

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu media komunikasi massa berupa audio visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan pada suatu cerita. Film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada masyarakat atau penonton melalui suatu media cerita (Wibowo, 2006). Film juga merupakan media ekspresi artistik bagi para pekerja seni dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Film panjang adalah film dengan cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya film panjang berdurasi antara 90 menit hingga 120 menit, bahkan ada yang lebih (Javandalasta, 2011). Namun, terdapat jenis film yang memiliki durasi lebih cepat dibandingkan dengan film panjang pada umumnya, yang disebut dengan film pendek.

Film pendek berarti film berdurasi pendek, yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan cerita yang sederhana dan kompleks hanya dalam durasi kurang dari 60 menit. Film pendek memiliki durasi yang terbatas, oleh karena itu makna dari cerita pada film harus dikemas dengan baik dan optimal agar mudah dimengerti apa yang ingin disampaikan melalui cerita pada film pendek tersebut (Effendi, 2014). Di dalam sebuah film, terdapat elemen unsur bunyi yang berguna untuk mendukung visual dari film, salah satunya yaitu efek bunyi (Harper, 2009).

Di antara elemen-elemen bunyi dalam suatu film, seperti musik, foley, dan dialog, efek bunyi menjadi elemen penting untuk mendukung daya imajinasi dan

penafsiran terhadap latar belakang atau situasi yang sedang ditampilkan pada film. Proses pembuatan efek bunyi pada film seringkali disebut dengan desain bunyi. Desain bunyi memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan suatu film. Realita fiksi dalam layar dapat terkesan nyata melalui desain bunyi yang matang. Proses desain bunyi membutuhkan kreativitas serta kemampuan untuk mendengar dan mengenali bunyi sehari-hari, kemudian memanipulasinya sehingga menciptakan makna baru pada bunyi tersebut. Hal ini membuat desain bunyi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap persepsi penonton, memperdalam isi pesan dari film dengan cara merangsang imajinasi penonton untuk menciptakan emosi-emosi yang tidak mungkin bisa disampaikan hanya dengan jalur visual saja. Pada suatu film, biasanya terdapat makna atau pesan yang ingin disampaikan dari desain bunyi atau efek bunyi yang digunakan oleh pembuat film. Dalam hal ini, desain bunyi atau efek bunyi tersebut disebut sebagai simbol atau tanda.

Ilmu yang mempelajari struktur, jenis, tipologi, serta relasi-relasi tanda dalam penggunaannya di dalam masyarakat disebut dengan semiotika (Piliang, 2012:47). Menurut Littlejohn (2009: 53), dalam bukunya yang berjudul *Theories of Human Communication* edisi 9, semiotika bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator mengkonstruksi pesan. Semiotika dapat digunakan untuk banyak bidang terapan yang tidak terbatas, salah satunya yaitu pada film. Film merupakan bidang yang sangat relevan untuk melakukan analisis semiotika, karena alur cerita pada suatu film yang biasanya dibangun

dengan berbagai tanda. Menurut teori semiotika Roland Barthes, bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2013). Dalam analisisnya, Barthes memiliki dua tahap, yaitu makna denotatif dan konotatif, kemudian menghasilkan mitos. Tahap signifikansi pertama yaitu makna denotatif, mengungkapkan makna yang sebenarnya atau secara langsung yang kasat mata. Sedangkan tahap signifikansi kedua adalah makna konotatif, yang mengungkapkan makna yang tersirat atau secara tidak langsung dalam tanda-tanda yang ada. Kemudian dari tahap signifikansi kedua akan menghasilkan tanda konotatif atau mitos, yang merupakan pemikiran-pemikiran yang berkembang dan mengungkapkan pembenaran terhadap nilai-nilai yang berlaku dalam suatu budaya atau masyarakat karena adanya pengaruh sosial budaya pada masyarakat itu sendiri akan sesuatu pada suatu periode tertentu. Mitos dihasilkan dengan cara memperhatikan dan memaknai korelasi antara tanda apa yang terlihat secara nyata (denotatif) dengan tanda apa yang tersirat dari hal tersebut (konotasi). Biasanya penonton dari suatu film hanya mengetahui makna dari film secara menyeluruh, tetapi ketika film tersebut dianalisis, banyak sekali makna denotasi, konotasi, dan mitos di dalamnya (Wirianto, 2016). Begitu juga dengan film pendek yang akan saya teliti memiliki semiotika yang dapat dicari makna denotatif, konotatif, dan mitos didalamnya.

