

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman globalisasi dan interkonektivitas sangat tinggi pada saat ini, aspek film merupakan sarana yang tepat untuk melakukan sebuah komunikasi dalam penyampaian informasi maupun pesan. McLuhan & Quentin Fiore (1967) menjelaskan bahwa media pada setiap masanya menjadi esensi khalayak, hal ini membuktikan bahwa masyarakat dan media selalu berkaitan dan menjadi bagian penting dalam kehidupannya. Beriringnya dengan kehadiran *new media* di masyarakat saat ini menawarkan kebaruan atau suatu inovasi dalam konsumsi tontonan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan dari Lister (2009), bahwa *New Media* merupakan cara perubahan komunikasi baru dalam skala masif, dimana proses pesan maupun informasi (konten) dari media disebarkan, diterima dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Perfilman penyebarannya mulai berkembang secara kontemporer hingga memasuki berbagai *new media*. Salah satu jenis media yang dimanfaatkan adalah media yang mengakses perfilman.

Film adalah suatu karya dalam bentuk gabungan dari gambar gerak dan suara (Purwanda, 2020:33). Menurut Sobur dalam Usman (2017:12) film merupakan suatu media komunikasi massa yang dapat mengkonstruksi khalayak terhadap suatu hal melalui rekaman realitas yang berkembang dalam masyarakat kemudian ditampilkan pada layar. Selain itu menurut Sumarno seperti dikutip

(Purwanda 2020:37) bahwa film dapat menampilkan realitas yang tidak terdapat di kehidupan sosial. Sedangkan menurut Bittner dalam Toni&Fachrizal (2017:138) menjelaskan bahwa komunikasi massa merupakan pesan yang dikirimkan melalui media komunikasi massa kepada khalayak dengan jumlah yang banyak. Sehingga bisa dikatakan bahwa film sebagai media komunikasi massa dapat mengkonstruksi masyarakat dengan cakupan yang luas.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa film sebagai media komunikasi massa yang dapat mengkonstruksi masyarakat melalui penayangan realitas yang terjadi atau tidak terjadi di kehidupan sosial dan dapat membentuk realitas sosial. Kemampuan film dalam mengkonstruksi realitas sosial secara luas berimplikasi pada kebutuhan terhadap pengkajian nilai yang direpresentasikan atau ditayangkan oleh sebuah film. Kajian terhadap isi dan wacana yang ditayangkan dalam sebuah film menjadi penting karena film sebagai media komunikasi massa dapat mengkonstruksi realitas sosial apalagi jika bentuk realitas sosial yang ditayangkan dalam film dapat membentuk realitas yang berdampak buruk bagi kehidupan sosial. Peneliti tertarik untuk mengetahui realitas sosial terkait kerja sama tim yang ditampilkan dalam film yang berjudul *Army of Thieves* tahun 2021 karena film tersebut menampilkan banyak adegan dan skenario terkait kerja sama tim.

Kerja sama tim sebagai sebuah kebutuhan dalam menciptakan keberhasilan dalam bekerja. Kerja sama dalam tim akan menjadi suatu daya dorong yang memiliki energi dan sinergisitas bagi individu-individu yang tergabung dalam kerja sama tim. Tanpa adanya kerja sama yang baik tidak akan memunculkan ide-

ide cemerlang. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Bachtiar (2004) yaitu kerja sama merupakan sinergisitas kekuatan dari beberapa orang dalam mencapai satu tujuan yang diinginkan. Kerja sama akan menyatukan kekuatan ide-ide yang akan mengantarkan pada sebuah kesuksesan.

Menurut (Anggraeni, 2019) kerja sama tim merupakan sebuah kemampuan individu yang bekerjasama untuk mencapai ke sebuah tujuan yang sama. Kemudian (Hanaysha, 2016) menjelaskan bahwa orang merupakan sebuah komponen yang penting di tingkat organisasi dan merupakan faktor yang sangat penting dari suatu organisasi yang mana keterlibatan mereka secara penuh akan memungkinkan kemampuan mereka digunakan untuk kegunaan organisasi. Dengan begitu, semua orang dalam struktur organisasi perusahaan dengan tujuan tertentu membutuhkan kerja sama tim yang baik untuk mencapai tujuannya itu. Bukti menunjukkan bahwa tim biasanya bekerja lebih baik daripada individu ketika tugas-tugas yang dilakukan membutuhkan banyak keterampilan, pendapat, dan pengalaman.

