

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Media massa telah menjadi sarana utama bagi kita untuk belajar dan mengalami berbagai aspek dari dunia di sekitar kita saat ini. Bahkan, ketika kita tidak belajar secara langsung dengan media, kita belajar dari orang lain yang mungkin memperoleh ide-ide tentang dunia dari media. Perkembangan teknologi media komunikasi, telah membuat kita hidup pada suatu era yang disebut-sebut oleh para ahli sebagai era “keberlimpahan komunikasi”, dimana kebutuhan kita akan konsumsi media di era globalisasi ini, sudah sangat mustahil untuk dinafikan.

Kominfo ditahun 2014 mencatat bahwa, setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet yang 98 persen diantaranya tahu mengenai internet, dan 79,5 persen diantaranya ialah pengguna internet. Anak-anak dan remaja yang rentan dari segi mentalitas dan intelektual tersebut mau tidak mau harus siap beradaptasi dalam kontradiksi dan konflik-konflik baru yang (secara tidak langsung) hadir bersamaan dengan bentuk dan pola interaksi media komunikasi mutakhir saat ini. Dan pada tahun yang sama konsumsi media di kota-kota baik di Jawa maupun Luar Jawa secara keseluruhan menunjukkan bahwa media massa seperti televisi menjadi medium utama yang dikonsumsi masyarakat Indonesia (95%), disusul oleh internet (33%), radio (20%), surat kabar (12%), tabloid (6%) dan majalah (5%).

Keberlimpahan komunikasi ini telah membawa muatan informasi pada titik jenuh tentunya. Informasi secara terus-menerus disebarkan media kedalam ruang-ruang pribadi manusia kontemporer saat ini, dimana kontradiksi dan pertentangan baru kemudian hadir sebagai kebingungan dan pertentangan dalam menegaskan kembali upaya manusia dalam proses pengenalan dan aktualisasi diri didalam ledakan informasi yang sarat akan pesan ideologis tersebut.

Surat kabar, tabloid, majalah, radio, televisi, film, video, internet, dan pelbagai jenis media lainnya telah mengepung dan menyerbu kita dengan macam ragam informasi berupa teks, gambar, bunyi, tanda dan pesan-pesan visual lainnya. Tak dapat dipungkiri bahwa kehadiran media-media tersebut juga berdampak pada konstruksi kepribadian suatu individu hingga suatu kelompok masyarakat tertentu. Terlalu sedikitnya ruang dan waktu yang tersisa bagi kita untuk mengkritisi kembali teks, citra, simbol, bunyi, serta

gambar yang telah dikonsumsi tadi, untuk melihat dan memaknai kembali makna dan manfaatnya dalam kehidupan kita.

Selanjutnya, juga tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi komunikasi saat ini juga memiliki andil besar dalam perubahan perilaku massa dalam kebudayaan modern saat ini. Media komunikasi berkecepatan tinggi seperti televisi, radio, surat kabar dan internet secara tidak langsung mampu mentransformasikan kekuasaan (menyampaikan informasi) kepada khalayak secara serentak. Mereka berlomba-lomba mengisi waktu luang kita hingga kemudian memodifikasinya menjadi suatu komoditas (yang diperjualbelikan) dengan kontrol semu yang diberikan. Tak luput, film sebagai salah satu media massa populer juga bertindak demikian. Namun tidak seperti media berkecepatan tinggi lainnya, yang menjangkau massa dengan informasi-informasi yang cenderung berupa penggalan-penggalan peristiwa, film dalam hal ini menawarkan kepada massa suatu informasi utuh atas suatu kejadian. Hasil reduksi dan kontemplasi yang dilakukan oleh awak produksi film (sutadara, penulis naskah, aktor, dst) atas suatu kejadian tersebut kemudian dihadirkan kembali kedalam suatu bentuk cerita (rangkaian perilaku manusia) yang direkam, diedit dan seterusnya disebarkan kepada khalayak.

