

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah jenis seni yang menggunakan gambar bergerak, suara, dan cerita untuk memberi penonton pengalaman visual yang mendalam. Film dapat menyampaikan emosi, ide-ide, dan cerita yang kompleks dengan cara yang sangat visual. Penulisan skenario, pengambilan gambar, penyuntingan, dan pemasaran adalah semua bagian dari proses pembuatan film. Setiap komponen ini menambah nilai keseluruhan pengalaman menonton. Setiap genre film, seperti drama, komedi, horor, dokumenter, dan animasi, memiliki ciri dan tujuan unik. Teknik sinematografi sangat penting dalam film, di mana pencahayaan, komposisi, dan gerakan kamera digunakan untuk menghasilkan suasana dan nuansa yang mendalam. Selain itu, musik dan efek suara menimbulkan emosi, meningkatkan pengalaman menonton, dan membantu penonton lebih terhubung dengan cerita yang disampaikan (Waliulu dkk., 2024).

Semua kemajuan telah mengubah cara film diproduksi dan dikonsumsi. Kemajuan teknologi seperti streaming dan platform digital telah mengubah cara penonton mengakses film, memungkinkan mereka menontonnya kapan saja dan di mana saja. Film juga berfungsi sebagai representasi budaya dengan menunjukkan norma, nilai, dan masalah sosial yang relevan pada waktu itu. Banyak film yang berbicara tentang masalah kompleks seperti identitas, kekuasaan, dan hubungan antar manusia. Film dapat memicu pembicaraan dan pemikiran tentang keadaan manusia dan masyarakat melalui narasi dan karakter yang dibuat (Tan, 2018).

Film juga telah berkembang menjadi alat penting dalam aktivisme dan pendidikan. Banyak film dokumenter dan fiksi yang mengangkat masalah lingkungan dan sosial, memberikan suara kepada mereka yang terpinggirkan, dan mendorong perubahan sosial. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang kaya dan kompleks yang menawarkan cara yang unik untuk menceritakan cerita dan mengeksplorasi pengalaman manusia. Melalui

film, kita dapat menjelajahi berbagai aspek kehidupan, memahami hubungan dan emosi, dan merenungkan masalah yang mempengaruhi masyarakat kita. Film adalah salah satu jenis seni yang paling berpengaruh dalam budaya kontemporer karena mampu menginspirasi, mendidik, dan menghibur (Dewantara & Widhyharto, 2015).

Film sebagai media komunikasi telah mengalami perkembangan pesat sejak akhir abad ke-19. Mulai dari gambar bergerak sederhana hingga menjadi bentuk seni yang kompleks dan berpengaruh, film kini dianggap sebagai salah satu cara paling efektif untuk menyampaikan pesan. Dengan kemampuan menggabungkan elemen visual, audio, dan cerita, film mampu menciptakan pengalaman yang kuat dan mendalam bagi penontonnya. Ditambah juga, film dengan perkembangan teknologi dan internet seperti sekarang semakin memudahkan berbagai kalangan untuk mengaksesnya serta, berbagai platform seperti bioskop, televisi dan layanan streaming membuat film bisa menjangkau dan diakses oleh audiens yang luas dan sangat beragam. Hal tersebutlah yang membuat film bukan saja menjadi hiburan namun juga tentunya menjadi media penyampai pesan komunikasi yang sangat efektif. (Nur Maghfirah Aesthetika & Rizal, 2022)

Melalui kombinasi gambar, suara, narasi, sinematografi, musik, dan dialog, film sangat efektif sebagai media komunikasi untuk menyampaikan cerita dan informasi. Dengan kombinasi ini, penonton dapat memahami pesan yang ingin disampaikan film kepada penontonnya dengan menggunakan pendengarannya dan penglihatannya. Pembuat film memiliki kemampuan untuk menghasilkan pengalaman emosional yang mendalam yang mempengaruhi pemikiran dan perilaku penonton. Film juga dapat melampaui batas bahasa dan budaya karena sering mencerminkan atau memperagakan budaya dan identitas sebuah masyarakat. Dengan demikian, film dapat memberi tahu penonton tentang nilai-nilai sosial, norma, dan tradisi, serta hal-hal yang unik dari suatu budaya, sehingga meningkatkan kesadaran budaya dan, tentu saja, memperkuat identitas kolektif. Ini memungkinkan pesan disampaikan kepada audiens yang luas dan beragam. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan

kesadaran masyarakat tentang masalah penting. (Usman, A.R., Fauzan, A., & Sulaiman, A, 2021)

