



BAB I

PENDAHULUAN

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

A. Latar Belakang Masalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi telah menjadi aspek sebagai pendukung yang benar-benar diperlukan bagi individu tanpa memandang usia, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial, dan lainnya. Kemajuan teknologi media komunikasi terus meningkat sangat pesat dan memiliki pengaruh besar bagi masyarakat untuk membagi informasi, pengetahuan dan pengalaman. Banyak faktor yang mengundang manusia untuk hidup serba instan, mewah dan budaya barat yang masuk ke Indonesia dari berbagai sisi. Hal ini membuat adanya perubahan nilai moral dan budaya yang terjadi.

Media adalah alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menawarkan pesan dari sumber sebagai komunikator kepada khalayak sebagai komunikan.

Komunikasi dengan banyaknya khalayak atau komunikasi massa dapat dijangkau dengan mudah karena adanya media massa seperti media cetak berupa koran, majalah, buletin dan lain sebagainya. Sementara media elektronik terdapat televisi, radio, film, dan lain sebagainya. Semakin cepat penyebaran informasi kepada publik, maka media dianggap alat yang sesuai untuk mengirimkan informasi. Karena dalam penggunaannya tidak terbatas ruang dan waktu.

Keberadaan film memiliki makna unik antara sarana komunikasi lainnya. Selain dipandang sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam penyebaran gagasan dan ide, film ini juga merupakan sarana ekspresi seni yang menyediakan jalur pengungkapan kreativitas dan media budaya yang menggambarkan kehidupan kehidupan dan kepribadian suatu bangsa.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Film lahir di penghujung abad ke-19 dan memiliki sejarah panjang sebagai bentuk dari perkembangan teknologi. Dalam berbagai penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan pesan dibaliknya. Pada dasarnya film ini disajikan sebagai sarana hiburan karena ada banyak genre diantaranya horor, fiksi, romantis, komedi, *action*, religi dan lain sebagainya.

Melalui film informasi dapat dikonsumsi lebih dalam dan dikemas dalam bentuk audio visual yang menarik untuk dinikmati. Dalam film terdapat pesan yang ingin disampaikan oleh seorang penulis. Film disajikan sebagai tontonan bagi masyarakat dan tentu saja memiliki nilai orientasi. Dapat dikatakan jika film sangat berkontribusi terhadap kehidupan manusia. Dengan adanya film, otak manusia menjadi tenang dan hati terhibur. Namun terkadang film juga membuat seseorang berpikir dan memberikan pelajaran mengenai kehidupan.

Film sebagai salah satu media massa yang menarik minat penonton dalam mengkonsumsi informasi dengan cara yang berbeda dengan media lainnya. Ketika surat kabar memberikan informasi secara visual melalui tulisan serta gambar dan radio memberikan informasi secara audio melalui suara, maka film hadir dengan menggabungkan kedua-duanya. Pesan yang disampaikan dalam film kepada khalayak secara audio visual yang disertai dengan gerak.

Setiap film pasti memiliki pesan moral maupun tujuan yang ingin disampaikan kepada khalayak didalamnya. Sebuah film mencakup beberapa pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan, ataupun informasi. Pesan dalam film juga menggunakan lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Saat menonton film

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan bahkan dapat mempengaruhi *audiens*.

Film muncul dari kreativitas dan dibutuhkan ide, konsep, teknis yang memiliki waktu proses yang panjang untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Pencarian ide ini dapat dilakukan dalam beberapa cara seperti mengangkat kisah dari novel, kisah nyata, cerita pendek, puisi, dongeng maupun bisa juga mengacu pada catatan pribadi. Seperti film *Kukira Kau Rumah* yang memiliki banyak pesan moral didalamnya.

Film berjudul “*Kukira Kau Rumah*” tayang di bioskop dan dirilis sejak tanggal 3 Februari 2022 dengan durasi 1 jam 30 menit. Film ini mengangkat kisah seorang anak perempuan pengidap penyakit bipolar. Dalam sebuah film *Kukira Kau Rumah* terdapat moral yang ingin disampaikan penulis kepada audiensnya, baik secara tersirat maupun tersurat. Film yang disutradari oleh Umay Shahab ini membahas bagaimana kehidupan yang sebenarnya. Walaupun film ini adalah debut pertama filmkarya Umay Shahab, film *Kukira Kau Rumah* juga berhasil mendapatkan rating 7,2/10 disitus IMDb.

Selain Prilly Latuconsina, terdapat aktor lainnya yang diketahui, seperti Jourdy Pranata, Shenina Cinnamon, Raim Laode, dan masih banyak lagi. Film “*Kukira Kau Rumah*” yang dimulai dari seseorang pria muda yang kesepian bernama Pram yang dimainkan oleh Jourdy Pranata. Ayahnya meninggal ketika Pram masih duduk dibangku sekolah sementara ibunya sibuk bekerja.

Pram mengisi hari-harinya dengan bermain musik dan membuat lagu saat bekerja dikafe musik. Kemudian Pram juga bertemu dengan seorang wanita cantik bernama Niskala yang dimainkan oleh Prilly Latuconsina. Hubungan Pram dengan Niskala semakin dekat, namun satu hal yang tidak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



diketahui Pram mengenai Niskala yang menderita penyakit bipolar. Niskala juga menyembunyikan fakta bahwa ia mengejar pendidikan tinggi dari ayahnya yang disebut Dedi.

Teori semiotika yang peneliti gunakan adalah teori dari Charles Sanders Peirce. Peirce mendefinisikan semiosis sebagai hubungan di antara tanda, benda, arti. Tanda tersebut mempresentasikan benda atau yang ditunjuk di dalam pikiran si penafsir. Yang dimaksud “tanda” ini sangat luas. Yang dikupas teori segitiga makna adalah persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rincian latar belakang permasalahan diatas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana Analisis Semiotika Pierce yang terkandung dalam film Kukira Kau Rumah?”

C. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana Tanda yang ditampilkan dalam Film Kukira Kau Rumah?
2. Bagaimana Objek yang ditampilkan dalam Film Kukira Kau Rumah?
3. Bagaimana Interpretant yang ditampilkan dalam Film Kukira Kau Rumah?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana tanda-tanda yang terkandung dalam film Kukira Kau Rumah.
2. Untuk mendeskripsikan objek yang terkandung dalam film Kukira Kau Rumah.
3. Untuk mengidentifikasikan yang terkandung dalam film Kukira Kau Rumah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



E. Manfaat Penelitian

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Dari penelitian terhadap pesan moral dalam film “Kukira Kau Rumah” berdasarkan tujuan penelitian diatas maka diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara akademis maupun secara praktis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini untuk dapat memberikan manfaat dan pengetahuan baru terkait teori semiotika Charles Sanders Peirce, dengan penelitian ini berharap bahwa teori Semiotika Charles Sanders Peirce bisa menjadi pemandu penelitian yang akan datang. Diharapkan dapat digunakan untuk menganalisis dan mengkaji pemaknaan tanda, objek dan interpretant. Selain itu hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi tambahan referensi untuk penelitian selanjutnya terutama bagi Studi Komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui makna sebuah pesan yang terkandung dalam sebuah film, dan diharapkan dapat dipahami dalam membangun pemikiran yang benar.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.