

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film menjadi salah satu media yang diminati oleh masyarakat Indonesia. Terbukti dari tahun 2015 sampai 2018 jumlah penonton terus mengalami peningkatan. Pada 2015 jumlah penonton mencapai 16,2 juta, 2016 mengalami kenaikan lebih dari seratus persen hingga menyentuh angka 34,5 juta penonton. Tahun 2017 terjadi peningkatan lagi hingga menyentuh 40,5 juta penonton, bahkan di tahun 2018 jumlah penonton mencapai 50 juta. Dilihat dari banyaknya jumlah penonton film di Indonesia membuat produser bersaing untuk memproduksi banyak film, hingga pada tahun 2018 jumlah film yang diproduksi sampai di angka 200 judul, dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang hanya 143 judul film (Tren Positif Film Indonesia, 2019).

Film sering dijadikan untuk media komunikasi yang didukung dengan audio visual sehingga apa yang disampaikan dalam sebuah film mudah dipahami oleh penonton. Seperti yang tertuang dalam UU No 8 Tahun 1992 tentang perfilman (Undang Undang Republik Indonesia)

“Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya”.

Film adalah salah satu media yang populer dan memiliki daya tarik yang sangat kuat sehingga film dapat menjangkau segmen sosial yang ada

di masyarakat (Agil, 2020). Saat ini film tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media informasi dan edukasi untuk masyarakat (Akbar Kedar Sadevara, 2023). Secara tidak langsung film memiliki potensi yang besar dalam berkomunikasi dengan penonton melalui pesan yang disampaikan. Dampak yang dihasilkan dari film sangat beragam, hal itu menjadi salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan ketika akan menuliskan skenario dan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah film. Pertimbangan tersebut bertujuan agar film yang ditayangkan dapat dijadikan sebagai alat untuk mengedukasi masyarakat dalam hal yang positif.

Genre film Indonesia sangat beragam antara lain komedi, drama, laga, thriller, dan horor. Contoh film dengan genre drama yang mengangkat tema keluarga, percintaan, dan persahabatan adalah film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang*. Film ini berisi banyak pesan tersirat dan tersurat di dalamnya seperti nasihat-nasihat tentang kehidupan dalam sebuah keluarga, percintaan, dan persahabatan. Oleh karena itu tidak heran jika tema keluarga, percintaan, dan persahabatan sering diangkat dalam perfilman Indonesia karena penonton Indonesia masih menganggap film sebagai hiburan dari rutinitas kehidupan sehari-hari, sehingga cerita dan jenis-jenis film menjadi pertimbangan utama dalam memilih film yang akan dilihat (Herlianawati, 2020).

Film *Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang* merupakan film yang menceritakan tentang kehidupan anak kedua dari tiga bersaudara. Digambarkan, anak pertama bernama Angkasa yang memiliki jiwa kuat dan selalu merasa memiliki tanggung jawab besar dalam menjaga adik-adiknya. Anak kedua yang merupakan tokoh utama dalam film ini bernama Aurora, ia memiliki karakter yang tangguh namun Aurora merasa kehidupannya tidak memiliki arah karena hampir tidak dianggap oleh keluarganya. Anak terakhir bernama Awan, anak bungsu yang sangat manja dan keras kepala.

Pola Komunikasi yang hanya satu arah menjadi salah satu penyebab munculnya masalah dalam keluarga Aurora. Pola asuh orang tua yang otoriter menuntut Angkasa, Aurora, dan Awan untuk memenuhi standar

yang telah dibuat dalam keluarga tersebut. Oleh karena itu Angkasa, Aurora, dan Awan tidak bisa menyampaikan dengan bebas apa yang sebenarnya mereka inginkan. Hal itu yang membuat Aurora semakin tidak nyaman berada di lingkungan keluarganya sendiri karena dia merasa tidak akan bisa menjadi diri sendiri ketika terus berada di rumah bersama dengan orang tua dan kedua saudaranya.

Komunikasi di dalam keluarga menjadi salah satu faktor yang sangat penting untuk mendukung keharmonisan sebuah keluarga. Keharmonisan dalam sebuah keluarga dapat dilihat dari kelancaran komunikasi yang ada di dalamnya. Komunikasi yang ada di dalam keluarga secara tidak langsung memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku atau sikap seseorang (Aswandy, 2020). Komunikasi yang efektif akan menghasilkan dampak positif terhadap kepribadian anggota keluarga, begitu pun sebaliknya komunikasi yang kurang baik dapat menyebabkan kekacauan dalam suatu keluarga. Sikap saling menghormati merupakan elemen kunci dalam membina keluarga yang harmonis (Nailul Fauziah, 2021).

Cerita pada film ini berfokus pada Aurora yang merantau ke London demi menggapai mimpi dan cita-citanya sebagai seorang seniman. Sayangnya, saat di London Aurora dihadapkan dengan berbagai macam masalah kehidupan yang baru. Setelah berhasil melewatinya, Aurora mulai menemukan makna rumah yang berbeda. Jika orang lain menganggap rumah hanya sebatas makna denotasi, namun Aurora menganggap rumah sebagai makna konotasi. Denotasi merupakan makna yang sesungguhnya sehingga makna rumah secara denotasi dapat diartikan sebagai “sebuah bangunan untuk tempat tinggal” (KBBI Daring, 2023). Sedangkan makna konotasi dari rumah adalah “tautan pikiran yang menimbulkan nilai rasa pada seseorang ketika berhadapan dengan sebuah kata atau makna yang ditambahkan pada makna denotasi” (KBBI Daring, 2023).

Sahabat merupakan salah satu orang terdekat selain keluarga. Kehadiran sahabat juga tidak kalah penting karena sahabat dapat menjadi keluarga kedua ketika seseorang sedang berada jauh dari orang tua dan saudaranya. Bahkan sahabat bisa menjadi orang yang selalu ada ketika kita

menghadapi sebuah kesulitan dan membantu kita tanpa rasa pamrih. Tidak jarang seseorang yang berasal dari keluarga yang kurang harmonis merasa lebih nyaman bersama dengan sahabatnya dibanding keluarganya sendiri. Seperti halnya pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang yang di dalamnya juga menceritakan tentang peran sahabat terhadap kehidupan tokoh utama yang bernama Aurora. Film ini menarik banyak perhatian masyarakat untuk menontonnya, terbukti dalam satu hari penayangan mampu menembus 120 ribu penonton.

Berbagai macam tanda dalam sebuah film dapat dianalisis maknanya dengan salah satu kajian komunikasi yaitu semiotika. Semiotika merupakan sebuah disiplin ilmu dan metode analisis yang mempelajari tanda-tanda di dalam suatu objek untuk mengungkapkan makna yang terkandung di dalamnya (Apa Itu Semiotika, 2021). Tanda dalam semiotika dapat berupa dialog, suara, huruf, gambar, *gesture*, dan sebagainya. Dibalik teori semiotika yang sudah banyak digunakan untuk menganalisis tanda-tanda, ada tiga tokoh besar dalam perintisan teori ini di antaranya Ferdinand De Saussure yang kemudian dikembangkan oleh Roland Barthes dan Charles Sanders Peirce.

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang makna rumah dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang karya Angga Dwi Sasongko dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana makna rumah dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana makna rumah dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat secara:

1. Akademis

Secara akademis, diharapkan hasil penelitian ini dapat berkontribusi untuk pengembangan ilmu komunikasi terutama dalam ranah penelitian kualitatif terkait makna rumah dalam sebuah film dengan analisis semiotika.

2. Praktis

Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat dalam memberikan gambaran serta menambah wawasan mengenai makna rumah secara konotatif.