Marshall McLuhan (1964) seorang ahli teori komunikasi terkenal, mengatakan "*The medium is the message*" (Medium adalah pesannya). Kutipan ini menyoroti bahwa cara pesan disampaikan melalui media tertentu sangat mempengaruhi bagaimana pesan tersebut diterima dan dipahami oleh audiens. Dalam konteks ini, film memiliki kemampuan unik untuk membentuk persepsi dan budaya secara signifikan. Film sebagai media tidak hanya menyampaikan cerita yang terkandung didalamnya tetapi juga mengubah cara pandang dari para penontonnya dalam bagaimana cara menyikapi hal-hal yang sedang atau akan terjadi di dunia sekitar mereka. Pada banyak kesempatan, film sebagai medium komunikasi membawa pesan dan kesadaran yang lebih besar dari narasinya, ia membentuk persepsi budaya, mempengaruhi nilai-nilai sosial, dan bahkan mengubah pola pikir serta sudut pandang dalam pengambilan keputusan individu atau masyarakat sekalipun. Lagi, dalam film sendiri ada sebuah medium tersirat yang bisa mengarahkan penonton pada cara baru dalam memahami, melihat dan berinteraksi dengan realitas.

Film bergenis fiksi mampu menciptakan empati dan pemahaman yang lebih dalam terhadap berbagai pengalaman manusia menggunakan cerita karangan dengan plot imajinatif yang di visualisasikan melalui film. Film fiksi lebih memberikan pengalaman emosional yang menyenangkan, menyedihkan atau menegangkan. Dengan berbagai ide artistik, plot twist dan pendalaman pada setiap karakter yang diciptakan membuat penonton diajak menyelam pada setiap bagian film dan menimbulkan perasaan ingin tahu akan setiap kelanjutan dari perkembangan cerita yang disampaikan. Dari situ, film fiksi sering memberi motivasi dan inspirasi kepada sineas film dengan cerita mengenai perjalanan hidup menuju kesuksesan atau keseruan dalam melalui berbagai rintangan yang harus dihadapi karakter dalam film fiksi tersebut, film fiksi bisa menghibur, mendidik, menginspirasi sambil memberi sudut pandang lain mengenai kehidupan, sambil memberi inovasi pada budaya dan eksplorasi kreatif. (Sumpena & Surya, 2024)

Plot twist dalam film adalah perubahan yang tak terduga dan disusun sedemikian mengejutkan yang membuat penonton terkejut serta mencoba mengkilas

balik segala kejadian di film yang sedang ditonton. Plot twist sering terjadi pada titik kritis dalam cerita yang mengubah atau memutar pemahaman penonton mengenai keruntutan cerita atau pandangan terhadap suatu karakter. Elemen kejutan itulah yang mendasari plot twist pasti akan membuat penonton jadi memiliki pandangan baru dalam memaknai cerita yang sebelumnya terjadi sebelum plot twist muncul, setelah melakukan pemahaman ulang, penonton bisa mendapatkan informasi tersembunyi dan mengetahui kenapa ada beberapa hal yang pada awalnya nampak kabur dan tidak jelas itu ternyata bangunan narasi untuk plot twist akan tindakan atau motif dari suatu karakter. Plot twist tentunya selalu dilekatkan kepada karakter yang ada dalam film, tak jarang karakter tersebut juga yang bakal memberi kesan mengena pada penonton dan cenderung bisa mempengaruhi kepribadian penonton. Plot twist seringkali dipakai untuk mengubah persepsi penonton tentang suatu karakter yang bakal membuat dimensi baru dalam sebuah cerita. Biasanya plot twist dengan narasi yang tepat dapat memberikan dampak yang mendalam terhadap suatu karakter dan bisa menyebabkan perubahan yang nyata pada kepribadian mereka. Oleh karena itu penulis akan menampilkan tabel dari tujuh contoh film yang mengandung plot twist:

Tabel 1.1 Beberapa Film Yang Menonjolkan Plot Twist

No	Judul Film	Plot Twist
1	Star Wars “The Empire Strikes Back” (1980) Genre: <i>Science Fiction, Adventure</i>	Salah satu karakter utamanya yaitu Luke Skywalker akhirnya mengetahui bahwa musuh utamanya yaitu Darth Vader sebenarnya adalah ayah kandungnya. Hal ini adalah penguatan identitas yang membuat Luke Skywalker mengubah cara pandangnya terhadap kebaikan dan kejahatan serta merubah pemahamannya mengenai identitas pribadinya.
2	Fight Club (1999)	Di akhir film, terungkap bahwa Tyler Durden, karakter karismatik yang diperankan oleh Brad

