

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dalam kehidupan bermasyarakat, informasi-informasi yang beredar sangat penting untuk dijadikan referensi pribadi. Agar sebuah informasi secara cepat disebarkan kepada masyarakat luas, dibutuhkan komunikasi massa. Komunikasi massa menurut Berger dan Chaffee (1987) dalam McQuail (2010:18) adalah ilmu yang memahami produksi, pengolahan, dan efek dari informasi yang disebarkan kepada komunikasi massa. Penyebaran informasi ini melibatkan audiens yang jumlah banyak dan beragam melalui media. Pawito (2007:16) mengemukakan bahwa komunikasi massa adalah bentuk komunikasi yang melibatkan khalayak luas dengan menggunakan teknologi media.

Komunikasi massa yang membawa pesan untuk komunikannya, memiliki media untuk menyampaikannya agar terfasilitasi dengan baik. Menurut Schramm dalam Nadie (2018:36) media massa adalah “suatu kelompok kerja yang terorganisasi di sekitar beberapa perangkat untuk mengedarkan pesan yang sama, pada waktu yang sama, ke sejumlah besar orang.”. Dari pengertian ini diketahui bahwa sistem yang tertata baik harus ada pada media massa. Hal ini karena pesan disebarkan kepada ribuan audiens, sehingga dibutuhkan hal yang tersistem.

Menurut Nadie (2018:37), media massa memiliki kategori menurut bentuk fisik, teknologi yang terlibat, proses komunikasi, dan lainnya. Kategori dari media massa adalah media cetak, media elektronik, dan media baru. Jenis dari kategori

media cetak adalah surat kabar, majalah, buku, dan dokumen. Untuk jenis dari kategori media elektronik yaitu radio, film, televisi, rekaman audio, dan video. Selanjutnya, ada media baru yang mencakup teknologi komunikasi komputer, jenisnya seperti DVD, CD-Rom, Internet, *email*, *boarding bulletin*, dan lain-lain.

Komunikasi massa dibutuhkan komunikator agar pesan massa tersampaikan dengan baik. Ruliana dan Lestari (2019:158) mengemukakan komunikator komunikasi massa yang menyampaikan pesan kepada ribuan komunikan komunikasi massa saat yang bersamaan, tidak bisa menyesuaikan harapannya untuk memperoleh tanggapan dari masing-masing komunikan. Komunikator komunikasi massa yang berhasil, mampu mendapatkan empati komunikan, melalui metode penyampaian pesan yang dilakukan. Ada dua tugas komunikator dalam komunikasi massa, yaitu mengetahui apa yang ingin disampaikan dan mengetahui bagaimana menyampaikan pesan secara menyeluruh kepada komunikannya.

Pesan komunikasi massa yang dikemukakan oleh Ruliana dan Lestari (2019:167) terdiri dari dua aspek yaitu isi pesan dan lambang. Pesan-pesan yang disampaikan oleh komunikator pada komunikasi massa memiliki segmentasi tertentu. Pesan yang disampaikan ada yang memiliki sifat yang informatif, edukatif, dan menghibur. Penataan pesan tergantung pada sifat media yang berbeda-beda. Severin dan Tankard dalam Ruliana dan Lestari (2019:167) menyatakan bahwa “komunikasi massa adalah sebagian keterampilan (*skill*), sebagian seni (*art*) dan sebagian ilmu (*science*). Dimensi seni penting dalam mengemas pesan yang akan disampaikan.”

Media massa yang memiliki tujuan untuk hiburan sudah menjadi konsumsi umum bagi khalayak luas. Salah satu yang paling sering dijumpai adalah film. Film merupakan hasil karya seni visual yang memiliki cerita dengan pesan yang terkandung di dalamnya. Lililiweri (1991) dalam Eunike (2017) mengemukakan bahwa “film adalah media elektronik paling tua daripada media lainnya, yang memiliki gambar-gambar hidup seolah memindahkan realita ke layar.”. Film adalah disebut sebagai media massa yang dapat disaksikan sejumlah orang dengan skala besar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh McQuail (2004:32), film merupakan sebuah fungsi untuk audiensnya menikmati waktu luang yang dimilikinya.

