

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Misinformasi dan disinformasi menjadi kekhawatiran masyarakat. Menurut Laporan Risiko Global 2024, misinformasi dan disinformasi menjadi risiko jangka pendek pada posisi teratas (World Economic Forum, 2024). Misinformasi dan disinformasi menjadi faktor yang memperparah terjadinya polarisasi sosial dan politik. Masalah-masalah yang disebutkan dipicu oleh perkembangan teknologi salah satunya adalah new media.

Kehadiran *new media* telah menciptakan ruang komunikasi baru bagi masyarakat untuk berbagi informasi secara lebih efektif (Chen, Liang, & Cai, 2018). Platform seperti media sosial, portal berita online, dan layanan streaming telah menjadi pusat utama dalam membentuk diskursus publik (Swara, 2014). Kelebihan utama internet adalah kecepatan dan jangkauannya yang luas dalam menyebarkan informasi, memungkinkan individu untuk menjadi produsen sekaligus konsumen informasi (Flew, 2014). Fenomena ini membawa perubahan mendasar dalam cara masyarakat berinteraksi dengan berita, media dan peristiwa sosial, memungkinkan penyebaran informasi yang cepat namun seringkali disertai dengan risiko misinformasi dan disinformasi.

New media juga membawa tantangan baru bagi masyarakat. Di Indonesia, berdasarkan data dari kominfo.go.id, terdapat sekitar 800.000 situs web yang menyebarkan misinformasi/disinformasi, berita bohong (*hoax*), dan ujaran kebencian (*hate speech*) di Indonesia (Kominfo, 2017). Berlimpahnya informasi di internet membuat orang semakin sulit membedakan antara informasi yang benar dan yang salah. Selain itu, banyaknya informasi yang tersedia juga mengakibatkan orang menjadi kurang peka terhadap apa yang terjadi di sekitar mereka. Situasi ini mencerminkan bagaimana media baru tidak hanya menyediakan platform untuk penyebaran informasi tetapi juga menciptakan tantangan signifikan yang dapat memperburuk krisis sosial.

Pengaruh *new media* terhadap krisis sosial semakin terlihat dalam berbagai peristiwa. *New media* memainkan peran signifikan dalam terjadinya krisis sosial dengan

menyebarkan informasi, memobilisasi sosial, mempengaruhi opini publik, serta membentuk representasi dan persepsi terhadap krisis. New media menjadi elemen penting dalam menggambarkan dan mempengaruhi respons masyarakat terhadap krisis yang dihadapi. Fenomena ini juga tercermin dalam berbagai bentuk media komunikasi massa, termasuk film, yang sering kali merepresentasikan situasi aktual dan fenomena yang terjadi di masyarakat (Tanjung, 2022).

Dalam konteks film "*Don't Look Up*", krisis sosial digambarkan dengan fenomena yang ada di dunia nyata. Adam McKay, melalui film yang disutradarainya "Don't Look Up" (2021), secara terbuka menyatakan bahwa film ini dimaksudkan sebagai alegori atau metafora untuk keadaan darurat iklim (Little, 2022). Dalam interview di *The Atlantic*, McKay bercerita tentang satir yang ada didalam film ini tidak hanya ditujukan kepada politisi, jurnalis dan selebriti, melainkan juga kepada para ilmuwan, aktivis dan kepada publik secara luas. Topik utama dari film ini adalah bagaimana masyarakat menghadapi krisis sosial yang terjadi, krisis ini digambarkan dengan komet yang akan menuju ke bumi.

Penelitian dan artikel terdahulu yang telah membahas tentang film "*Don't Look Up*", masih belum ada yang membahas tentang fenomena new media. Doyle, membahas bagaimana mengkomunikasi krisis sosial tentang perubahan iklim dalam film Don't Look Up (Doyle, 2022), Little menguraikan Penggunaan satir untuk mengkomunikasikan sains dalam film Don't Look Up (Little, 2022), dan Fahy membahas tentang Representasi media berita di dalam film Don't Look Up (Fahy, 2022). Sehingga, masih kurangnya penelitian yang secara spesifik mempelajari tentang pengaruh *new media* terhadap krisis sosial dalam konteks film ini menunjukkan adanya gap yang perlu diisi.

Penelitian ini melihat bagaimana media baru mempengaruhi bagaimana masyarakat memandang dan merespon krisis sosial dalam film Don't Look Up. Film adalah produk budaya yang terbentuk atas tanda-tanda yang dapat diinterpretasi oleh para penontonnya. Dengan melihat hal tersebut, penelitian ini akan mengidentifikasi tanda-tanda mengenai krisis sosial dalam film Don't Look Up dan bagaimana media baru mempengaruhi krisis sosial.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu:

1. Misinformasi dan disinformasi menjadi kekhawatiran masyarakat.
2. New media menjadi penyebab terjadinya polarisasi sosial dan politik.
3. Penyebaran informasi yang cepat menimbulkan resiko misinformasi dan disinformasi
4. *New media* mempengaruhi persepsi dan respons publik terhadap krisis sosial.
5. Penyebaran informasi palsu atau menyesatkan melalui media sosial dan dampaknya terhadap pemahaman dan perilaku publik dan mempersulit masyarakat dalam memproses informasi.
6. Perkembangan teknologi informasi menciptakan kompetisi dalam memproduksi informasi.
7. Film sebagai salah satu media komunikasi massa ikut berperan menghasilkan tanda-tanda melalui representasi dari situasi di dunia nyata.