	Genre: <i>Drama, Psychological Thriller</i>	Pitt, sebenarnya adalah alter ego dari narator tanpa nama (diperankan oleh Edward Norton). Narator ini menderita gangguan identitas disosiatif.
3	Memento (2000) Genre: <i>Mystery, Thriller</i>	Film ini menceritakan Leonard Shelby yang menderita kehilangan ingatan jangka pendek dan menggunakan foto-foto polaroid dan tato untuk mencari pembunuh istrinya. Plot twist di akhir film menguak bahwa Leonard sebenarnya telah membunuh orang yang tidak bersalah dan bahwa dia mungkin telah membunuh istrinya sendiri.
4	The Village (2004) Genre: <i>Drama, Mystery, Thriller</i>	Penduduk desa yang percaya bahwa mereka hidup di abad ke-19 sebenarnya hidup di masa modern. Desa tersebut adalah sebuah komunitas yang terisolasi dari dunia luar oleh para tetua desa untuk melindungi mereka dari kekerasan dan kejahatan modern.
5	Black Swan (2010) Genre: <i>Drama, Psychological Thriller, Horror</i>	Film ini menggambarkan perjalanan Nina, seorang balerina yang terobsesi dengan kesempurnaan dan mulai kehilangan kewarasannya. Di akhir film, Nina menyadari bahwa banyak dari hal-hal mengerikan yang dia alami dan lihat hanyalah halusinasi yang disebabkan oleh tekanan mentalnya.

6	Mad Max: Fury Road (2015) Genre: <i>Action, Adventure, Science Fiction</i>	Plot twist di film ini tidak begitu signifikan seperti di film-film lain dalam daftar ini. Namun, ada momen mengejutkan ketika Furiosa dan kelompoknya memutuskan untuk kembali ke tempat asal mereka setelah menyadari bahwa "Green Place" yang mereka cari tidak lagi ada.
7	The Batman (2022) Genre: <i>Action, Crime, Drama</i>	Plot twist utama dalam "The Batman" adalah ketika terungkap bahwa penjahat utama, Riddler, telah merencanakan untuk membanjiri Kota Gotham dengan menggunakan bom di sepanjang tembok laut kota. Selain itu, terungkap bahwa Bruce Wayne (Batman) memiliki hubungan pribadi dengan beberapa karakter yang terlibat dalam korupsi kota.

Beberapa film diatas tentunya memiliki keistimewaan yang meninggalkan bekas terhadap penggemar serta penonton namun satu diantaranya yaitu Fight Club (1999) memiliki daya tarik yang tak dimiliki film lainnya. Oleh karena itu film Fight Club menjadi film yang sangat dikenang oleh penonton dan hingga sekarang masih menjadi film dengan plot twist terbaik sepanjang masa. Walaupun dalam kurun waktu setelah perilisannya sampai sekarang ada beberapa film yang hampir menyaingi kepopuleran Fight Club, tetap saja film ini, dengan sinematografi gelap, kritik sosial yang mendalam dan visual inovatif serta dialog yang selalu dikenang oleh penonton. Pengaruhnya terhadap kepribadian penonton yang telah menonton dan pengaruh budayanya sangat besar menjadikan film ini sebagai film kultus dengan kombinasi genre yang efektif, menghasilkan sinematik yang unik dan berlapis, berbeda dari film-film lain dalam genre serupa seperti yang telah ditampilkan dalam tabel diatas.

Film *Fight Club*, yang didalamnya mengandung transformasi emosional dan psikologis karakter utama yang diperankan oleh Edward Norton diperkenalkan sebagai Narator adalah pusat plot twist yang mengungkap bahwa Tyler Durden, diperankan oleh Brad Pitt adalah alter ego dari sang Narator itu sendiri. Dalam perjalanan bisnis, Narator bertemu dengan Tyler Durden (Brad Pitt), seorang penjual sabun yang karismatik dan eksentrik. Tyler adalah kebalikan dari Narator: bebas, anti-materialistis, dan penuh percaya diri. Setelah kembali dari perjalanan, Narator menemukan apartemennya terbakar dalam kebakaran misterius. Tanpa tempat tinggal, dia menelepon Tyler, dan mereka bertemu di sebuah bar. Setelah minum, Tyler mengajak Narator bertarung dengannya di tempat parkir. Pertarungan ini memberikan sensasi dan kepuasan yang belum pernah Narator rasakan sebelumnya. Mereka mulai bertarung secara teratur, dan seiring waktu, lebih banyak pria bergabung dengan mereka, membentuk sebuah kelompok rahasia yang disebut "Fight Club." Pertarungan ini menjadi cara bagi para anggotanya untuk melepaskan frustrasi dan ketidakpuasan dengan kehidupan mereka, dengan jargon legendaris yang masih sangat membekas sampai sekarang dikalangan penonton yaitu mengenai peraturan dari perkumpulan yang diciptakan yaitu *"First rule about fight club is, you do not talk about fight club. The second rule about fight club is You Do Not Talk About Fight Club!"*.

