

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tetapi membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Komunikasi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia sebagai alat dalam berinteraksi dan membina hubungan dengan orang lain. Seluruh aspek kehidupan manusia membutuhkan komunikasi baik itu komunikasi secara langsung atau tidak langsung, komunikasi menggunakan kata-kata atau gerak tubuh, sejak manusia di kandungan hingga meninggal dunia. Melalui komunikasi, individu dapat menyampaikan atau mengekspresikan ide, perasaannya kepada orang lain. Komunikasi juga dapat membantu seseorang mengetahui, mempelajari, mengenal dengan lebih baik diri sendiri, orang lain dan peristiwa yang terjadi di lingkungan dekat maupun jauh (Haro,dkk. 2021:2).

Komunikasi adalah suatu kebutuhan dasar yang tidak lepas dari kehidupan manusia. Manusia membutuhkan komunikasi untuk berinteraksi kepada Tuhan, diri sendiri, teman, keluarga dan juga masyarakat. Effendy (dalam Asiz, 2018), menyatakan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan yang didasari dari komponen-komponen komunikasi yaitu *source, message, receiver, channel and effect*. Hal tersebut agar pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator dapat diterima maknanya dengan baik oleh komunikan (Nibtia, 2022:1).

Menurut Nurudin (dalam Asiz, 2018), terdapat beberapa tipe komunikasi; pertama komunikasi intrapersonal yaitu komunikasi yang dilakukan untuk dan dari diri sendiri dengan tujuan berfikir, merenung, melakukan penalaran. Kedua, komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang dilakukan secara tatap muka antara komunikator dengan komunikan yang dapat langsung terlihat efek dari komunikasi tersebut. Ketiga, komunikasi kelompok yaitu komunikasi yang melibatkan lebih dari 2 individu secara berkelompok dengan langsung bertatap muka, dan tujuan dari

adanya komunikasi ini sudah diketahui bersama. Keempat, komunikasi massa yaitu komunikasi yang dilakukan oleh khalayak dan menggunakan saluran media massa, efek dari komunikasi ini tidak dapat terlihat secara langsung (Nibtia, 2022:2).

Kebutuhan akan komunikasi untuk saat ini tidak bisa dipenuhi hanya dengan tatap muka atau komunikasi interpersonal maupun komunikasi kelompok melainkan juga menggunakan komunikasi massa. salah satu komunikasi massa yang tidak hanya sebagai sarana interaksi social, melainkan juga sebagai sarana hiburan yaitu film. Menurut McQuail (2011: 122) Film merupakan salah satu bentuk media massa yang dipandang mampu memenuhi permintaan dan selera masyarakat akan hiburan, dikala penat menghadapi aktivitas hidup sehari-hari. Film sebagai sarana hiburan yang menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, humor, pelajaran dan konten-konten lain kepada masyarakat umum (Azis, 2018:2).

Pada awalnya film merupakan hiburan bagi kalangan bawah, dengan cepat film mampu menembus batas-batas kelas dan menjangkau kelas yang lebih besar. Kemampuan film untuk menjangkau banyak segmen sosial kemudian membuat pakar komunikasi khususnya film memiliki potensi untuk mempengaruhi penontonnya. Karena film merupakan sarana penyampaian pesan yang dapat diterima dengan cepat, maka isi film pada umumnya tidak jauh berbeda dengan kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, agar pesan film dapat diterima dengan nyaman oleh penonton, pengarang cerita memegang peranan penting, ia harus mampu membuat plot yang dapat membawa penonton pergi dan mendalami isi dari film tersebut, seperti yang dimaksudkan oleh penulis dan penonton (Mudjiono, 2011: 130-131).

