

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi massa merupakan jenis komunikasi yang memanfaatkan media massa dalam menyampaikan suatu pesan kepada seluruh khalayak. Jumlah khalayak sangat besar dalam arti berjumlah ribuan maupun jutaan orang yang menerima pesan komunikasi massa. Komunikator mengandalkan pesan yang disebarkan dengan cepat kepada khalayak yang luas dan beragam. Pesan komunikasi massa bersifat heterogen, yang berarti khalayak yang menerima pesan memiliki perbedaan dalam umur, pendidikan, pekerjaan, agama, dan lain sebagainya. Meskipun beragam, beberapa kelompok komunikasi memiliki kesamaan minat menerima pesan tersebut yang disampaikan oleh media massa. Maka dari itu, komunikasi dalam komunikasi massa adalah kelompok orang yang terhubung oleh minat yang sama dan bersedia untuk mengejar tujuan yang serupa. Sifat komunikasi adalah anonim, dimana mereka tidak saling mengenal satu sama lain dan komunikator tidak tahu pesan yang akan disampaikan membuat khalayak tertarik.

Film adalah media komunikasi massa, pesan tersebut tersabar secara umum untuk khalayak dalam bentuk gambar dan audio. Pesan yang terkandung dalam film berupa dialog, gambar bergerak, dan dibuat dengan menggunakan teknologi untuk menyusun suatu pesan. Film dibagi menjadi empat kategori, yaitu film cerita, film dokumenter, dan film kartun. Film Cerita adalah jenis film yang dibuat berdasarkan naskah yang ditulis oleh penulis film dan diperankan oleh seorang aktor maupun aktris. Film cerita

bersifat fiksi dan mudah ditemukan pada bioskop maupun secara digital dimana khalayak menonton film tersebut di tempat tinggal mereka.

Film sudah menjadi sarana atau hiburan bagi masyarakat pada waktu-waktu tertentu. Masyarakat mudah terhibur saat menonton film di waktu luang mereka saat istirahat kerja, mudah terhibur pada isi film yang mudah membangunkan suasana penonton, dan mudah menjadi bahan pembicaraan bagi seseorang yang sudah menonton film-film tersebut. Saat ini, dunia perfilman makin besar di seluruh dunia bahkan di Indonesia, tidak hanya produk film *Hollywood* atau *Bollywood*, tetapi banyak masyarakat yang sekarang lebih terhibur menonton film dari produk Thailand, Korea, maupun dari Indonesia. Kekuatan film dalam mempengaruhi khalayak terletak pada aspek audio dan visual, serta kemampuan sutradara dalam mengolah film sehingga menghasilkan cerita yang menarik dan dapat mempengaruhi khalayak. Film juga berperan sebagai media komunikasi massa karena khalayak bersifat heterogen. Beberapa faktor yang dapat menarik perhatian khalayak untuk menonton film adalah pesan yang disampaikan dalam film tersebut kepada khalayak secara langsung. (Prasetya, 2019).

Film mempunyai banyak isi-isi dimana khalayak bisa menyaksikan film berupa pesan, alur cerita, pengembangan karakter, dan lain sebagainya. Lebih banyak penonton mementingkan pengembangan karakter pada film karena tokoh dalam film tersebut mempunyai sisi-sisi atau pengembangan tokoh tersebut. Tokoh dalam tersebut mempunyai makna atau perubahan dimana seorang karakter ini bersosok baik tapi menjadi jahat, karakter ini menjalani hidup yang susah kemudian sudah menjadi sukses, dan karakter ini selalu

mempunyai banyak masalah tetapi sosok karakter ini bisa menyelesaikan masalah tersebut dengan baik. Pengembangan karakter lebih berpengaruh oleh penulis naskah film dan sutradara dalam menentukan karakteristik dalam tokoh tersebut dan mampu mendeskripsikan hingga dieksekusi ke dalam film supaya penonton bisa melihat pada perkembangan mereka dalam cerita tersebut.

Yang membuat penonton lebih suka untuk melihat tokoh dalam tersebut adalah menonton pada perkembangannya, apa saja pesan-pesan yang bisa diambil pada karakter itu, nilai-nilai tokoh, maupun kelebihan atau kelemahan pada tokoh utama. Karakterisasi juga mempunyai nilai-nilai penting untuk diri seseorang terutama pada saat seseorang sedang berkomunikasi. Karena dalam film, tokoh tersebut berkomunikasi secara verbal maupun non-verbal, serta khalayak mampu memahami dari gaya pembicaraan mereka mengenai topik, situasi, suasana, ekspresi, serta intonasi pada tokoh. Khalayak lebih suka melihat momentum tersebut pada layar dan mampu menelaah apa yang mereka tonton hingga menemukan emosi yang mendukung pada adegan film di gambar maupun dialog. Pesan dalam film memberikan pengaruh dan efek untuk khalayak, pesan yang terkandung dalam film dapat dipahami oleh khalayak baik berupa sifat yang nampak atau tidak nampak.

