

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi merupakan elemen dasar dalam kehidupan manusia yang memainkan peran krusial dalam menciptakan interaksi sosial, menyebarkan informasi, serta membentuk kesepahaman bersama antara individu dan kelompok. Menurut Effendy (2003), komunikasi merupakan proses pengiriman pesan dari satu orang ke orang lain dengan maksud untuk mempengaruhi pandangan, sikap, atau tindakan. Dengan begitu, komunikasi bukan sekadar transmisi informasi, melainkan juga mencakup usaha untuk menghasilkan pemahaman yang serupa antara komunikator dan komunikan.

Secara umum, komunikasi dipahami sebagai proses yang bersifat dinamis dan terus-menerus. Proses ini dimulai dengan pengkodean pesan oleh komunikator, pengiriman melalui saluran tertentu, penerimaan oleh komunikan, hingga munculnya umpan balik sebagai reaksi terhadap pesan yang diterima. Lasswell (1948) menjelaskan proses komunikasi dengan model klasiknya yang terkenal melalui rumusan: “Who says what in which channel to whom with what effect.” Model ini menunjukkan bahwa komunikasi tersusun atas elemen-elemen utama, yaitu pengirim, informasi, saluran, penerima, dan dampak.

Di samping unsur-unsur itu, beberapa pakar juga menambahkan elemen lain seperti umpan balik (feedback) dan konteks (environment) sebagai faktor krusial yang memengaruhi keberhasilan dalam komunikasi. Kemudian, berdasarkan bentuk dan tujuannya, komunikasi dapat dibedakan menjadi berbagai jenis. Menurut Mulyana (2005), komunikasi dapat dikategorikan ke dalam komunikasi intrapersonal, interpersonal, kelompok, organisasi, serta komunikasi massa.

Dalam penerapannya, komunikasi juga diatur oleh prinsip-prinsip fundamental seperti transparansi, empati, dukungan, kesetaraan, dan sikap yang optimis (DeVito, 2011). Prinsip-prinsip ini mendukung terciptanya komunikasi yang efektif, saling menghormati, serta dapat menghindari kesalahpahaman di antara individu. Komunikasi yang efektif memerlukan keseimbangan antara kejelasan pesan dan perhatian terhadap konteks sosial budaya yang ada di sekitarnya.

Film adalah salah satu jenis media massa yang berfungsi sebagai alat komunikasi visual dan audio dengan kekuatan yang signifikan dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat umum. Sebagai sarana komunikasi, film tidak hanya berperan sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai instrumen untuk menyampaikan gagasan, nilai, informasi, dan pesan sosial yang dapat mempengaruhi sikap, pandangan, serta tindakan penontonnya.

McQuail (2010) menekankan bahwa film sebagai media komunikasi massa yang memiliki peran dalam memperkenalkan budaya dan ideologi kepada masyarakat. Tidak hanya berfungsi sebagai cermin dari realitas sosial, tetapi juga sebagai konstruksi yang membentuk perspektif masyarakat terhadap realitas tersebut. Dalam konteks ini, film dapat berfungsi sebagai sarana pendidikan, propaganda, dan juga kritik sosial.

Littlejohn dan Foss (2011) menyatakan bahwa media komunikasi, termasuk film, merupakan sistem simbol yang ditujukan untuk membangun makna dalam konteks sosial tertentu. Film sebagai sistem tanda beroperasi dengan mengintegrasikan elemen narasi, karakter, latar, visual, dan audio untuk menghasilkan pesan yang dapat dipahami secara kolektif oleh penonton. Oleh karena itu, film dapat menjadi objek studi yang sangat relevan dalam analisis semiotika, karena konten yang terdapat dalam film dapat dieksplorasi dengan berbagai simbol. Arti pesan dalam film juga dapat bervariasi bagi setiap penonton tergantung pada pengalaman dan kemampuan penafsiran mereka.

Film memiliki berbagai genre yang umum ditemui meliputi action (laga), drama, komedi, fantasi, romantis, horor, musical, fiksi ilmiah, animasi, misteri, sejarah, dan thriller (ketegangan dan kejutan, sering mengandung misteri atau konflik psikologis).

