

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi ialah hal yang paling krusial. Hal ini didasari sebab komunikasi merupakan tahapan penyampaian pesan dari individu kepada yang lainnya dengan maksud menciptakan pemahaman yang sama. Sebuah komunikasi memerlukan unsur-unsur yang dapat mendukung prosesnya agar bisa efektif, yakni komunikator sebagai pengirim pesan, isi pesan/konten, komunikan orang yang menerima pesan, media/saluran, dan respon balasan atau *feedback*. Komunikasi bertujuan menyampaikan pendapat, saling bertukar pikiran serta mempengaruhi perilaku lawan bicara sesuai yang diinginkan (Kustiawan et al., 2022). Jadi, komunikasi adalah suatu proses pertukaran pesan yang dilakukan manusia untuk kelangsungan hidupnya dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Menurut Weaver komunikasi merupakan suatu prosedur saling mempengaruhi pikiran yang dilakukan manusia dengan manusia lainnya. Bentuk-bentuk komunikasi antar lain komunikasi kelompok, komunikasi massa, komunikasi interpersonal, dan komunikasi interpersonal (dalam Taufik, 2020: 125-126). Perkembangan teknologi saat ini telah melahirkan bentuk komunikasi yang lebih canggih, seperti halnya dalam komunikasi massa. Tindakan menyebarkan informasi kepada khalayak umum menggunakan media cetak serta elektronik disebut penyebaran informasi secara luas.

Seperti yang diungkapkan oleh Janowitz, media massa adalah proses komunikasi antar individu maupun kelompok yang melibatkan penggunaan alat teknologi seperti film, radio, televisi, koran untuk menyebarkan pesan/konten

kepada masyarakat yang heterogen dan menyebar di waktu yang sama. Lebih lanjut, John Bittner yang mengatakan bahwa komunikasi massa merupakan sebuah informasi atau kabar yang disebarkan pada orang-orang secara luas menggunakan media massa, baik media elektronik, cetak, maupun web. Media massa berfungsi memberikan informasi, melakukan persuasif, menghibur dan transmisi budaya pada masyarakat (Hadi et al, 2020: 34).

Film juga dianggap sebagai alat komunikasi massa yang efektif menjangkau target audiens karena format audio visualnya yang memungkinkan mereka menyampaikan beberapa cerita dengan waktu yang singkat. Ketika menyaksikan suatu film, penonton merasa seakan-akan film tersebut memiliki kemampuan melampaui ruang dan waktu, menyampaikan pelajaran hidup, bahkan memiliki kekuatan untuk mempengaruhi penontonnya (Asri, R, 2020: 74).

Film berfungsi sebagai media yang mengilustrasikan kehidupan sosial didalam masyarakat dan memberikan pelajaran serta gambaran hidup yang berharga kepada pemirsanya, sehingga menjadikannya sebagai bentuk komunikasi yang paling efektif. Sebagai semacam inovasi budaya, film menawarkan pelajaran hidup dan gambaran realistis kepada pemirsa. Kemampuan sebuah film untuk menyampaikan kondisi kesadaran manusia sangat dipengaruhi oleh kualitas konten audiovisualnya (Alfiyatun,2019:1-2). Film disebut juga sebagai *cinematographie* yang dimbil dari kata *cinema* dan *tho/phytos* bermakna gerak serta cahaya. Sehingga film secara harafiah diartikan sebagai sebuah gambar yang bergerak dengan bantuan cahaya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI), film mempunyai arti sebuah teknologi produksi dari seluloid yang

digunakan sebagai media tempat gambar yang akan dipotret (gambar negatif) dan gambar yang akan ditampilkan di layar bioskop (gambar positif). Film digunakan sebagai sarana menyebarluaskan sebuah pesan atau informasi kepada masyarakat luas, khususnya bagi yang menontonnya (Alfathoni, 2020: 2).

Film merupakan salah satu bentuk media yang lebih unggul dibandingkan bentuk komunikasi lainnya karena mampu menjangkau khalayak yang lebih luas seta berbagai lapisan masyarakat dan film tersebut bisa berdampak bagi pengikutnya. Sebuah film yang dibuat harus memperhatikan genre dan makna yang ingin disampaikan pada penontonnya (Masni, 2020: 197).