Sebuah film memiliki pesan, yang disampaikan secara verbal maupun non verbal. Komunikasi verbal menurut Nurudin (2017:120) adalah “bentuk komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik lisan maupun tulisan” dan komunikasi non verbal dalam Nurudin (2017:134) “dapat berupa lambang-lambang seperti gerakan tangan, warna, ekspresi wajah, dan lain-lain”. Contoh dari penyampaian verbal, ketika berdialog antar pemeran atau pemeran menyampaikan dialog tanpa adanya lawan bicara. Untuk penyampaian non verbal, para pemerannya melakukan dengan suatu tindakan seperti membolakkan mata yang menandakan kaget atau melakukan senyum yang menandakan senang.

Dalam film, adegan-adegan yang diperlihatkan akan akan memunculkan sebuah representasi yang mengandung makna. Representasi menurut Hartley (2010: 265-267) dalam Maulati dan Prasetio (2017) adalah bentuk konkret (penanda) yang berasal dari konsep abstrak. Sedangkan representasi menurut Mufid (2009:272) adalah “sebuah cara di mana memaknai apa yang diberikan pada benda yang

digambarkan”. Dengan ini, representasi menghidupkan adegan-adegan dalam film yang tidak hanya objek visual saja dengan memunculkan makna.

Film bisa dibentuk dari realita yang pernah terjadi atau dari adaptasi imajinasi seseorang. Beberapa aspek kehidupan seperti politik, pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, dan lain sebagainya dikemas secara menarik di film. Beberapa kejadian terkait dengan aspek yang sudah disebutkan, terjadi dalam kehidupan masyarakat. Dalam dunia pendidikan, banyak kejadian yang bisa diangkat dalam perfilman. Contohnya pergumulan para siswa dalam menghadapi ujian, pengajaran guru dalam ruang kelas, konflik antara siswa atau dengan guru, bahkan kejadian menyimpang seperti kenakalan remaja pada umumnya.

1.2. Identifikasi Masalah

Menurut Prasetya (2019) film terdiri dari beberapa tanda yang membentuk dalam kesatuan, sehingga membutuhkan sebuah koneksi antar tanda-tanda tersebut. Rangkaian gambar, suara, dan dialog membentuk jalan cerita yang sesuai tema. Di dalam film, adegan per adegan ditampilkan sejalan dengan tema yang dibawakan. Film juga melibatkan kode budaya di dalamnya yang digunakan untuk merepresentasikan konsep mental masyarakat yang ada dalam cerita. Film yang bertemakan pendidikan menjadi salah satu tema yang akan diteliti, kemudian menganalisis representasi adegan-adegan yang memperlihatkan bagaimana tindakan kecurangan terjadi oleh anak sekolah menengah ke atas. Siswa anak sekolah menengah atas adalah mereka yang berumur remaja menengah.

Dalam film yang akan diteliti, dapat diidentifikasi bahwa ada usaha sutradara menampilkan adegan-adegan yang memunculkan representasi tindakan penyimpangan akademik ini kepada masyarakat luas. Beberapa tindakan penyimpangan ini menurut Yulianto (2018) dilakukan oleh anak yang cerdas dan aktif. Selain itu, permasalahan ini menjadi hal yang biasa untuk diulang walaupun siswa sudah pernah ketahuan. Disebutkan dalam Kompas.com (Juli 2020), rilis sebuah film pada tahun 2017 berasal dari negara Thailand dengan tema tindakan penyimpangan di dunia pendidikan. Penggambaran tokoh yang akan diteliti melalui tokoh Lin, Grace, Pat, dan Bank sebagai pemeran-pemeran utama di Bad Genius.

Melalui film Bad Genius, diceritakan penyimpangan tindakan yaitu menyontek oleh siswa-siswanya yang dilakukan saat kegiatan di sekolah. Selain menyontek, para siswa juga melakukan bisnis terlarang agar meraup keuntungan, dengan menjual kunci jawaban dengan cara-cara yang unik. Seperti yang dilansir di Republica.co.id oleh Yulianto (2018) menunjukkan terjadi peningkatan jumlah pelajar yang menyontek dari tahun ke tahun. Akan terlihat juga beberapa tindakan mereka yang didasarkan oleh beberapa faktor eksternal mereka.