Tokoh dalam film mempunyai sifat-sifat atau karakter pada adegan-adegan tertentu. Khalayak menelaah apa yang mereka lihat pada tokoh dalam film mengenai karakteristik tokoh tersebut antara tokoh utama, tokoh pendukung, dan tokoh tambahan. Khalayak lebih suka pada sosok tokoh

utama antara apakah tokoh ini protagonist, antagonis, atau bisa campur diantara dua sifat tersebut. Karakter/Tokoh adalah bentuk pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita. Tokoh dalam cerita menempati posisi yang strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan (amanat moral) atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada khalayak.

Dalam penelitian ini, Spider-Man No Way Home adalah film superhero yang sampai sekarang ini masih populer untuk penonton semua umur. Film ini genre *action, sci-fi, and comedy* karena masyarakat lebih mudah terhibur untuk menonton film aksi superhero seperti Spider-Man No Way Home. Yang membuat film ini populer adalah film ini diproduksi oleh *Marvel Studios* dan didistribusikan oleh *Sony Pictures* dengan dua produser bernama Kevin Feige dan Amy Pascal. Film ini menampilkan banyak adegan yang membuat penonton terhibur, mereka juga tertarik untuk melihat perkembangan karakter pada tokoh utana yaitu Spider-Man/Peter Parker yang diperankan oleh Tom Holland. Film ini menceritakan tentang identitas Spider-Man telah terungkap oleh musuh besar bernama Mysterio. Semua dunia tahu bahwa Peter Parker adalah Spider-Man dari video yang diunggah oleh Mysterio. Setelah dunia tahu siapa sosok Spider-Man di dalam topeng itu, Peter ingin mencari solusi untuk menghapuskan ingatan mereka agar mereka tidak tahu Peter Parker adalah Spider-Man. Maka Peter datang ke Sanctum Sacntorum untuk bertemu dengan Dr. Strange dan meminta tolong menggunakan sihirnya untuk menghapuskan ingatan orang-orang bahwa Peter Parker adalah Spider-Man. Tetapi Peter terlalu ceroboh saat proses

dalam sihir tersebut karena ia tidak mau orang-orang yang Peter kenal melupakan Peter. Tidak lama kemudian, mantra tersebut tidak berhasil dan orang-orang di seluruh dunia masih tahu Peter Parker itu Spider-Man. Ada juga kejadian lain yang mengakibatkan mantra tersebut berantakan, semua musuh bebuyutan Spider-Man dari dimensi yang berbeda bertemu dengan Spider-Man dan mereka juga tahu identitas Spider-Man. Mereka ini adalah musuh-musuh Spider-Man yang sudah mati karena mereka terima takdirnya setelah mengalahkan Spider-Man.

Peneliti menggunakan film Spider-Man No Way Home sebagai objek penelitian dengan mengambil perkembangan karakter yang sangat berpengaruh terhadap lingkungan sosial dan masyarakat. Walaupun film ini adalah film fiksi dengan aliran aksi, *sci-fi*, dan komedi tetapi film ini cukup menarik untuk dibahas serta dikaji karena ada beberapa konsep yang bisa diambil terhadap masyarakat yang mempunyai perkembangan dari diri mereka sendiri. Seperti mereka ingin mengambil sosok Peter Parker ke diri mereka sebagai orang yang baik, bertanggung jawab, dan bijak walaupun ada juga sisi negatif yang cukup akurat dalam diri seseorang seperti ceroboh, bermasalah, dan lari dari tanggung jawab.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana konstruksi konsep diri pada tokoh Peter Parker dalam film *Spider-Man No Way Home*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah memahami dan menemukan konstruksi konsep diri pada tokoh superhero dalam film aksi *Spider-Man No Way Home*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat bagi para peneliti selanjutnya dalam memahami konstruksi konsep diri pada tokoh superhero. Supaya penelitian ini dapat membantu para pembaca atau penulis dalam mampu untuk menganalisa sebuah film mengenai konstruksi konsep diri karakter tokoh superhero dalam film aksi.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mengkaji dan menganalisa serta memberi pehaman konstuksi semiotika komunikasi dalam memahami konsep diri tokoh superhero dalam film aksi.