Genre laga menjadi salah satu genre yang sering muncul terutama dalam box office dan menjadi pilihan untuk produksi skala besar. Dalam perhitungan skala Nash Information Services, LLC pada tahun 2022, genres market share atau pangsa pasar film laga menyentuh 53.5% .

Film, seperti yang diuraikan oleh McQuail (2010) dan Littlejohn & Foss (2011), tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan, cermin sosial, dan pembentuk ideologi. Kemudian, dapat menjadi

objek studi yang sangat relevan dalam analisis semiotika, karena konten yang terdapat dalam film dapat dieksplorasi dengan berbagai simbol.

Semiotika dalam film dapat dianalisis melalui gambar bergerak maupun suara dapat menciptakan makna melalui simbol-simbol dan kode-kode visual auditori. Dengan menganalisis visual, suara, warna, pengambilan gambar, pergerakan kamera, busana, dan objek akan menghasilkan makna eksplisit dan tersirat.

Unsur-unsur gambar dalam film seperti warna, kostum, musik, efek, dan struktur naratif menjadi sebuah kode tertentu yang penonton dapat pelajari secara kultural. Didukung dengan tata adegan seperti set, pencahayaan, blocking yang digunakan sebagai “kalimat” visual pembawa pesan. Analisis semiotik dalam film sering dikaitkan dengan konteks-konteks ideologi dengan meminjam tanda dari budaya populer atau genre sehingga dapat mereproduksi atau menantang ideologi.

Penelitian ini menggunakan film laga F1: The Movie 2025, film tersebut telah tayang di bioskop Indonesia mulai 25 Juni 2025 dan menghadirkan aksi balap sungguhan. Gaya hidup punk muncul dalam film ini. F1: The Movie 2025 menceritakan legenda balap Sonny Hayes yang sedang krisis motivasi dibujuk untuk memimpin tim Formula 1 APXGP yang sedang mengalami kesulitan dan membimbing pembalap muda berbakat. Sonny menunjukkan semangatnya kembali dengan berani dan menunjukkan gagasan-gagasan berbeda dari yang telah ditetapkan oleh tim.

Dalam konteks kehidupan modern yang penuh tekanan seperti tuntutan akademik, sosial, ekonomi, dan eksistensial, seringkali anak muda menghadapi krisis motivasi dan rentan terhadap perasaan mudah menyerah. Fenomena ini muncul disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya tekanan sosial dan perbandingan diri, kegagalan menghadapi tantangan hidup, minimnya ruang ekspresi diri yang bebas dari penilaian sosial.

Sekitar 1 dari 3 anak di Indonesia usia 10-17 tahun mengalami masalah kesehatan mental, termasuk gangguan perilaku, stres pasca-trauma, depresi, dan kecemasan. Menurut data dari survei nasional tahun 2022, prevalensi gangguan kecemasan sekitar 3,7% dan depresi mayor sekitar 1,0%. Secara global, studi meta-analisis tahun 2021 menunjukkan bahwa sekitar 25,2% dari anak dan remaja

mengalami gejala kecemasan dan depresi klinis. Angka-angka ini akan terus meningkat seiring waktu.

Oleh karena itu, dalam kurun lima tahun terakhir, sekitar 20–40% remaja dan anak-anak di Indonesia maupun di seluruh dunia mengalami berbagai gangguan kesehatan mental, dengan depresi dan kecemasan yang paling umum. Dengan demikian, prinsip-prinsip yang dipegang oleh punk dapat berfungsi sebagai antitesis dari keputusasaan dan keinginan untuk menyerah pada anak muda.

Gaya hidup punk adalah sebuah subkultur yang menekankan kebebasan berekspresi, perlawanan terhadap kemapanan sosial, dan semangat mandiri. Didukung dengan pernyataan Hebdige (1979) dalam *Subculture: The Meaning of Style*, punk adalah bentuk subkultur perlawanan terhadap norma sosial yang menekan kebebasan individu. Dalam film laga, gaya hidup punk muncul dengan menampilkan karakter maupun estetika yang mencerminkan semangat pemberontakan, kebebasan berekspresi, serta penolakan terhadap norma sosial dan kemapanan.