Film tidaklah bebas nilai. Film sebagai hasil karya membawa pesan-pesan khusus nan mandiri dihadapan khalayak. Pesan-pesan tersebut direpresentasikan dengan dua teknik penandaan yaitu, denotatif dan konotatif. Denotasi merupakan hubungan eksplisit antara tanda dengan referensi atau realitas dalam penandaan. Dapat dikatakan denotasi merupakan pesan lapis pertama yang nampak atau langsung berhubungan dengan realitas. Sedangkan konotasi merupakan pesan yang mengacu pada petanda yang bersifat umum, global dan dekat dengan sebuah budaya dan pengetahuan tertentu. Dan ini lah yang mesti kita waspadai.

Dibandingkan dengan pesan denotatif, pesan konotatif lebih sulit untuk dikritik. Perwujudannya yang luas nan abstrak itu sukar untuk dibaca, dipahami, maupun direfleksikan secara langsung oleh individu penonton film. Dibantu dengan komposisi dapur film pra maupun pos-produksi yang diisi oleh orang-orang mumpuni dan kreatif yang siap mengolah akal dan budinya untuk membuat para penonton duduk nyaman menikmati sajian informasinya kelak, cukup untuk membuat informasi tersebut berubah bentuk menjadi suatu kebenaran, suatu paham / ideologi (dominan) yang mampu mempengaruhi nilai dan kaidah moral yang dimiliki individu penonton.

Untuk dapat sampai dan diterima tanpa menimbulkan kecurigaan atau segala macam bentuk penolakan dan resistensi oleh individu penonton, ideologi membutuhkan sistem komunikasi yang dikenal sebagai mitos. Ideologi membutuhkan sistem komunikasi mitos untuk menyederhanakan

pesan-pesannya agar dapat dicerna dengan baik oleh penonton (walau bertentangan dengan nilai yang dianut individu sebelumnya) dan diterima oleh penonton sebagai sesuatu yang wajar. Didalam kewajaran dan kealamiannya dari suatu informasi inilah mitos bermain. Mitos yang selama ini erat konotasinya dengan cerita rakyat, legenda para dewa, dst ini, akan kita maknai sebagai suatu sistem komunikasi yang dibangun diatas sistem-sistem tanda untuk menyederhanakan suatu pesan/ideologi kepada khalayak.

Menurut Roland Barthes, Mitos adalah suatu bentuk pesan atau tuturan yang harus diyakini kebenarannya tetapi tidak dapat dibuktikan. Secara etimologis, mitos merupakan suatu jenis tuturan yang mempunyai modus representasi. Tuturan mitologis tidak hanya sebatas bentuk tuturan oral, tetapi tuturan itu dapat berbentuk tulisan, fotografi, film, laporan ilmiah, olah raga, pertunjukan, iklan, lukisan (Iswidayati, 2010). Mitologi bermain pada wilayah petanda tingkat kedua atau pada tingkat konotasi bahasa. Segala sesuatu yang ditonjolkan oleh mitos adalah segala sesuatu yang bersifat lazim dan alamiah, dan film dalam hal ini cenderung merepresentasikan realitas kepada penonton dengan mentransformasikan informasinya kedalam bentuk fragmen-fragmen ideologi.

Ideologi, merupakan satu dari sekian banyak istilah yang didefinisikan secara beragam. Terdiri dari dua suku kata, yaitu *ideo* dan *logi*. *Ideo* berakar kata dari bahasa Yunani *eidos* atau pada bahasa Latin *idea*, yang berarti; pengertian, ide atau gagasan, sedangkan *logi* berasal dari kata *logos*, yang berarti ilmu, gagasan dan pengertian. Maka secara eksplisit dapat dilihat bahwa, ideologi merupakan sebuah ilmu mengenai ide atau gagasan (dalam memandang dan memaknai dunia).

Ideologi pada hakikatnya adalah suatu sistem kepercayaan yang sengaja dibuat. Suatu kesadaran semu yang kemudian mengajak individu untuk menggunakannya sebagai suatu “bahasa” sehingga membentuk orientasi sosialnya dan kemudian berperilaku selaras dengan ideologi tersebut. Teoritis kritis kontemporer cenderung percaya bahwa sekarang ini tidak ada lagi suatu ideologi tunggal yang bermain dalam masyarakat.

