

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak luas. Sebagai media audiovisual, film memadukan elemen gambar bergerak, suara, dan narasi untuk menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penonton. Menurut (McQuail, 2011), komunikasi massa adalah “proses penyampaian pesan dari satu sumber kepada banyak penerima melalui media yang mampu menjangkau audiens secara luas”. Film, sebagai bagian dari media massa, memiliki daya jangkauan yang luas dan mampu memengaruhi opini serta perilaku masyarakat.

Menurut (Manik & Aristio, 2023) dalam jurnalnya menyebutkan, Streaming, dalam pengertian paling sederhana, ialah proses mentransfer potongan-potongan audio, video, atau data lain secara *real-time* melintasi jaringan tanpa pengguna perlu mengunduh file utuh terlebih dulu. Konten yang dikirim dibongkar menjadi paket-paket kecil, paket-paket itu meluncur secepat sambungan internet, pemutaran sudah bisa langsung dimulai. Dalam praktiknya, sebagian besar platform kini membedakan pengiriman itu menjadi dua wajah utama, *on-demand* dan *live*. Tipe *on-demand* menyimpan lagu, video, atau film pada server pusat, membiarkan pendengar atau pemirsa mengakses judul mana pun setiap kali mereka mau. Sebaliknya, siaran *live* menyiarkan peristiwa seperti siaran radio interaktif atau siaran langsung tepat pada detik di mana segmen tersebut berada.

Film merupakan medium komunikasi massa yang menyatukan elemen visual, audio, dan naratif untuk penyampaian suatu cerita dan pesan kepada penonton. Sejak awal kemunculannya pada akhir abad ke-19, film telah berkembang menjadi salah satu bentuk seni yang paling berpengaruh di dunia. Sebagai sarana hiburan, film mampu menghadirkan pengalaman yang mendalam bagi penonton melalui

penggambaran cerita yang menyentuh, dramatis, atau menghibur. Namun, fungsi film tidak terbatas pada hiburan semata. Film juga menjadi alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan kritik sosial, membangun kesadaran publik, dan memperkuat nilai-nilai budaya serta moral.

Film yang melakukan pemutaran dengan metode *streaming* sudah menjadi bentuk *new media* yang paling memberi pengaruh besar pada cara penonton menikmati sebuah film, mengubah cara masyarakat dalam mengakses dan menikmati konten audiovisual. Netflix yang merupakan bagian dari revolusi digital tidak hanya menghadirkan kemudahan akses, namun juga menciptakan paradigma baru dalam industri hiburan. Berbeda dengan media tradisional swpwrta bioskop maupun televisi, film *streaming* memberikan kebebasan untuk para penontonnya dalam menikmati konten kapan saja, di mana saja, dan dapat dinikmati dari berbagai perangkat.

Dalam jurnalnya (Maki & Al Shammari, 2023). Media baru telah melihat banyak sekali perkembangan selama abad ke-20, dikenal sebagai transformasi besar. Pada awal Abad Dua Puluh Satu, berkat perkembangan teknis media dan komunikasi, yang membuka prospek yang sangat baik bagi perkembangan masa depan industri ini. Saat ini, pemirsa TV dapat menonton acara TV favorit mereka di komputer mereka, yang telah jauh melampaui batas fungsionalnya dan memainkan peran televisi sebagai multimedia.

Pada bukunya, (McQuail, 2011) 'Media baru' yang dibahas di sini merupakan uraian ini merujuk kepada 'media baru' sebagai sekumpulan perangkat komunikasi yang muncul berkat digitalisasi dan distribusi alat-alat tersebut ke tangan pengguna individu. Semua teknologi dalam kategori ini berbagi jejak digital, dasar pemrograman, dan kecepatan penyebaran yang tidak dimiliki sebelumnya, meski berbeda jauh dalam bentuk dan fungsi spesifiknya. Definisinya memang menggelinding ke mana-mana, tetapi intinya tetap pada fungsi penghubung yang mengoreksi atau bahkan menggantikan peran media massa tradisional. Persepsi umum mungkin langsung menggandeng televisi, surat kabar, atau radio, tetapi penulis malah tertarik pada persisnya momen ketika ruang publik tersengol oleh

ruang penyiaran privat. Dalam bingkai itu, Internet bertindak sebagai aktor kunci. Berita daring, iklan *pop-up*, aplikasi *streaming*, koding lagu-lagu, forum diskusi *online*, *World Wide Web* sendiri, dan ritual pencarian informasi bersama semuanya masuk hitungan. Komunitas spesifik kerap muncul dari tumpukan interaksi itu. Aspek yang lebih pribadi e-mail, permainan daring, dan beberapa layanan sejeni berupa layanan pribadi di internet.