Generasi yang muncul sesudah tahun 1995, lebih tepatnya sesudah tahun 2000, dikenal sebagai Generasi Z. Generasi tersebut terlahir pada masa awal pesatnya perkembangan internet menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Generasi ini belum ada ketika mainan yang paling umum masih berupa mainan tradisional dan belum ada telepon seluler (Akbar et al, 2022: 380). Kehidupan kreativitas dan pengalaman teknisnya yang memiliki berbagai dampak disruptif mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.

Saat ini, menonton film dapat di layar yang lebih besar di rumah atau di bioskop, atau menontonnya di ponsel cerdas atau bahkan menggunakan teknologi VR (Virtual Reality). Selain membahas kemungkinan terjadinya fenomena masyarakat, film ini juga menyinggung kemungkinan pengalaman individu. Akan tetapi, hal tersebut bukan berarti film tidak dapat memberikan efek pada banyak penonton dengan cepat; sebaliknya, karena layar sangat mudah diakses, semua orang dapat merasakan dampak dari sebuah film. Karena

setiap anggota Generasi Z kini menganggap label digital sebagai hal yang unik, perilaku ini biasa terjadi pada mereka.

Prosedur yang digunakan oleh pemasok platform distribusi film diikuti dengan tepat saat mengadaptasi film untuk saluran VoD (*Video on Demand*) berbasis aplikasi. Setidaknya delapan penyedia platform *iFlix*, *Netflix*, *Vidio*, *GoPlay*, *Genflix*, *CatchPlay*, *Viu*, serta *Disney+Hotstar* tersedia dan diizinkan di Indonesia (LIPI Press, 2021). Dengan bantuan penemuan ini, terdapat beberapa kategori yang dapat dipilih berdasarkan preferensi. Mengingat lingkungan ini, VoD berfungsi sebagai "layar kedua" bagi Generasi Z ketika memilih kemungkinan menonton film lainnya karena korelasi kuat antara frekuensi aktivitas online Generasi Z dan label digital mereka.

Dalam hal ini, bisa dikatakan Generasi Z sangat gemar menonton siaran langsung di layar besar di bioskop, maupun menyaksikan film di alat-alat digital contohnya komputer, ponsel, dan lain-lain. Selama tahap ini, suasana film akan menarik penonton, dan mereka akan menyerap pesan beserta semua ide berharga dan pengaruh aslinya. Hal ini akan membentuk persepsi penonton. Mulai saat ini penonton (komunikator) berhasil menerima pesan dari pembuat film (komunikator).

Kehadiran film di layar kaca Indonesia terus berkembang, salah satunya adalah film drama berjudul "*Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang*," yang dirilis pada 2 Februari 2023 dan disutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko. Film ini merupakan sekuel dari Nanti Kita Cerita

Tentang Hari Ini (NKCTHI), diadaptasi dari novel karya Marchella F.P, yang juga menulis novel NKCTHI. Naskah film ini ditulis oleh Angga Dwimas Sasongko dan M. Irfan Ramli, dan diproduksi oleh Visinema Pictures.

Film berdurasi 106 menit dengan 8 scene moral ini menampilkan Sheila Dara Aisyah (Aurora), Jerome Kurnia (Kit), Lutesha (Honey), Rio Dewanto (Angkasa), Ganindra Bimo (Jem), dan Rachel Amanda (Awan). Berlatar di London, film ini memiliki sinematografi dan musik latar yang kuat, membuat penonton terbawa suasana saat menontonnya.

Materi film ini menambah makna melalui setiap karakter dan adegan. Alur cerita dan dialognya sangat dramatis dan simpatik. Film ini melanjutkan cerita dari "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (2020)," menggambarkan perjalanan Aurora, yang diperankan oleh Sheila Dara, yang merasa asing dalam keluarganya. Aurora memutuskan merantau ke London untuk melanjutkan pendidikannya. Di London, Aurora menemukan teman-teman baik yang siap membantunya jika diperlukan, tanpa terlalu mencampuri urusan pribadinya. Namun, kehidupan barunya tidak mudah, memperburuk komunikasinya dengan keluarga. Akhirnya, Angkasa (Rio Dewanto) dan Awan (Rachel Amanda) menyusul Aurora ke luar negeri.