Dalam sejarah perkembangannya, film sendiri dapat dikatakan sebagai evolusi hiburan yang berawal dari penemuan pita *seluloid* pada abad ke-19. Mula-mula hanya dikenal film tanpa warna (hitam-putih) dan suara. Kemudian, film bersuara mulai dikenal pada akhir 1920-an, disusul film berwarna pada 1930-an. Peralatan produksi film pun terus mengalami perkembangan sehingga film masih mampu menjadi tontonan yang menarik bagi khalayak luas sampai saat ini. Pada sejumlah periode tertentu film pun

tidak hanya berkembang sebagai media hiburan, akan tetapi juga sebagai media informasi maupun pendidikan. Selain itu, fungsi film sebagai perekam berbagai peristiwa menjadikannya sebagai salah satu arsip sejarah dan kebudayaan yang cukup penting dalam kehidupan masyarakat (Wahyuningsih,2019:2).

Film merupakan gejala komunikasi massa yang berlangsung hingga saat ini, yang digunakan oleh masyarakat untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi khalayak dengan tujuan tertentu. Meskipun praktik komunikasi kita telah beralih ke digital dan *cyber*, yang ditandai dengan konektivitas antara perangkat komunikasi dan internet, sebagai konten komunikasi, film tidak dikecualikan dari proses komunikasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berhasil diciptakan oleh manusia secara efektif telah menyebabkan media film turut mewarnai kompleksitas komunikasi. Jenis-jenis media yang berkembang tidak mengalami *disparitas*, dimana saling meniadakan, tetapi justru saling melengkapi (Panuju, 2019:1).

Menurut Enjang AS (2004), dalam proses menonton film biasanya terjadi gejala identifikasi psikologis. Ketika proses *decoding* terjadi, para penonton menyamakan atau meniru seluruh pribadinya dengan salah seorang pemeran film. Mereka memahami dan merasakan apa yang dialami oleh pemeran sehingga seolah-olah mereka mengalami sendiri adegan dalam film tersebut. Pun demikian pengaruh film tidak hanya sampai disitu, pesan-pesan yang termuat dalam adegan-adegan film akan membekas dalam jiwa penonton dan kemudian membentuk karakter mereka masing-masing (Wahyuningsih, 2019: 8-9).

Film terbagi menjadi beberapa genre, diantaranya drama, komedi, horor, *action*, animasi, dokumenter, fantasi, fiksi, *thriller* dan *musical*, setiap genre film-film tersebut memiliki segmentasi dan tujuannya masing-masing. Dari beberapa genre film yang ada, film aksi atau petualangan dapat membuat penontonnya merasakan semua perasaan, seperti terenyuh, sedih, senang, marah sampai tegang, tetapi cenderung menghadirkan banyak ketegangan karena menghadirkan banyak tantangan di dalamnya.

Genre aksi ataupun *action* merupakan genre yg memberikan adegan-adegan menegangkan ketika saat ditonton. Dalam genre *action* terdapat karakter protagonis dan antagonis yang keduanya saling berhubungan dalam sebuah konflik cerita. Dalam film *action* genre ini bisa dihubungkan dengan genre yang lainnya. Genre *action* biasanya memakan biaya yang lebih besar, karena adanya karakter atau tokoh-tokoh besar yang terkenal. Serta adegan dalam film *action* memakai biaya untuk adegan yang spektakuler, seperti meledakan sebuah kendaraan, pesawat bahkan penyediaan senjata yang digunakan dalam adegan tersebut (Fauzi, 2019:13).

Salah satu film yang memiliki genre *action* adalah film *The Book of Eli* yang disutradarai oleh Allen Hughes dan ditulis oleh Gary Whitta. Rilis pada Januari 2010 di Amerika Serikat, film ini berhasil meraup lebih dari 32 juta USD pada penayangan perdananya. *The Book of Eli* sendiri memulai proses produksinya pada bulan Februari tahun 2009, dan melakukan pengambilan gambar di wilayah New Mexico. Film ini memiliki anggaran produksi sebanyak 80 juta dollar, dan berhasil meraup pendapatan lebih dari 157 juta dollar di seluruh dunia. Selama penayangannya, film *The Book of Eli* berhasil mengumpulkan pendapatan sebanyak lebih dari 157 juta USD. Situs Rotten Tomatoes memberi skor 47 persen dan penonton memberi skor 64 persen untuk film *The Book of Eli*. Sedangkan situs IMDb memberi skor 6,9/10 dari 278.703 pengulas.