Fight Club dengan cepat berkembang menjadi jaringan bawah tanah di berbagai kota. Tyler menjadi pemimpin karismatik yang menginspirasi para anggotanya dengan ideologi anti-konsumerisme dan anti-materialisme. Dia memperkenalkan misi-misi vandalistik yang disebut "Project Mayhem," dengan tujuan menghancurkan sistem kapitalis dan membangun kembali masyarakat dari awal. Plot twist utama terungkap ketika Narator menyadari bahwa Tyler Durden sebenarnya adalah manifestasi dari kepribadian alternatifnya sendiri. Tyler adalah alter ego yang diciptakan oleh Narator sebagai hasil dari gangguan identitas disosiatif. Semua tindakan Tyler sebenarnya dilakukan oleh Narator sendiri tanpa disadarinya. Narator berusaha menghentikan rencana akhir Tyler untuk meledakkan gedung-gedung perusahaan yang menyimpan catatan kredit, dengan tujuan menghapus utang konsumen. Dia melacak Tyler ke sebuah gedung tinggi di pusat kota. Dalam konfrontasi terakhir, Narator menembak dirinya sendiri di mulut, yang

secara simbolis membunuh Tyler. Setelah mengatasi kepribadian Tyler, Narator berdiri di puncak gedung bersama Marla, yang telah diculik oleh Project Mayhem. Mereka menyaksikan gedung-gedung meledak satu per satu, menunjukkan bahwa rencana Tyler untuk menghancurkan sistem keuangan berhasil. Film berakhir dengan Narator dan Marla berdiri bergandengan tangan, menonton kehancuran yang terjadi. "Fight Club" adalah film yang penuh dengan kritik sosial serta tema-tema gelap tentang identitas, materialisme, dan kekacauan, dengan plot twist yang mengubah persepsi penonton tentang apa yang sebenarnya terjadi.

Film fight club yang penuh dengan kritik akan kehidupan konsumerisme dari masyarakat ini membuat pembahasan mengenai gerakan anti konsumerisme menjadi sesuatu yang patut untuk dijabarkan serta dianalisis lebih lanjut. Gerakan yang dikenal sebagai anti-konsumerisme adalah gerakan ideologis, sosial, dan budaya yang menentang dominasi budaya konsumsi dalam kehidupan kontemporer. Secara umum, anti-konsumerisme mengkritik sistem kapitalisme yang mendorong orang untuk membeli dan memiliki lebih banyak barang daripada kebutuhan dasar mereka. Dianggap bahwa budaya konsumerisme ini mendorong pembentukan kebutuhan yang tidak realistis, yang dipengaruhi oleh taktik iklan dan pemasaran. Mereka menganggap kepemilikan materi sebagai ukuran kebahagiaan dan keberhasilan hidup.

Konsumerisme dilihat sebagai masalah struktural yang mempengaruhi masyarakat secara keseluruhan, bukan hanya masalah individu. Ekonomi, di mana peningkatan permintaan pasar menghasilkan produksi massal dan eksploitasi tenaga kerja, seringkali diikuti oleh konsumerisme. Dengan demikian, anti-konsumerisme tidak hanya menjadi kritik terhadap sistem ekonomi kapitalistik, tetapi juga sebagai refleksi dari upaya individu dan masyarakat untuk mencapai kehidupan yang lebih bermakna, berkelanjutan, dan seimbang.(Prayogi, 2023)

Konsumerisme muncul karena berbagai faktor yang kompleks, dengan salah satu penyebab utamanya adalah pengaruh besar dari iklan dan media. Perusahaan menggunakan berbagai teknik pemasaran kreatif untuk membangun citra kebutuhan terhadap produk mereka, sering kali memanfaatkan psikologi konsumen untuk menciptakan keinginan yang sebenarnya tidak mendesak. Pesan-

pesan komersial ini menyisipkan gagasan bahwa konsumsi barang tertentu adalah cara untuk mencapai kebahagiaan, kesuksesan, atau status sosial.(Fairley, 2024)

Konsumerisme juga sangat dipengaruhi oleh budaya materialisme yang semakin berkembang di masyarakat. Dalam budaya ini, kebahagiaan dan keberhasilan sering kali diukur berdasarkan kepemilikan barang-barang mahal atau keluaran terbaru. Pemikiran ini menumbuhkan gaya hidup konsumtif yang mengutamakan belanja barang-barang mewah sebagai penentu identitas diri. Akibatnya, banyak individu yang terjebak dalam siklus konsumsi yang tidak hanya membebani keuangan pribadi, tetapi juga mengabaikan dampak sosial dan lingkungan dari perilaku tersebut.

