

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film pendek *Anak Lanang* bercerita tentang empat orang anak Sekolah Dasar yang sedang membahas kehidupan sehari-hari mereka di atas becak pada Hari Ibu. Film pendek ini memperlihatkan bahwa hampir semua karakter anak-anak sudah memiliki gawai, khususnya ponsel genggam. Pemahaman teknologi anak-anak masa kini digambarkan sebagai sesuatu yang memengaruhi pergaulan dan cara berpikir mereka dalam film pendek ini. Secara tidak langsung, penggunaan gawai ini juga sudah berpengaruh pada kehidupan sehari-hari anak-anak. Contohnya dari sisi permainan, anak-anak sekarang cenderung menggunakan gawai mereka dibandingkan permainan yang melibatkan interaksi antar anak seperti sepak bola, gobak sodor, dan lain-lain.

Film pendek “*Anak Lanang*” menggunakan elemen-elemen yang unik untuk membuat suasana yang lebih imersif dalam penyampaian pesannya. Teknik pengambilan gambar *long take* digunakan dalam film pendek ini untuk menjaga keseluruhan kontinuitas ruang dan waktu di film agar tetap memberi kesan seolah sedang menyaksikan kejadian sehari-hari. Menurut Bazin, *long take* adalah salah satu cara dan ukuran untuk membangun realisme pada sebuah film. Penggunaan *long take* juga menunjukkan bahwa durasi *shot* mampu membangun cerita. Penonton bisa dibuat terus melihat cerita tanpa ada gangguan dari potongan *shot* lain (Ramadhan, 2017: 9).

Film memiliki keleluasaan untuk menjelajahi berbagai sudut pandang dalam kehidupan dalam penggambaran realitasnya. Keleluasaan itu muncul dari

kemampuan film untuk menghadirkan realitas melalui perpaduan aspek-aspek sinematik, karakter, dan alur cerita. Dengan menggabungkan aspek-aspek ini, film bukan hanya menyajikan gambaran audio visual, namun juga membangun narasi yang membawa penonton untuk lebih memahami dan meresapi realitas yang dihadirkan oleh film. Oleh karena itu, film dinilai merupakan media penyampaian pesan yang lebih efektif, khususnya dalam penelitian ini pesan mengenai penggunaan gawai. Contohnya pada film *“The Incredibles 2”* (2018) yang merepresentasikan ketergantungan media sebagai sebuah entitas yang mengendalikan masyarakat. Lalu film *“Don’t Hug Me I’m Scared”* (2015) yang merepresentasikan dampak negatif media baru sebagai media penyedia informasi bertendensi menyuguhkan informasi yang justru tidak akurat bagi penggunanya.

Penggunaan gawai dapat menjadi pisau bermata dua, karena dapat memberi manfaat namun juga dapat membahayakan kehidupan anak-anak. Terdapat banyak jenis gawai dengan fungsi yang berbeda-beda, ada yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan sumber informasi, hingga berfungsi sebagai sarana hiburan. Dampak positif atau negatif penggunaan gawai ini tergantung pada bagaimana pengguna memilih untuk menggunakan gawai itu sendiri. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), menemukan bahwa sekitar 98 persen anak berusia 6 – 12 tahun sudah menggunakan gawai. Rata-rata anak menghabiskan waktu 6 jam 45 menit per hari menggunakan gawai untuk menonton video, main gim, menggunakan media sosial dan memakai aplikasi gim. Padahal rekomendasi waktu di layar atau *screentime* pada anak di atas 5 tahun di bawah 2 jam per hari. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menimbulkan obesitas informasi yang berpotensi mengganggu tumbuh kembang anak. Informasi yang berlebihan, baik

yang berguna maupun tidak berguna, benar atau salah, dapat mengganggu fokus dan konsentrasi belajar, kualitas tidur dan proses kognitif (Kompas.id, 2023).

Film terdiri dari dua unsur yang saling berinteraksi dan melanjutkan satu sama lain, yaitu unsur naratif dan unsur sinematografi. Dapat dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan atau bahan yang akan diolah, dan unsur sinematografi adalah cara dan gaya pengolahannya (Pratista, 2008). Penggunaan unsur sinematografi dengan teknik pengambilan gambar *long take* beserta unsur naratif melalui gestur dan dialog dalam film pendek ini berperan sebagai tanda yang dapat dipahami mengenai pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, elemen yang membentuk tanda tersebut akan dianalisis dalam penelitian ini. Studi tentang tanda dalam keilmuan disebut sebagai semiologi. Semiologi bertujuan untuk memahami sistem tanda apa pun, apa pun substansi dan batasannya; gambar, gerak tubuh, suara musik, objek, dan asosiasi kompleks dari semua ini, yang membentuk isi ritual, konvensi, atau hiburan publik: semua ini, jika bukan bahasa, setidaknya merupakan sistem penandaan (Barthes, 1986: 9).