Ideologi bukan sesuatu yang pejal, rigid dan diperjuangkan dalam situasi heroik seakan-akan terpisah dari sistem sosial masyarakat. Dalam pandangan terotisi kritis, ideologi justru melekat dalam seluruh proses sosial kultural, dan bahasa menjadi ciri terpenting bagi bekerjanya sebuah ideologi. Ideologi bergerak melalui bahasa, sehingga apa yang nampak dari struktur bahasa diandaikan sebagai struktur dari masyarakat yang mewadahi sebuah ideologi tertentu. Kombinasi dan disposisi menjadi kata-kata kunci untuk mengurai sejauh mana ideologi bermain dalam bahasa, sehingga untuk membongkar bahasa ideologis, sebuah representasi harus dibongkar terlebih dahulu.

Gustri Yorizal, 2019

**MITOLOGI NYMPHOMANIAC**

*(Analisis Kritik Ideologi Dengan Perspektif Mitologi Roland Barthes Dalam Film Nymphomaniac)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hal inilah yang kemudian peneliti temukan didalam film *Nymphomaniac*, vol. I & II. Film karya sutradara asal Denmark, Lars von Trier ini megandung informasi-informasi yang sarat akan sistem komunikasi mitos, dimana ideologi menyembunyikan bahasanya. Secara permukaan, dapat dikatakan bahwa film dengan total durasi 330 menit ini didominasi oleh informasi anomali seksual, jender radikal, kritikal budaya dan agama yang dibungkus dengan konsep “kewajaran”. Banyak sekali pesan-pesan yang sebenarnya asing, janggal dan “mengganggu” tatanan nilai dan moral penonton dihadirkan apa adanya dan dalam bentuk senatural mungkin.

Berasal dari dua gabungan kata, *nymph* dan *maniac*. *Nymph* berasal dari kata Yunani; *nimfe* yang merujuk kepada peri wanita dalam mitologi Yunani dan *maniac* ialah kata saduran dari bahasa Inggris yang berarti gila (kata sifat). Maka dapat dikatakan bahwa film ini, berusaha mengangkat sisi kegilaan atau suatu prilaku dari seorang perempuan yang tidak dapat diterima oleh akal sehat. Namun setelah menonton dan mengkonsumsi informasi film, *Nymphomaniac* dapat didefenisikan sebagai suatu jenis kelainan seksual, yang dipahami sebagai munculnya suatu dorongan atau keinginan yang sangat besar serta cenderung tidak bisa dikendalikan oleh si subjek (wanita) untuk melakukan hubungan intim. Keinginan yang tidak terkendali ini bisa muncul kapan dan di mana saja, tanpa memandang konteks ruang dan waktu.

Film *Nymphomaniac I & II* berkisah tentang pertemuan yang tidak disengaja antara dua individu beda jender, Joe (Charlotte Gainsbourg) dan Seligman (Stellan Skarsgård) yang kemudian secara kebetulan, membuat Joe harus mengingat dan menceritakan kembali pengalaman hidupnya sebagai seorang *nymphomaniac* kepada Seligman yang notabene ialah sosok laki-laki yang murni kontradiktif dengan sosok Joe. Seumur hidupnya Seligman tidak pernah sekalipun berhubungan seksual dan ia menganggap dirinya sebagai seorang *atheis*. Mereka berdiskusi, bertukar pikiran serta pandangan dan nilai yang mereka anut sepanjang hidup mereka semalaman, atau selama 330 menit total durasi film.

Berangkat dari latar belakang diatas, peneliti hendak meneliti lebih lanjut mengenai ideologi dan sistem komunikasi mitologi yang dimainkan dalam film *Nymphomaniac I & II* ini dalam skripsi yang berjudul: **Mitologi *Nymphomaniac* (Analisis Kritik Ideologi Dengan Perspektif Mitologi Roland Barthes Dalam Film *Nymphomaniac*)**

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka penulis mengajukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana mitologi dalam film *Nymphomaniac* ini direpresentasikan?
2. Apa saja ideologi yang terkandung dalam film *Nymphomaniac*?
3. Bagaimana representasi ideologi dari film *Nymphomaniac* tersebut?

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari karya ilmiah ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan sistem komunikasi mitos dalam film *Nymphomaniac*.
2. Untuk mendeskripsikan ideologi yang disampaikan dalam film *Nymphomaniac*.
3. Untuk menganalisis representasi ideologi yang disampaikan dalam film *Nymphomaniac*.