Film dibuka dengan memperkenalkan karakter Jem, kekasih Aurora. Jem digambarkan sebagai sosok yang penuh dengan tanda-tanda *red flags*. Ia kerap meneriaki, melakukan *gaslighting*, merusak proyek

tugas akhir Aurora, hingga menghancurkan HP milik Aurora. "Aurora, kenapa kamu selalu menentang aku?" kata Jem, kemudian dibalas oleh Aurora "Aku hanya ingin kamu mengerti perasaanku." Konflik ini menjadi penggerak utama plot, memaksa Aurora untuk membuat keputusan sulit dalam hidupnya.

Pada bagian kedua, tiba-tiba Awan dan Angkasa, kakak Aurora, datang ke London untuk mencarinya. Kehadiran mereka mengejutkan Aurora dan para sahabatnya, Honey dan Kit. Kakak-kakak Aurora sangat khawatir dengan kondisi Aurora yang menghilang tanpa kabar selama dua bulan. Mereka mencoba memahami apa yang terjadi dan membantu Aurora keluar dari situasi sulit. Awan bertannya kepada Aurora "Dua bulan ini ke mana aja, Kak?", jawab Aurora "Maaf, aku nggak bisa kasih kabar."

Dalam sebuah adegan di restoran, Awan dan Angkasa akhirnya mengetahui situasi sebenarnya setelah Aurora mengungkapkan konflik yang ia alami dengan Jem. Pertengkaran emosional terjadi, dan Angkasa, yang merasa bertanggung jawab untuk melindungi adik-adiknya, memutuskan untuk menemui dan menghajar Jem. Angkasa berkata "Ra, kenapa kamu nggak bilang kalau ada masalah?", Aurora menjawab dengan sedih "Aku pikir aku bisa menyelesaikannya sendiri". Tindakan ini memaksa Aurora untuk kembali ke Jem demi menyelamatkan Angkasa.

Aurora merasa terjebak antara memilih keluarganya atau kembali ke Jem. Ia akhirnya memilih untuk kembali tinggal bersama Jem demi menghindari masalah lebih besar, meskipun hal itu mengorbankan dirinya

sendiri. Keputusan ini membuat hubungannya dengan Honey semakin tegang, karena Honey kecewa melihat sahabatnya kembali ke hubungan yang tidak sehat.

Pada bagian akhir, Aurora akhirnya mendapatkan kesempatan untuk menjelaskan situasinya kepada kakak-kakaknya dengan tenang. Ia mengungkapkan perasaannya tentang keluarga dan mengapa ia merasa lebih nyaman di London bersama Honey dan Kit. Aurora berkata "Semenjak aku pindah ke sini, Ayah jadi lebih sering nyariin aku.". Awan menjawab "Kami semua merindukanmu, Ra." Angkasa pun menambahkan "Ra, jangan lupa pulang, ya?". Aurora menjawab kedua kakaknya "Aku kan udah di rumah, Mas". "Ya udah, jangan lupa mampir, jengukin kita" kata Awan mengakhiri pembicaraan. Meskipun keputusannya tidak diterima sepenuhnya oleh keluarganya, mereka akhirnya memahami bahwa Aurora perlu menemukan jalannya sendiri.

Film ini mengangkat isu tentang hubungan keluarga, pencarian identitas, dan perjuangan melawan hubungan yang tidak sehat. Teknik naratif nonlinear membantu menyajikan cerita dengan lebih kompleks, memungkinkan penonton untuk melihat berbagai perspektif dan memahami konflik internal karakter Aurora secara mendalam.

Kisah Aurora dikemas dengan suasana yang mengharukan dan berkaitan dengan arti rumah yang sesungguhnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan studi mengenai "Persepsi Generasi Z pada Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang (Studi Kasus pada Squad Tantrum

yang Menonton Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang)."