Film *The Book Of Eli* ini berlatarkan dunia paska-apokaliptik yang menggambarkan kehancuran bumi akibat bencana nuklir. Akibat perang tersebut, dapat dikatakan bahwa manusia hampir punah dan hanya ada satu manusia dan satu yang selamat bernama Eli. Siluet masa depan, mungkin kata-kata yang cocok untuk mewakili visualisasi yang coba dilukiskan oleh Albert Hughes dan Allen Hughes di "*The Book of Eli*". Sebuah proyeksi suram yang coba di tampilkan oleh dua sutradara yang kerap dijuluki dengan The Hughes Brother ini, mengundang penonton untuk bertanya-tanya apa yang sebenarnya terjadi dengan bumi dimana Eli (Denzel Washington) sekarang hidup. Lekukan-lekukan kehancuran dan hitam pekat kehidupan terpigura dengan "manis", manis namun hampa layaknya bentangan padang

pasir yang sekarang menyelimuti tanah subur peradaban manusia. Semua tampak mati tak bernyawa, begitu pula kota-kota yang dulu pernah ramai oleh suara bising manusia yang berseliweran menumpuk impian, harapan, kekayaan, pahala, dan juga dosa. Melalui perjalanan Eli kita akan meneropong jauh ke masa depan, dimana diceritakan dunia yang terlahir kembali dari puing-puing perang besar yang terjadi 30 tahun silam. Kini yang tersisa dari perang tersebut hanyalah kematian (Adithia, 2021).

The Hughes Brother tentu tidak akan membiarkan perjalanan Eli melintasi aspal tandus tak berujung ini berakhir membosankan dengan rutinitas pria berkacamata hitam lengkap dengan tas besar dan senjata ini mencari makan dan “*survive*” di Amerika yang sekarang berembel-embel “*post-apocalypse*”. Eli yang mempunyai misi pribadi menuju ke barat ini tak begitu saja lepas dari ancaman yang mempertaruhkan nyawanya. Penghuni bumi tak lagi ramah di masa ini, mereka tak mengenal hati nurani, bertanya mereka untuk menulis atau membaca, itu pun hal yang sulit dikerjakan. Bodoh dan tak punya rasa kemanusiaan, melengkapi dunia yang tak lagi punya warna ini. Eli yang seorang diri berjalan setapak demi setapak tanpa teman ataupun “*bodyguard*” hanya akan menjadi sasaran empuk para perampok tak punya otak ini, yang ada di otak mereka hanya bagaimana mendapatkan barang milik orang lain untuk bisa “*survive*” hari ini dan esok (Adithia, 2021).

Bagian demi bagian plot cerita bergulir datar sampai akhirnya menghantarkan Eli ke sebuah kota kecil yang dipimpin oleh Carnegie (Gary Oldman), seorang yang mempunyai visi yang sebenarnya “mulia” namun tercemar oleh niat buruk ingin menumpuk kekayaan dan menguasai manusia lain demi kepentingan diri sendiri. Sekali lagi kota ini dihiasi pesona “*post-apocalypse*” yang kental. Aroma kehancuran tercium tajam lewat puing-puing kota mati yang sekarang dihuni oleh manusia-manusia baru yang tersesat. Tak pernah mengenal Tuhan, tak punya panduan hidup, apalagi aturan dan hukum, mereka tak pernah membaca dan kehilangan sumber pengetahuan. Karena ternyata semua buku yang ada di dunia ini sudah hangus terbakar bersama perang. Eli dengan misi ke baratnya pun dikisahkan memiliki buku



yang kelak bisa menyelamatkan umat manusia. Sebuah buku yang akan menjadi panduan manusia menapaki hari esok yang tampaknya tidak begitu cerah (Adithia, 2021).

Eli sendiri menjelaskan bahwa ada sebuah suara misterius yang berbicara di kepalanya bahwa dia harus memegang kitab suci tersebut. Suara itu kemudian mengarahkannya untuk melakukan perjalanan ke suatu wilayah di barat ke tempat yang aman. Eli juga percaya bahwa suara di kepalanya akan melindungi dan membimbingnya dalam perjalanannya (Andryan, 2021).