Kebahagiaan yang diperoleh dari konsumsi ini biasanya hanya bersifat sementara. Setelah euforia awal dari pembelian berlalu, individu sering merasa kembali pada keadaan semula atau bahkan mengalami perasaan hampa. Hal ini dapat memicu siklus konsumsi tanpa akhir, di mana seseorang terus membeli barang baru untuk mengisi kekosongan yang tidak benar-benar teratasi. Selain itu, pandangan ini sering mempersempit makna kebahagiaan menjadi sesuatu yang materialistik. Alih-alih mencari kepuasan melalui hubungan sosial, pengalaman, atau pencapaian non-material, individu malah bergantung pada benda-benda sebagai ukuran keberhasilan atau kepuasan hidup. Ketergantungan ini dapat menyebabkan masalah yang lebih besar, seperti tekanan finansial, kecemasan, dan ketidakmampuan untuk menemukan kebahagiaan yang lebih mendalam dan bertahan lama.(Octaviana, 2020)

Kritik terhadap konsumerisme menunjukkan bahwa kebahagiaan sejati tidak dapat ditemukan melalui akumulasi barang. Sebaliknya, kebahagiaan sering kali berasal dari pengalaman bermakna, hubungan antarpribadi, dan upaya untuk hidup selaras dengan nilai-nilai pribadi serta lingkungan. Oleh karena itu, memahami dampak negatif konsumerisme terhadap cara pandang ini dapat membantu individu untuk menciptakan gaya hidup yang lebih seimbang dan berorientasi pada hal-hal yang benar-benar esensial.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai anti-konsumerisme yang ada didalam film fight club menggunakan teori semiotika dari charles sanders peirce Film merupakan objek kajian yang relevan untuk analisis semiotika karena seluruh struktur film dibangun atas dasar tanda. Tanda-tanda tersebut mencakup berbagai sistem tanda yang saling berinteraksi secara harmonis untuk menciptakan efek tertentu. Dalam konteks film, tanda-tanda ikonis menjadi dominan, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan atau merepresentasikan sesuatu. Tanda-tanda ini bekerja bersama dengan tanda-tanda arsitektural dan tanda-tanda indeksikal untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Charles Sanders Peirce, yang dikenal melalui teori tanda yang dikembangkannya, membagi tanda berdasarkan objeknya menjadi tiga jenis utama: ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*). Pendekatan semiotika dalam film memberikan perhatian khusus pada tanda-tanda ikonis karena kemampuannya merepresentasikan makna secara visual dan langsung dalam proses penyampaian pesan. Maka peneliti akan menggunakan teori semiotika charles sanders pierce untuk menganalisis tanda serta makna yang ditunjukkan dalam film fight club.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana simbol dan makna dari perlawanan anti-konsumerisme dalam film fight club dianalisis menggunakan teori semiotika peirce.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisa dan mengidentifikasi secara jelas mengenai jalannya teori semiotika charles sanders peirce terhadap representasi dari simbol dan makna perlawanan anti-konsumerisme dalam film fight club.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan diperoleh dari hasil penelitian ini bagi seluruh pihak adalah sebagai berikut.

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang teori semiotika peirce, khususnya dalam konteks simbol perlawanan anti-konsumerisme. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana simbol dan makna dari anti-konsumerisme bisa dijelaskan dan dianalisis menggunakan teori semiotika charles sanders peirce. Serta memberikan pandangan baru dalam studi analisa semiotika dan anti-konsumerisme dengan memakai film sebagai media.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mengenai cara kerja teori semiotika peirce dalam menganalisis tanda atau simbol yang ada pada film. Hal ini bermanfaat guna menjadi sarana penerapan teori semiotika charles sander peirce dalam film fight club. Selanjutnya hasil dari penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai rujukan dalam penelitian atau kajian yang berkaitan dengan teori semiotika charles sanders peirce pada karya sastra berupa film, serta memberikan pemahaman mengenai tujuan dari anti-konsumerisme pada kehidupan.