*Film Army of Thieves* merupakan film yang dirilis di Netflix pada tanggal 29 Oktober 2021 disutradarai oleh Matthias Schweighofer. Film berlatar waktu enam tahun sebelum terjadinya kiamat akibat virus mematikan dengan tokoh utama bernama Sebastian. Sebastian berprofesi sebagai seorang pegawai bank menjalani kehidupan sehari-hari dengan normal di Postdam. Sebastian memiliki ketertarikan dalam membobol kunci brankas dengan tingkat keamanan tinggi dan menjadikan hobi nya tersebut sebagai konten Youtube. Konflik dalam film dimulai ketika tokoh seorang wanita yang bernama Gwendoline mengajak

Sebastian untuk bergabung dalam tim yang awalnya beranggota empat orang dengan misi melakukan perampokan di Eropa yang mana mereka berhasil memecahkan trio brankas yang sulit diretas yang dikenal dengan sebutan *the ring cycles*, sehingga agen interpol bernama Delacroix melakukan pengejaran terhadap kedua orang tersebut (*Army of Thieves*, 2021).

*Film Army of Thieves* yang menampilkan skenario dan adegan kriminalitas berpotensi mengkonstruksi realitas sosial masyarakat. Kajian terhadap tayangan film tersebut dibutuhkan untuk mengetahui bagaimana realitas kerja sama tim yang ditampilkan dalam sebuah film. Film yang menampilkan lima tokoh yang tergabung dalam satu tim dengan tindak kriminalnya yang menampilkan bahwa dalam mereka memiliki tujuan yang sama, seolah-olah tindakan tersebut menunjukkan adanya kerja sama tim karena mereka ingin mencapai prestasi sebagai perampok yang sangat terkenal di dunia karena bisa melakukan pembobolan trio brankas yang legendaris. Atas dasar itu peneliti ingin menganalisis *film Army of Thieves* menggunakan analisis semiotika.

Scene (34:38-35:30)



Gambar 1. 1 Para pencuri sedang melakukan diskusi  
Sumber : Kincir.com, 2022

Menurut Peirce dalam Sinaga (2022:41) semiotika adalah metode analisis yang digunakan untuk mempelajari tanda-tanda atau simbol. Sedangkan menurut Morrisian dalam Putri (2022:24) bahwa semiotika merupakan teori analisis berbagai tanda dan pemaknaan. Semiotika mempelajari tanda dengan sistem tanda yang seperti bahasa, kode dan sinyal menurut Wibowo dalam Putri (2022:23-24). Semiotika merupakan jenis strukturalisme yang mana dapat digunakan untuk memahami dunia melalui sistem konseptual dan lingustik budaya, bukan kata-kata sendiri menurut Pondag yang dikutip dalam Sinaga (2022:41). Alasan peneliti memilih teori atau konsep analisis semiotika Charles Sander S. Peirce karena penafsiran tanda yang sederhana melalui sistem triadik antara objek, representamen (tanda), dan interpretan (makna) dimana gabungan atau simiosis antara tanda dengan objek disebut sebagai penanda menurut Sobur dalam Sinaga (2022:43).

Tanda yang berkenaan dengan konstruksi realitas sosial merupakan kajian hubungan antara pengetahuan dan kenyataan menurut Berger, Luckmann seperti yang dikutip dalam Dharma (2018:5). Menurut Derrida dalam Dharma (2018:8) bahwa kepentingan selalu mengarahkan manusia dalam pemilihan metode penafsiran pengetahuan, sehingga pengetahuan tergantung pada kepentingan.

Hal ini juga didukung dengan Teori Interaksional Simbolik yang diawali dengan pemikiran menurut Dewey, James dalam West & Turner (2010:78) bahwa pandangan pragmatis yang memandang bahwa realitas itu bersifat dinamis. Kenyataan menurut Berger, Luckmann dalam Dharma (2018:2) bahwa manusia berada pada dalam kenyataan objektif dan subjektif, dimana kenyataan objektif

dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal individu terkait, sedangkan kenyataan subjektif dipengaruhi oleh kecenderungan dan kreativitas pribadi.