Kemudian dalam bukunya (McQuail, 2011) menjelaskan secara garis besar, telah disambut sebelumnya juga oleh media lama bahwa dengan ketertarikan yang kuat, positif, dan bahkan pengharapan serta perkiraan yang bersifat euforia, serta perkiraan yang berlebihan mengenai signifikansi mereka (Rossler, 2001).

Film propaganda sudah sangat lama menjadi sebuah alat yang berupaya membentuk opini publik, mempengaruhi persepsi, serta menjadi penggerak massa dalam sejarah. Selain menjadi hiburan, film juga menjelma sebagai medium penyampai pesan politik, ideologi, serta nilai-nilai tertentu.

Dalam (Irwanto, 2004) Film telah lama dipahami sebagai mesin penyebar pengaruh sosial, bukan saja lantaran kekuatan institusi di luar layar yang berusaha memanfaatkannya, melainkan juga karena sifat dasar gambar bergerak itu sendiri. Medium berpindah ruang dan waktu, memadukan suara, musik, dan imaji sedemikian rupa sehingga pesan kekuasaan tampak menempel langsung pada ingatan penontonnya. Dalam batasan yang lebih sempit, banyak orang kini menafsirkan propaganda sekadar sebagai informasi sepihak, sering kali bersifat bohong, yang dirancang untuk memperkuat keyakinan yang sudah diterima umum. Ketika seseorang percaya bahwa suatu klaim salah, keraguan itu mengganggu pikiran dan mendorongnya mencari jawaban, lantas ia menjadi lebih dapat diterima terhadap apa pun yang diucapkan oleh figur-figur otoriter. Teknik-teknik penyampaian meyakinkan, sekalipun terselubung kepalsuan, akhirnya menggoda kita untuk menelan sebuah argumen tanpa menguji kebenarannya, kesalahan logika yang mencolok pun kerap dilupakan selama pernyataan tersebut disampaikan dengan nada pasti.

Kekejaman massal, dalam sejarah yang lebih luas, seolah tidak mengenal batas geografis. Hampir setiap sudut dunia, entah drastis atau perlahan, pernah diterpa peristiwa-peristiwa yang tak manusiawi semacam itu. Lenker, mendefinisikan pada tindakan luar biasa brutal yang melukai massa sekaligus. Pada studi umumnya istilah itu muncul bersamaan dengan pembicaraan tentang faktor sosial, ekonomi, dan politik yang saling silang. Sifat keterlibatan, menariknya, tidak eksklusif untuk negara, milisi, kelompok non-pemerintah, dan kadang kombinasi keduanya mampu mengeksekusi kekerasan dengan efisiensi yang mencengangkan. Dengan kata lain, hampir semua bangsa akhirnya menemui bayang-bayang pengalaman pahit tersebut di satu titik. (Syari'ah et al., 2022)

Perang sering kali menjadi sentral dalam karya seni, termasuk film. Salah satu film yang mengusung tema anti perang adalah film *All Quiet on the Western Front*, berlatar pada perang dunia pertama, cerita pada film ini bukanlah kisah nyata yang sebenarnya, melainkan sebuah karya fiksi yang terinspirasi dari pengalaman penulis novel bernama Erich Maria Remarque yang merupakan tentara jerman. Remarque menggunakan pengalamannya di medan perang untuk menggambarkan karakter serta peristiwa yang mendalam dalam karya novelnya untuk menggambarkan kengerian perang. Meskipun demikian, ada banyak aspek dalam film yang menceritakan hal yang didasari dari kenyataan. Kondisi parit yang digambarkan seperti lumpur, kelelahan serta hilangnya anggota tubuh, hal tersebut merupakan gambaran akurat dari banyaknya tentara selama dalam medan perang.

Pesan anti perang pada film ini sangat relevan terhadap apa yang dihadapi dunia pada saat ini, yang mana konflik bersenjata masih terjadi di berbagai belahan dunia. Pada uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang Film *All Quiet on The Western Front*. Penyajian film ini tidak hanya untuk menghibur penonton tetapi juga sebagai penyampaian kritik sosial dan juga moral. Mengingatkan kita terhadap dampak destruktif perang, memperkuat nilai-nilai humanisme, serta mendorong penolakan terhadap kekerasan terhadap jalan terakhir untuk menyelesaikan sebuah konflik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah: Bagaimana bentuk-bentuk pesan anti perang yang ditampilkan dalam film All Quiet on the Western Front.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk pesan anti perang yang terkandung dalam film All Quiet on the Western Front.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan acuan informasi serta referensi pengetahuan, terutama analisis isi pesan anti perang dalam sebuah film
- 2) Menjadi sumber referensi bagi penelitian serupa di masa mendatang.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta informasi mengenai pesan anti perang pada film All Quiet On The Western Front.
- 2) Sebagai sarana pembelajaran tentang kekacauan perang dan dampak yang menghancurkan yang ditimbulkan pada peperangan, serta menjadi sarana kritik sosial dan pemahaman mengenai dampak perang.