Penggunaan unsur naratif dan sinematografi dalam film dapat dilihat dalam konteks analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang terdiri dari *representament/sign* (tanda), *object* (sesuatu yang dirujuk), dan *interpretant* (hubungan representamen dengan objek). Unsur naratif seperti gestur dan dialog, serta unsur sinematografi berfungsi sebagai representamen yaitu bentuk tanda dalam film. Pesan atau makna yang ingin disampaikan melalui unsur naratif dan sinematografi dalam film dapat berperan sebagai objek. Sedangkan interpretan dalam film berasal dari pemahaman penonton dari tanda-tanda di mana interpretasi mereka mengenai pesan yang disampaikan dalam film dapat berbeda-beda. Analisis

semiotika Charles Sanders Peirce dapat menjelaskan bagaimana unsur-unsur naratif dan sinematografi saling melengkapi dan membentuk makna yang lebih dalam pada film.

Film pendek “Anak Lanang” sendiri, dikemas dengan sangat sederhana dengan pengambilan gambar dengan teknik *long take*. Namun, kesederhanaan tersebut yang menciptakan suasana yang lebih imersif dalam film pendek ini. Latar belakang film pendek ini diproduksi juga berangkat dari keinginan Tito Ramadhan selaku *Director of Photography* untuk menyampaikan kembali bagaimana kegembiraan dan ketulusan ketika masa kanak-kanak. Ramadhan juga berhadapan film pendek ini bisa menjadi tolak ukur tentang bagaimana kondisi anak-anak jaman sekarang. Selain itu, jalannya cerita dalam film pendek ini juga didukung oleh akting yang natural dan dialog yang sederhana. Sehingga film pendek “Anak Lanang” mampu memperoleh beberapa penghargaan, seperti *Honorable Mention Panasonic Young Filmmaker 2018, Outstanding Achievement Indonesian Film Festival Australia 2019, Best Film Indonesian Short Film Festival SCTV 2019*. Film pendek ini juga telah diunggah di saluran YouTube Ravacana Films pada 10 September 2019, dan telah ditonton sebanyak 3,8 juta kali.

Dinamika anak-anak dengan latar sederhana namun sarat makna direkam dalam film pendek ini, sehingga menyajikan representasi yang dekat dengan realitas keseharian masyarakat Indonesia. Kesederhanaan ruang, yaitu di atas sebuah becak, justru memperkuat fokus pada percakapan dan gestur anak-anak, yang merefleksikan pergeseran nilai sosial akibat teknologi. Selain itu, dengan berbagai penghargaan yang telah didapatkan oleh film ini membuktikan kualitasnya sebagai medium ekspresi sekaligus kritik sosial. Dengan demikian, film pendek ini menjadi

pilihan yang tepat untuk diteliti karena mampu menyingkap isu-isu aktual melalui narasi sederhana namun penuh simbol.

Berdasarkan keterangan di atas, peneliti memilih untuk melakukan penelitian yang berjudul “Representasi Penggunaan Gawai pada Anak dalam Film Pendek Anak Lanang (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)”. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang datanya didapatkan dalam bentuk tulisan atau kata-kata hasil pengamatan, atau dari gambar (Neuman, 2013). Peneliti juga menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce yang mengemukakan model *triadic* yang terdiri dari *representament*, *object*, dan *interpretant*. Metode yang digunakan peneliti diharapkan dapat menginterpretasikan tanda-tanda yang merepresentasikan penggunaan gawai pada anak dalam film pendek tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi penggunaan gawai pada anak dalam film pendek “Anak Lanang”?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis tanda-tanda yang merepresentasikan penggunaan gawai pada anak dengan model *triadic* Peirce.
2. Menginterpretasikan bentuk representasi penggunaan gawai dalam film pendek “Anak Lanang”.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah pemahaman mengenai kerangka kerja dalam menganalisis semiotika (tanda dan makna) dalam film.
2. Memberi kontribusi terhadap pengembangan teori dalam ilmu komunikasi khususnya dalam pengembangan teori semiotika (tanda dan makna).
3. Meningkatkan pengetahuan, kesadaran dan kejelian peneliti dalam melihat tanda dan makna pada media komunikasi (film).

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Meningkatkan kemampuan bagi pembuat film, khususnya film independen dalam memproduksi film yang berkualitas.
2. Menjadi referensi bagi pembuat film dalam mengonstruksi pesan mengenai fenomena sosial, khususnya penggunaan gawai pada anak.