1.2 Batasan Masalah

Untuk mempersempit masalah ini dan memberikan panduan yang tepat untuk penelitian di masa depan guna mencegah pembicaraan menjadi terlalu meluas. Oleh karena itu, agar dapat memenuhi kriteria penelitian, penulis penelitian ini membatasi permasalahan dengan menggunakan analisis persepsi khalayak untuk mendapatkan informasi yang dapat dipercaya melalui wawancara dengan serangkaian pertanyaan dari peneliti., Pada penelitian ini Penulis akan mewawancarai teman sebaya yang termasuk dalam generasi Z yang menyaksikan Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang.

1.3 Rumusan Masalah

Berlandaskan penjabaran latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang dibuat ialah:

1. Bagaimana persepsi Generasi Z dalam menonton film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (Studi Kasus pada *Squad Tantrum* yang menonton Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*)?
2. Apa makna denotatif, konotatif, beserta indeks dan ikon yang diinterpretasikan Generasi Z mengenai film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (Studi Kasus pada *Squad Tantrum* yang menonton Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*)?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam studi ini yakni

1. Untuk mengetahui bagaimana persepsi generasi Z didalam menyaksikan film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* Studi Kasus pada *Squad Tantrum* yang menonton Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*)
2. Untuk mengetahui makna denotatif, konotatif, beserta indeks dan ikon yang diinterpretasikan ,Generasi Z [ada Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* Studi Kasus pada *Squad Tantrum* yang menonton Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*)

1.5 Manfaat Penelitian

Keunggulan penelitian dapat ditentukan berdasarkan konteks yang disajikan serta tujuan studi yang sudah dipaparkan di atas. Manfaatnya meliputi:

1. Penelitian ini Sebagai bagian dari persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dalam menambah pengetahuan tentang Persepsi Generasi Z pada Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* Studi Kasus pada *Squad Tantrum* yang menonton Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*)
2. Idealnya, temuan penelitian ini mampu menjelaskan Generasi Z dan film “Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang” secara teoritis.

3. Dari segi akademik, temuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan konten penelitian ilmiah Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang serta sebagai sumber bacaan.
4. Secara praktis, temuan studi ini diharapkan mampu membagikan manfaat bagi masyarakat luas, memberikan bantuan atau referensi kepada mereka yang membutuhkan, dan menjadi panduan untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis

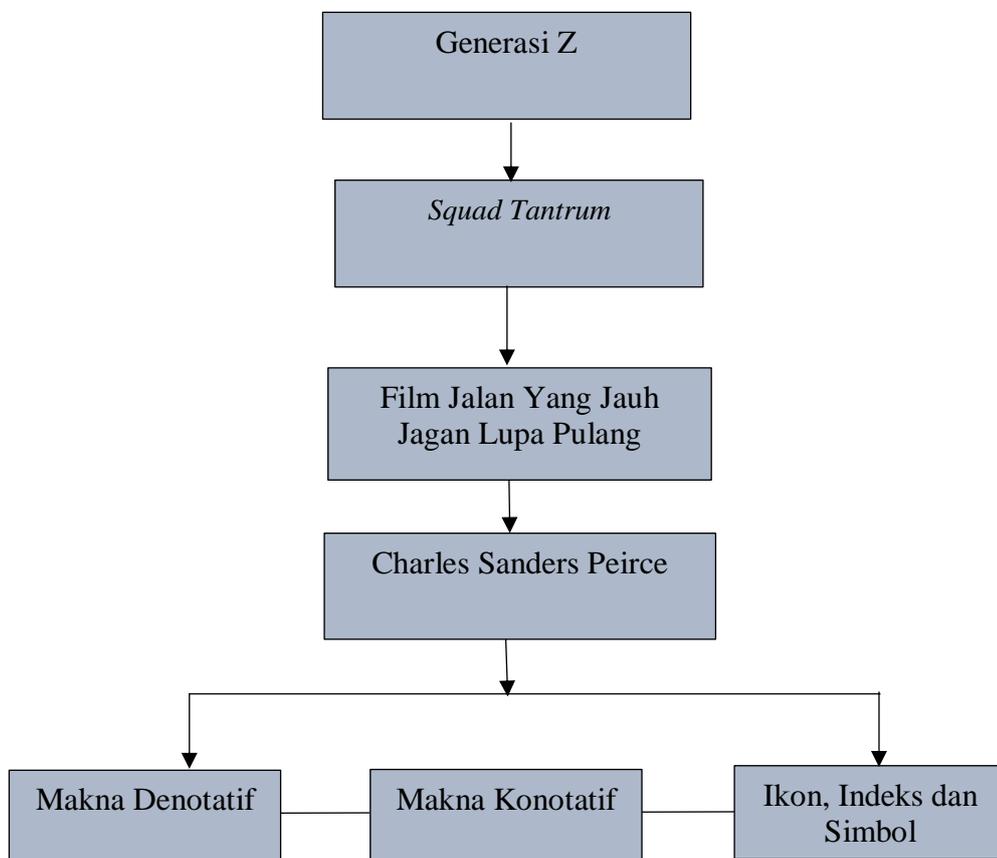
1.6.1 Kerangka Pemikiran

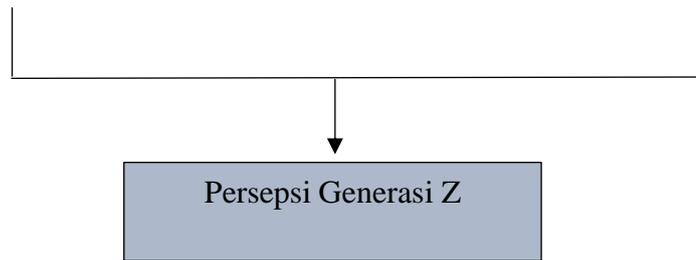
Terkait menonton, terkhusus film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* Generasi Z tentunya mempunyai latar belakang sosial (budaya, kepercayaan, tradisi, norma, dsb) juga latar belakang pribadi (derajat, pengalaman, prinsip, kepribadian, pengetahuan dsb), dalam studi ini mengambil latar belakang akademis Generasi Z . Kerangka pemikiran dalam penelitian ini berawal dari persepsi generasi z yang terdapat dalam film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*. Salah satu kelompok penikmat film yang mana dapat diamati adalah kelompok *Squad Tantrum*.. Teman sebaya diartikan sebagai teman, sahabat, atau individu yang mungkin diajak berkolaborasi. Karena perbedaan usia yang dekat, teman sebaya juga sering disebut sebagai teman seusia dan di dalam penelitian ini, *Squad Tantrum* termasuk dalam Generasi Z.

Anda mungkin pasti memperhatikan bagaimana latar belakang adegan film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang" memengaruhi cara individu membaca tanda-tanda saat menonton. Saling ketergantungan elemen latar belakang menjadi penyebab hal ini. Di sinilah muatan emosional film akan tetap utuh sepanjang interaksi. Film ini berdampak pada Generasi Z karena perasaan intens yang dialami dan bagian-bagian yang dianggap signifikan. Alhasil, apa yang akan dilihat saat menonton film ini sesuai dengan rumusan masalah, serta bagaimana generasi Z memandang dan merasakannya. Berikut ini menguraikan apa yang ingin peneliti sampaikan:

Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berpikir





1.6.2 Asumsi

Asumsi atau dugaan sementara yang merupakan pemberitahuan suatu permasalahan yang dinyatakan dalam bentuk laporan atau pendapat disebut asumsi. Sebelum melakukan penelitian ini, adapun asumsi yang dipegang oleh peneliti, yaitu terdapat persepsi Generasi Z dalam film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*, dalam kelompok *Squad Tantrum*.

1.6.3 Hipotesis

Hipotesis adalah solusi spekulatif atau perkiraan terhadap suatu masalah. Berdasarkan rumusan masalah penelitian hipotesis yang peneliti gunakan yakni, adanya persepsi Generasi Z dalam film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* pada *Squad Tantrum* dilihat melalui Makna Denotatif, Makna Konotatif, beserta Ikon, Indeks dan Simbo