Punk, dalam gaya hidupnya memiliki nilai-nilai penting yang berkaitan dengan pembentukan karakter generasi muda di zaman sekarang. Nilai *Do It Yourself* (DIY) mencerminkan kemandirian dan inisiatif dalam berkarya. Semangat DIY dalam budaya punk adalah suatu bentuk penentangan terhadap kekuasaan budaya mainstream yang menghambat kebebasan individu. Barker (2004) menyebut perilaku ini sebagai *identity resistance*, yaitu identitas yang muncul sebagai bentuk perlawanan terhadap struktur sosial yang menekan. Sementara itu, nilai kejujuran diri (*self-expression*) menekankan pentingnya mengekspresikan perasaan, ide, dan identitas pribadi secara autentik tanpa berpura-pura. Grossberg (1992) melihat ekspresi diri dalam budaya punk sebagai cara untuk membebaskan diri dari alienasi dan tuntutan budaya konsumerisme. Nilai ketekunan dan keteguhan juga mencerminkan semangat untuk tidak menyerah dalam menghadapi tekanan sosial, seperti yang dijelaskan oleh Willis (1990) bahwa punk menunjukkan perjuangan kaum muda dalam menolak marginalisasi sosial.

Nilai-nilai utama dalam gaya hidup punk tidak hanya menjadi simbol perlawanan terhadap sistem sosial yang menekan, tetapi juga menjadi landasan bagi pembentukan sikap mental yang mandiri, kritis, dan autentik pada diri anak muda.

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah dasar penting dalam kehidupan manusia yang berfungsi tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk menciptakan pemahaman, memengaruhi sikap, dan memperkuat hubungan sosial antara individu maupun kelompok. Seperti yang diuraikan oleh Effendy (2003) dan Lasswell (1948), komunikasi merupakan proses yang dinamis yang meliputi pengiriman, penerimaan, serta umpan balik pesan dalam konteks tertentu. Dalam era modern, media massa seperti film telah menjadi salah satu alat komunikasi yang paling efisien karena dapat menyampaikan pesan melalui gabungan unsur audio dan visual yang mempengaruhi emosi serta sudut pandang masyarakat.

Melalui kajian film F1: The Movie 2025, terlihat bahwa film dapat berfungsi sebagai media komunikasi yang menyampaikan nilai-nilai budaya dan moral, seperti semangat kebebasan serta perlawanan terhadap tekanan sosial yang tergambar melalui gaya hidup punk. Gaya hidup ini, membawa nilai-nilai utama seperti kemandirian, ekspresi diri, serta ketahanan dalam menghadapi tekanan sosial.

Terlepas dari fakta bahwa gaya hidup punk telah sering ditampilkan dalam film, seperti F1: The Movie 2025, yang memadukan tema motivasi, teknologi, dan subkultur punk, tidak banyak penelitian yang mempelajari pengaruh film tersebut pada gaya hidup punk. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana simbol-simbol punk digunakan ulang dalam cerita populer kontemporer.

Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada analisis tanda-tanda visual, verbal, dan simbolik yang merepresentasikan gaya hidup punk pada tokoh utama Sonny Hayes, sebagai bentuk ekspresi nilai-nilai perlawanan, kebebasan, dan kemandirian

1.2. Rumusan Masalah

Untuk memahami analisis semiotika gaya hidup punk pada tokoh utama Sonny Hayes dalam Film F1: The Movie 2025, permasalahan yang menarik untuk diteliti dapat dijabarkan sebagai berikut:

Bagaimana tanda-tanda gaya hidup punk di konstruksi pada tokoh utama Sonny Hayes dalam Film F1: The Movie 2025?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yang didasarkan pada rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

Menemukan makna-makna terkait gaya hidup punk dalam tanda-tanda yang terdapat pada film F1: The Movie 2025.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Peneliti berharap penelitian ini mampu menjadi sumber ilmu pengetahuan dalam pengkajian ilmiah mengenai hubungan makna-makna semiotika pada film F1: The Movie 2025 yang dapat direpresentasikan pada pemahaman tertentu. Selain itu, mampu menjadi acuan dan sumber referensi berharga bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan analisis semiotika model Charles Sanders Peirce.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih praktis dan mendalam kepada pembaca mengenai berbagai makna tanda gaya hidup punk dalam film F1: The Movie 2025 dengan menggunakan model analisis semiotika Charles Sanders Peirce.