*One Second* menceritakan tentang seorang pegawai pemerintahan yang sedang berperang melawan hati nurani dan pikirannya, karena diberi perintah dari atasannya untuk melakukan korupsi dengan mengubah dana anggaran pada proyek pengadaan pembangunan gedung. Setelah mendapat perintah tersebut, sang

pegawai dihadapkan oleh dilema dan ketakutan akan KPK. Film yang disutradarai oleh Jody Surendra ini berhasil memenangkan penghargaan sebagai film pendek terbaik di *Anti-Corruption Film Festival* (ACFFest) tahun 2018 yang diselenggarakan oleh KPK. Film pendek ini memiliki durasi 08:22. Pada menit 00.53 efek bunyi jam dinding berhenti, yang menandakan bahwa selama menit 00.54 sampai 05.20 sang tokoh sedang dihadapkan pada situasi untuk memilih tindakan yang sesuai dengan hati nuraninya dalam waktu satu detik pada film, karena dampak dari perbuatan tersebut dapat berpengaruh besar bagi kehidupan sang tokoh nantinya. Uniknya, di dalam film pendek ini efek bunyi jam dinding muncul secara *diegetic* dan *non-diegetic*, sehingga semiotika yang didapatkan dari efek bunyi jam dinding lebih dari satu karena makna yang ingin disampaikan berbeda di dalam film. *Diegetic sound* berarti bunyi jam dinding dan fisiknya yang berasal dari film berada dalam *frame*. Sedangkan *non-diegetic sound* berarti bunyi jam dinding yang didengar oleh penonton yang berasal dari film fisiknya tidak nampak pada *frame*.

Penelitian yang dilakukan oleh Chrislie (2021) bertujuan untuk menganalisis semiotika desain bunyi dari efek bunyi petir dalam film dengan genre superhero berjudul *Gundala*, menggunakan teori semiotika Peircean. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi melalui wawancara narasumber. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa petir memberikan makna datangnya sang pahlawan *Gundala*. Penelitian ini sama-sama menganalisis semiotika dari efek bunyi pada film, hanya

saja teori yang digunakan untuk menganalisis berbeda karena adanya perbedaan objek dan fenomena yang diteliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma dan Nurhayati (2017) bertujuan untuk memberikan pemahaman dan gambaran global mengenai makna-makna (denotatif dan konotatif) yang terkandung dalam ritual Otonan di Bali melalui bentuk-bentuk visual, verbal, serta audio yang ada pada ritual tersebut, yang pada akhirnya akan menunjukkan mitos dan ideologi yang ingin disampaikan dalam ritual Otonan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan analisis semiotika dari Roland Barthes. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa pemaknaan denotatif pada prosesi Mebyakaonan ritual Otonan yaitu berupa serangkaian kegiatan dalam Mebyakaonan ritual Otonan, yang visualnya ditandai dengan gestur, pakaian, dan warna, verbal ditandai dengan doa-doa, dan audio ditandai dengan bunyi lonceng. Kemudian terdapat pemaknaan konotasi yang erat dengan ajaran agama Hindu seperti ajaran Tri Murti, Sad Ripu, makna air tirta, serta berbagai mitos dan ideologi seperti hierofani, ungkapan religius kolektif, religiusitas, serta agama sebagai sistem budaya. Penelitian ini berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas, karena juga menganalisis semiotika menggunakan teori Roland Barthes dengan metode deskriptif kualitatif, yang mencari makna denotatif, konotatif, dan mitos di dalamnya. Hanya saja objek yang dibahas mengenai kebudayaan Bali, bukan film.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis semiotika efek bunyi jam dinding pada film pendek *One Second*. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif pendekatan induktif, dengan melakukan wawancara terhadap narasumber

yang merupakan kru dari film pendek *One Second*, akademisi/ahli film, penggemar film, dan mahasiswa film. Sebelum memulai wawancara, pewawancara akan menunjukkan film terlebih dahulu, setelah itu dilanjutkan dengan mengajukan daftar pertanyaan kepada narasumber tentang semiotika efek bunyi jam dinding pada film. Setelah melakukan wawancara, kemudian hasil dari wawancara tersebut akan dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan menghasilkan kesimpulan di akhir.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman narasumber terhadap semiotika efek bunyi jam dinding pada film pendek *One Second*?
2. Bagaimana peran efek bunyi jam dinding dalam menunjang cerita pada film pendek *One Second*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis semiotika efek bunyi jam dinding pada film pendek *One Second*.

### **1.4 Ruang Lingkup**

1. Narasumber merupakan kru film terkait, akademisi/ahli film, penggemar film, dan mahasiswa film.
2. Elemen bunyi yang dibahas adalah efek bunyi jam dinding.

3. Batasan masalah penelitian adalah adegan dengan orientasi cerita berpusat pada bunyi jam dinding pada film *One Second*.
4. Analisis dan batasan penelitian mengacu pada teori semiotika Roland Barthes.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian adalah:

1. Secara teoritis, penelitian memberikan pengetahuan baru mengenai efek bunyi jam dinding pada film *One Second*, dalam sudut pandang ilmu semiotika.
2. Secara praktis, penelitian dapat menjadi referensi bagi praktisi atau akademisi film dan bunyi di Indonesia yang ingin membuat efek bunyi dalam sudut pandang ilmu semiotika.