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat berdasarkan identifikasi masalah di atas adalah:

1. Bagaimana penanda dan petanda krisis sosial direpresentasikan dalam *mise en scene* film *Don't Look Up* ?
2. Bagaimana pengaruh *new media* terhadap krisis sosial di dalam film *Don't Look Up*?

## 1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap terfokus, peneliti akan membatasi masalah penelitian dengan memfokuskan pada analisis visual yang muncul pada *mise en scène*, yang merupakan salah satu elemen pembentuk film *Don't Look Up*. Untuk menjaga agar penelitian tetap fokus, penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini membahas tentang film "Don't Look Up" (2021);
- 2) Menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure, yang melihat elemen-elemen *mise en scène* pada film tersebut;

- 3) Melihat adegan-adegan pada film tersebut yang bertemakan krisis sosial dan media baru.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penanda dan petanda krisis sosial pada *mise en scene* di film *Don't Look Up*.
2. Untuk mengetahui pengaruh *new media* terhadap krisis sosial di dalam film *Don't Look Up*.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi para pembaca, untuk bidang akademis sebagai referensi penelitian selanjutnya dengan topik sejenis, khususnya untuk kajian dalam media kreatif khususnya film dan multimedia.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti
  - Menambah pengetahuan peneliti mengenai kajian perfilman khususnya film.
  - Meningkatkan literasi menggunakan media film.
- b. Bagi Institusi
  - Menambah referensi dan kontribusi pada perkembangan kajian dunia kreatif khususnya bidang perfilman mengenai *new media* dan pengaruhnya.
- c. Bagi Masyarakat
  - Menjadi inspirasi bagi masyarakat untuk lebih memaknai dan mengkritisi karya-karya film.
  - Menumbuhkan minat untuk membaca dan meningkatkan pemahaman tentang *new media*.

- Sebagai media pembelajaran agar melihat film dengan aktif dan memperhatikan unsur-unsur yang ada di dalam film.

## **1.7 Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Creswell menjelaskan penelitian kualitatif adalah penelitian yang berfokus pada identifikasi sebuah makna dengan menerjemahkan kompleksitas dari permasalahan untuk membuat interpretasi (Creswell, 2021). Permasalahan mengenai fenomena pengaruh *new media* terhadap krisis sosial adalah topik utama yang akan dianalisis. Penulis menggunakan metode deskriptif interpretatif untuk menjabarkan masalah.

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

#### a. Observasi

Observasi dilakukan sebagai proses pengumpulan data primer. Observasi dalam penelitian ini berfokus pada subjek utama penelitian yaitu adegan Film “*Don’t Look up (2021)*”. Observasi dilakukan dengan memperhatikan unsur-unsur pembentuk film, yaitu: Unsur Naratif dan Unsur Sinematik.

#### b. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan sebagai proses pengumpulan data sekunder. Data sekunder diperoleh dari sumber-sumber yang terdahulu, yaitu: penelitian, buku, jurnal dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan fenomena yang diangkat dalam penelitian ini yaitu, pengaruh *new media* selama krisis sosial.