Hal ini didukung dengan Teori Interkasional Simbolik dimana kenyataan merupakan gagasan tentang konsep diri dengan hubungannya dengan masyarakat sosial. Artinya realitas sosial yang didasari oleh pengetahuan dan kenyataan keduanya bersifat relatif atau subjektif tergantung interpretasi individu Derrida dalam Dharma (2018:8). Konstruksi realitas sosial pada era modern harus mencantumkan media massa sebagai variabel dalam analisis konstruksi realitas sosial menurut Bungin dalam Dharma (2018:8). Proses dekonstruksi sosial merupakan pemaknaan masyarakat terhadap sumber pengetahuan seperti media massa menurut Derrida dalam Dharma (2018:8).

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, peneliti akan melakukan penelitian terkait representasi kerja sama tim melalui analisis semiotika model Charles Sanders Peirce berjudul “Representasi Kerja Sama Tim dalam *Film Army of Thieves* tahun 2021”. Penelitian akan dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dalam upaya melihat bagaimana penggambaran isu dan realitas sosial dalam film *Army of Thieves* 2021 yang mana dapat mempengaruhi konstruksi sosial masyarakat, peneliti akan melakukan analisis semiotika terhadap film yang ditayangkan tersebut. Analisis semiotika yang dilakukan peneliti terhadap *film Army of Thieves* menggunakan semiotika yang dimodelkan Charles Sander Peirce,

alasan peneliti menggunakan analisis semiotik model ini karena model analisis yang sederhana melalui sistem triadik selain itu dapat menggambarkan makna antara objek, representamen, dan interpretan. Kelebihan model semiotik ini jika dibandingkan semiotik Roland Barthes karena secara sederhana makna atau interpretasi dianalisis langsung tanpa membandingkan dengan nilai budaya setempat. Diharapkan penelitian ini dapat menggambarkan dan menunjukkan gambaran kriminalitas dalam film yang seolah-olah digambarkan seperti sebuah pencapaian atau prestasi bagi individu.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas peneliti menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini melalui pertanyaan, “Bagaimana representasi kerja sama tim dalam *Film Army of Thieves*?”

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui bentuk-bentuk realitas kerja sama tim yang digambarkan dalam *Film Army of Thieves*.

### **1.5 Signifikansi Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan bentuk-bentuk realitas kerja sama tim yang ditampilkan dalam tayangan *Film Army of Thieves*. Penelitian

diharapkan menjadi suatu gambaran bagi masyarakat atau audiens tayangan Film *Army of Thieves* terhadap bentuk-bentuk kerja sama tim dalam film tersebut. Penelitian diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan masyarakat khususnya penonton film tersebut bahwa realitas yang ditampilkan dalam film dapat mempengaruhi nilai dalam kehidupan sosial.

### **1.5.2 Manfaat Akademis**

Penelitian ini secara akademis diharapkan dapat memberikan kontribusi pemahaman dan wawasan mengenai pengaruh suatu tayangan terhadap konstruksi sosial. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran untuk perbandingan bagi penelitian terkait analisis semiotika. Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan pengetahuan para akademisi di bidang keilmuan komunikasi khususnya analisis semiotika.

### **1.6 Batasan Penelitian**

Batasan penelitian ini yakni bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengetahui isi atau konten suatu tayangan saja dan bukan untuk mengetahui pengaruh realitas dalam suatu tayangan dalam membentuk konstruksi realitas sosial masyarakat.

### **1.7 Sistematika Penelitian**

Penelitian ini dijabarkan dalam 5 bab, yaitu:



## BAB I

Bab ini menjelaskan latar belakang dari permasalahan yang diangkat, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan batasan penelitian.

## BAB II

Bab ini mencakup tinjauan pustaka, yaitu konsep dan teori yang mendukung isi penelitian.

## BAB III

Bab ini mencakup metode penelitian yang hendak digunakan untuk menjawab rumusan permasalahan.

## BAB IV

Bab ini menjabarkan hasil dari penelitian yang lalu dikelola dan dibahas secara mendalam untuk menjawab rumusan pertanyaan.

## BAB V

Bab ini menjelaskan kesimpulan jawaban dari rumusan pertanyaan yang telah dibahas dan saran terhadap kesimpulan tersebut.

