengan melihat konteks yang telah diuraikan dalam film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang," peneliti ingin mengetahui pola komunikasi keluarga yang tergambar dalam alur cerita film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang. Peneliti memilih pola komunikasi sebagai fokus analisis dalam film Jalan Yang Jauh, Jangan Lupa Pulang didasarkan pada pentingnya komunikasi dalam menggambarkan dinamika relasi interpersonal dan keluarga, yang menjadi inti naratif film. Menurut Pohan (2015) jarak fisik dalam komunikasi dapat mencerminkan kedekatan emosional atau ketegangan antara individu. Ilyas (2019) mengemukakan bahwa warna dan visual storytelling dalam film berfungsi untuk memperkuat mood dan dinamika emosional, yang sering kali dipadukan dengan pola komunikasi untuk mengekspresikan ketegangan internal atau eksternal yang dialami karakter. Karena film ini didominasi oleh adegan yang menggambarkan komunikasi keluarga, sehingga pola komunikasi keluarga menjadi fokus karena penting dalam menggambarkan bagaimana keluarga berinteraksi dan menyelesaikan masalah. Dalam Penelitian ini akan digunakan metode kualitatif yang berfokus pada metode semiotika.

Semiotika dalam terminologi Barthes adalah, semiologi, yang pada dasarnya memiliki tujuan untuk menyelidiki bagaimana manusia membarikan makna pada objek-objek, dalam konteks ini memberikan makna (*to signify)* tidak dapat disamakan dengan berkomunikasi (*to communicate*) (Barthes, 2020). Memberi makna terhadap objek-objek berarti tidak hanya menyampaikan informasi saat berkomunikasi, melainkan juga membentuk suatu sistem terstruktur dari tanda-

tanda (Barthes, 2020). Untuk metode semiotika sendiri, peneliti akan menggunakan metode semiotika John Fiske. Peneliti merasa terdapat alasan mengapa metode semiotika John Fiske cocok untuk penelitian ini. Dalam metode semiotika John Fiske mengutamakan bagaimana makna dapat dibangun, didistribusikan, dan diterima oleh *audiens* (Fiske, 1990). Metode John Fiske dapat mengindentifikasi dan menganalisis tanda-tanda (*signs*) yang digunakan dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang, termasuk simbol-simbol, naratif, dan representasi visual yang dapat mempengaruhi cara *audiens* dalam memahami pesan yang disampaikan dalam film Jalan Yang Jaun Jangan Lupa Pulang. Peneliti akan menggunakan film sebagai objek kajiannya, film merupakan salah satu bidang semiotika yang diterapkan dalam komunikasi, karena film seringkali dikonstruksi dari berbagai jenis tanda (Mudjiono, 2011).

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil film sebagai fokus penelitian, menerapkan metode semiotika John Fiske. Menurut Fiske, teori kode-kode televisi memiliki keterkaitan yang erat (Vera, 2022). Kode-kode yang digunakan dalam tayangan televisi saling terhubung, membentuk suatu makna. Tayangan televisi mencerminkan kode-kode sosial pada tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi (Vera, 2022). Melalui analisis ketiga level tersebut, peneliti dapat memahami pola komunikasi keluarga dalam konteks film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang.

Jika dilihat dari penelitian terdahulu, terdapat juga penelitian yang telah menggunakan model semiotika John Fiske dengan film sebagai subjeknya, yaitu film dengan judu penelitian "Representasi Peran Ayah Dalam Film Ngeri-Ngeri Sedap (Analisis Semiotika John Fiske)". Pada film tersebut mengkaji tentang semiotika John Fiske dengan bagaimana melihat level realitas, level representasi, dan level ideologi. Penelitian yang juga menggunakan film sebagai subjeknya yaitu film Dua Garis Biru, dengan judul penelitian "Representasi Pola Komunikasi Keluarga dalam Film Dua Garis Biru", menggunakan metode analisis semiotika John Fiske yang menghasilkan bahwa film tersebut menggambarkan tentang pandangan tertentu mengenai Pendidikan seksual yang dapat mempengaruhi bagaimana pola komunikasi keluarga terbentuk, dan menggambarkan ideologi feminisme yang dapat mempengaruhi siapa pemegang keputusan dalam suatu

keluarga. Penelitian yang menggunakan film sebagai subjeknya yaitu pada film Keluarga Cemara, dengan judul penelitian "Makna Pesan Moral dalam Film Keluarga Cemara (Analisis Semiotika John Fiske)", dengan hasil penelitian bahwa film Keluarga Cemara menjalankan medium komunikasi massa yang mampu merepresentasikan apa yang akan disampaikan kepada masyarakat, agar maksud dari pesan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, maka tujuan penelitian yang ingin penulis capai adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui level realitas pola komunikasi keluarga pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang
2. Mengetahui level representasi pola komunikasi keluarga pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang
3. Mengetahui level ideologi pola komunikasi keluarga pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada tujuan peneliatian diatas, penelitian ini difokuskan pada beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana level realitas pola komunikasi keluarga pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang?
2. Bagaimana level representasi pola komunikasi keluarga pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang?
3. Bagaimana level ideologi pola komunikasi keluarga pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan dan pertanyaan peneliti diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan penelitian pada bidang komunikasi keluarga serta kajian semiotika film, agar dapat menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat mengenai komunikasi keluarga, dan agar nantinya dapat dijadikan referensi pada penelitian lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk menambah pengetahuan mengenai pola komunikasi keluarga pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang.

1.5 Waktu dan Lokasi Peneliatin

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan						
		9	10	11	12	5	6	7
1	Pengajuan Judul							
2	Penelitian Pendahuluan							
3	Penyusunan Proposal							
4	Desk Evaluation							
5	Pengumpulan Data							
6	Pengolahan Data dan Analisis Data							
7	Ujian Skripsi							