Selama perjalanannya, film ini mengungkapkan sisi kehidupan sehari-hari tokoh utama yang berkomunikasi dengan dirinya sendiri, yang mana merupakan dialog internal dan bahkan dapat terjadi saat bersama dengan orang lain sekalipun. Hal ini menggambarkan kenyataan bahwa di dalam pikiran seseorang ada emosi dan perasaan yang berbeda. Sehingga film yang memiliki durasi hampir dua jam ini dapat memberikan sebuah representasi kehidupan manusia sehari-hari dalam berkomunikasi, baik intrapersonal dan interpersonal. Setidaknya film ini dapat menjadi jawaban bagi penonton atau audiennya bahwa semua orang memiliki permasalahan, masa lalu dan kisah tersendiri dalam mengatasi emosi dan ego di kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap film *The Book of Eli* dengan menggunakan analisis semiotik. Semiotik adalah ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian terkait dengan fenomena komunikasi intrapersonal dalam film "*The Book of Eli*".

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Sebuah film yang menampilkan gambaran yang menunjukkan adanya bentuk komunikasi intrapersonal oleh tokoh utamanya.
2. Masih lemahnya bentuk komunikasi intrapersonal dalam diri seseorang
3. Menunjukkan adanya emosi dan perasaan yang berbeda dalam diri seseorang

### C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan agar tidak terlalu meluas dan menyimpang dari masalah yang telah ditentukan. Untuk mencapai tujuan yang jelas dalam suatu penelitian, perlu dilakukan pembatasan masalah. Agar penelitian ini terarah maka peneliti sengaja membatasi pengambilan (*scene*) adegan-adegan dalam film *The Book of Eli* yang hanya dianggap memiliki gambaran tentang komunikasi intrapersonal tokoh Eli yang terkandung dalam film *The Book of Eli*. Seutuhnya penelitian ini menggunakan analisis semiotik model Roland Barthes, sebab menurut Roland semua objek kultural dapat diolah secara tekstual. Dengan demikian, semiotika dapat meneliti bermacam-macam teks, film salah satunya.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penarasian komunikasi intrapersonal tokoh Eli dalam film "*The Book of Eli*" ?
2. Bagaimana tanda denotasi dan konotasi yang merepresentasikan komunikasi intrapersonal tokoh Eli dalam film "*The Book of Eli*" ?
3. Bagaimana tanda mitos yang merepresentasikan komunikasi intrapersonal tokoh Eli dalam film "*The Book of Eli*"?

### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penarasian komunikasi intrapersonal tokoh Eli dalam film "*The Book of Eli*" .
2. Untuk mengetahui tanda denotasi dan konotasi yang merepresentasikan komunikasi intrapersonal tokoh Eli dalam film "*The Book of Eli*" .
3. Untuk mengetahui tanda mitos yang merepresentasikan komunikasi intrapersonal tokoh Eli dalam film "*The Book of Eli*" .

## F. Kegunaan Penelitian

### 1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran realitas sosial yang ada di masyarakat, khususnya mengenai komunikasi intrapersonal tokoh Eli dalam film *"The Book of eli"*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengembangan teoritis terkait kajian di bidang komunikasi dan menjadi sumber ilmu atau referensi dalam mengkaji tentang komunikasi intrapersonal tokoh Eli yang digambarkan dalam film *"The Book of Eli"*.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Peneliti ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta pemahaman yang berhubungan dengan komunikasi intrapersonal yang digambarkan dalam film *"The Book of Eli"*. Selain itu dapat meningkatkan kompetensi di dalam bidang penelitian.

#### b. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan, pedoman dan rujukan bagi para pengambil kebijakan dan pembuat program/kegiatan di bidang pendidikan dan atau jurusan KPI IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

#### c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan, pedoman dan menambah wawasan bagi masyarakat terutama khalayak media tentang komunikasi intrapersonal tokoh Eli yang direpresentasikan dalam film *"The Book of Eli"*.