## D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari Segi Teoritis  
 Penelitian ini dapat memberikan kontribusi konkret dalam rangka pengembangan ilmu komunikasi ke arah komunikasi kritis, khususnya di bidang kajian kritik ideologi dalam produk-produk komunikasi massa. Selain itu, penelitian ini juga mampu menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai hal ini.
2. Manfaat dari Segi Praktis
  - a. Manfaat bagi Pemerintah  
 Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pandangan kritis dalam kebijakan pemerintah selanjutnya dalam menanggapi informasi film yang diijinkan untuk disebarluaskan didalam negeri ini di kemudian hari. Atau jika hal tersebut tidak mampu ditangkal oleh pemerintah dan sudah terlanjur tersebar luas di internet, penelitian ini sesungguhnya dapat dijadikan sebagai informasi penunjang dalam menciptakan mitos alternatif guna menanggulangi hal tersebut.

#### b. Manfaat bagi Masyarakat

Pola pikir dan sudut pandang kritis adalah suatu keharusan yang mesti kita miliki. Penelitian ini, menginformasikan kepada masyarakat bahwa film sebagai produk komunikasi massa sejatinya membawa pesan-pesan terselubung, yang dalam proses penginformasiannya bertujuan untuk mempengaruhi khalayak, salah satunya ialah dengan muatan ideologi. Yang jika tidak ditanggapi kritis akan berpengaruh kepada pola pikir, pemahaman, hingga tatanan nilai dan moral yang dianut serta prilaku masyarakat dewasa ini.

#### c. Manfaat bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini amat bermanfaat dalam menambah kualitas proses berfikir peneliti dalam menjangring informasi-informasi yang bertebaran saat ini, dan juga membantu peneliti dalam upaya untuk benar-benar memahami; pentingnya kontrol individu dalam mengonsumsi informasi media massa dikemudian hari.

#### 3. Manfaat dari Segi Kebijakan

Diharapkan menambah referensi penelitian yang dilakukan tentang kajian semotika, terkait analisis film sekaligus kritik ideologi dari informasi film-film sebagai salah satu produk media massa.

#### 4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi masyarakat dalam mengonsumsi informasi dari suatu media massa, khususnya film, bahwa segala sesuatu yang diinformasikan oleh media massa adalah sarat kepentingan, tidak netral apalagi alamiah, apapun itu.

### E. Struktur Organisasi Skripsi

Bab ini berisikan urutan penulisan skripsi secara rinci setiap bab dan bagian bab dalam skripsi ini, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi tentang pendahuluan yang merupakan bagian awal dari penulisan skripsi ini, seperti; 1) Latar Belakang Penelitian, 2) Identifikasi dan Perumusan masalah, 3) Tujuan Penelitian, 4) Manfaat Penelitian, 5) Struktur Organisasi Skripsi

Bab II berisikan tentang landasan teori dan informasi-informasi dari penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini. Fungsi dari kajian

Gustri Yorizal, 2019

*MITOLOGI NYMPHOMANIAC*

*(Analisis Kritik Ideologi Dengan Perspektif Mitologi Roland Barthes Dalam Film Nymphomaniac)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pustaka ini ialah sebagai titik pijak teoritik dalam kerangka memahami objek penelitian sekaligus sebagai landasan untuk menyusun pertanyaan serta tujuan dari penelitian ini sendiri.

Pada Bab III berisikan tentang teori dan konsep serta turunannya dalam bidang yang dibahas dalam skripsi ini. Kegunaan bagian ini yaitu sebagai gambaran langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian ini. Pada bagian ini pula dijelaskan metodologi penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dan rinciannya adalah sebagai berikut; 1) Desain Penelitian, 2) Partisipan Penelitian, 3) Pengumpulan Data & 4) Analisis Data

Bab IV berisikan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan. Pada bagian ini hasil dari penelitian dipaparkan secara deskriptif bukan dalam bentuk data-data kuantitatif. Pembahasan pada penelitian ini tak lupa dikaitkan dengan teori-teori yang telah dijelaskan pada bab II. Pada bab ini pula pertanyaan-pertanyaan penelitian terjawab secara jelas dan mendalam.

Bab V merupakan bagian penutup dari penelitian ini. Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.