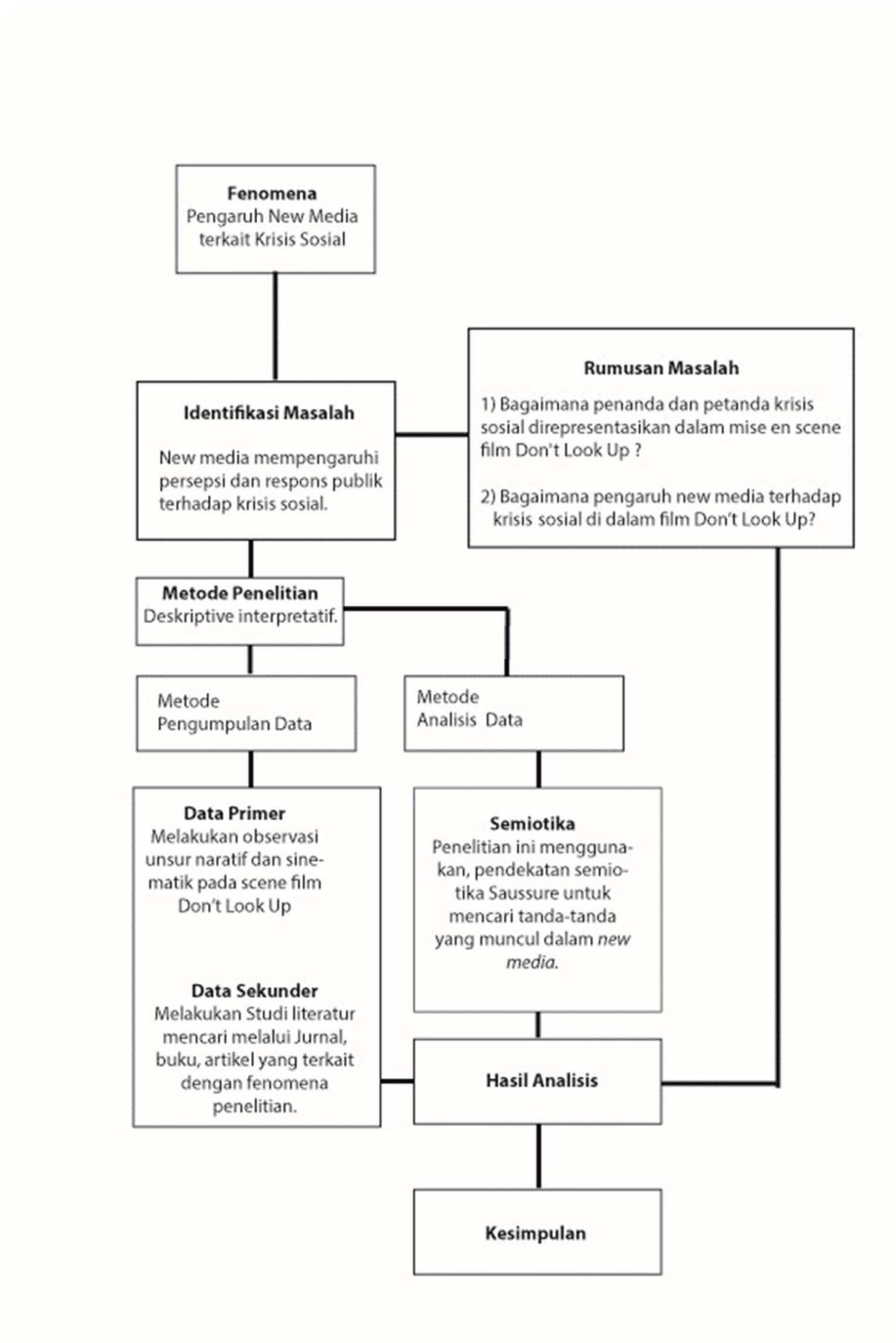
### **1.7.2 Metode Analisis Data**

Dalam proses analisis, penulis menggunakan analisis semiotik dari Ferdinand de Saussure. Analisis Semiotika Saussure dilakukan dalam proses menentukan penanda (Signifier) dan petanda (Signified) terkait dengan fenomena pengaruh *new media* terhadap krisis sosial di dalam film *Don’t Look Up*. Peneliti melakukan pemisahan segmen yang berfungsi sebagai pengelompokan adegan atau urutan (Anwar, 2020). Setelah mengetahui tanda-tanda yang muncul di dalam *miss en scene*, penelitian berlanjut melakukan

interpretasi makna atas tanda-tanda yang ditemukan. Tanda-tanda diinterpretasi berdasarkan landasan teori yang digunakan yang dalam penelitian ini. Pendekatan semiotika ini dipilih untuk fokus mengkaji tanda-tanda dan konten tentang *new media* yang ada di dalam film dan pengaruh *new media* itu tanpa ada perlakuan khusus pada objek yang akan diteliti. Prosedur analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut.

- a) Data primer berupa film “Don’t Look Up”, pertama-tama diuraikan berdasarkan struktur cerita atau naratif 3 babak. Struktur cerita 3 babak, terdiri dari, 1) Babak Pertama: *Exposisi*; 2) Babak Kedua: *Confrontation*; 3) Babak Ketiga: *Resolution*.
- b) Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mencari sample adegan. Adegan dipilih dan diberikan berdasarkan dengan hasil pembagian struktur naratif. Setelahnya, peneliti memperhatikan *mise en scene*.
- c) Sampel adegan yang dipilih kemudian dianalisis melalui pendekatan semiotika Saussure.
- d) Selanjutnya, sampel adegan diinterpretasi sesuai dengan tujuan penelitian.
- e) Setelah diinterpretasi, maka akan ditarik kesimpulan tentang pengaruh *new media* terhadap krisis sosial dalam Film *Don’t Look Up*.

## 1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1Kerangka Penelitian

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi gambaran awal penelitian yang terdiri dari latar belakang penelitian, permasalahan (identifikasi masalah dan rumusan masalah), batasan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode yang digunakan dan kerangka penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi penjelasan teori-teori yang digunakan untuk proses pemilihan tanda-tanda dan juga sebagai landasan untuk menganalisis.

### **BAB III DATA PENELITIAN**

Berisi data hasil studi literatur yang merupakan referensi dari penelitian-penelitian terhadulu dan hasil dari observasi terhadap objek yang diteliti berupa adegan-adegan yang ada di dalam film *Don't Look Up*.

### **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

Berisi pembahasan dan hasil analisis data yang telah dikumpulkan dan diteliti dengan menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.