Priherdityo (2020) yang dikutip dari cnindonesia.com menyebutkan Film Bad Genius menggambarkan kreativitas anak sekolah menengah ke atas dalam melakukan kecurangan ini, namun tidak pantas untuk ditiru. Sehingga, film ini mampu membawa penonton ikut dalam suasana tegang saat tindakan mereka berlangsung. Film yang disutradarai oleh Nattawut Poonpiriya ini laris di negara Thailand bahkan tayang di beberapa negara di Asia, termasuk Indonesia. Kejadian yang menyimpang di sekitar kita jikalau dibiarkan, akan menjadi masalah yang

serius. Dari hal tersebut, banyak adegan-adegan yang memperlihatkan betapa tidak terpujinya para siswa, yang melakukan tindakan kecurangan saat di bangku sekolah.

Boggs (1978) dalam Prasetya (2019) mengemukakan bahwa karakterisasi mengenai seorang tokoh bisa melalui dialog, penampilan, reaksi tokoh lain, tindakan eksternal, dan sebagainya. Para pemain Film *Bad Genius* memperlihatkan beberapa perbedaan dari sifat maupun tindakan saat melakukan kecurangan ini. Komunikasi verbal maupun komunikasi nonverbal ditampilkan dalam adegan-adegan dalam melakukan tindakan kecurangan. Chutimon Chuengcharoensukying, Eisaya Hosuwan, Teeradon Supapunpinyo, dan Chanon Santinatornkul adalah pemeran para siswa yang terlibat dalam kecurangan di Film *Bad Genius* dengan masing-masing cara beradegan agar tersampaikan maknanya dengan baik.

Dengan objek Film *Bad Genius*, penelitian ini akan menggunakan analisis semiotika yang dicetuskan oleh Roland Barthes. Secara sederhana, kajian semiotika Barthes yang ditulis oleh Prasetya (2019:14) dijabarkan dengan dua kajian yaitu denotasi dan konotasi serta satu kajian lainnya yaitu mitos. Kajian-kajian tersebut sering digunakan dalam beberapa penelitian karena dianggap paling operasional. Tindakan kecurangan yang dilakukan oleh Lin, Grace, Pat dan Bank ini terinspirasi dari kisah nyata dari negara di Asia yang melakukan kecurangan ujian sampai ke tingkat internasional.

1.3.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana tindakan kecurangan akademik yang direpresentasikan oleh anak sekolah menengah atas dalam Film Bad Genius?

1.4.Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi yang ditunjukkan oleh anak sekolah menengah ke atas saat melakukan tindakan-tindakan kecurangan akademik dalam Film Bad Genius.

1.5.Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian dapat digunakan sebagai acuan teoritis khususnya di penelitian film Bad Genius untuk penelitian yang lebih lanjut, atau bisa juga digunakan pada film lainnya yang serupa. Manfaat selanjutnya adalah dapat menambah wawasan atau informasi mengenai penelitian yang berguna bagi yang memiliki minat di bidang film atau minat ke ranah pendidikan.

b. Manfaat Praktis

Selain dapat digunakan sebagai teoritis, penelitian ini juga bermanfaat bagi para pembacanya. Penelitian ini dapat digunakan untuk memahami maksud dari penulis dalam menganalisis representasi tindak kecurangan yang diperlihatkan dalam film Bad Genius

1.6. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, peneliti akan memberikan batasan ruang lingkup. Peneliti hanya melakukan analisa film *Bad Genius* yang merepresentasikan tindak kecurangan para siswa. Adegan-adegan yang diambil juga sesuai representasi yang akan diteliti, sehingga tidak perlu menganalisis seluruh film. Penelitian dilakukan dengan menggunakan analisa semiotika.

1.7. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab berisi uraian mengenai latar belakang topik ini, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan dalam penelitian ini.

Bab II Objek Penelitian

Bab ini berisi uraian mengenai objek penelitian yaitu film *Bad Genius* yang rilis pada tahun 2017 yang berasal dari Thailand.

Bab III Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi kerangka pikir yang digunakan oleh peneliti, serta teori-teori yang akan dipakai dalam penelitian.

Bab IV Metode Penelitian

Bab berisi uraian mengenai pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu pendekatan kualitatif. Selain itu menguraikan juga metode pengumpulan data, bagaimana teknik pengumpulan data, serta uraian mengenai metode analisa data dengan analisis semiotika di setiap adegan yang sesuai penelitian.

Bab V Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi uraian pengamatan peneliti dalam film Bad Genius berdasarkan apa yang sudah disebutkan di bab-bab sebelumnya.

Bab VI Penutup

Bab ini adalah bagian terakhir dari penelitian yang berisikan simpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan