

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

“Dunia adalah panggung sandiwara” merupakan pemikiran yang relevan dimasa sekarang. Berbicara masalah kehidupan sehari-hari, kita tidak lepas dengan sebuah peran, dimana kita mengambil bagian dalam sebuah panggung yang luas yang bisa kita sebut dengan dunia atau lebih tepatnya dengan bumi. Karena sejatinya kita memang memainkan peran sesuai dengan harapan kita agar kita mendapatkan apa yang menjadi tujuan kita. Manusia mencoba merubah hidupnya dengan segala usahanya dan tentunya memainkan perannya. Tidak menjadikan itu cukup, manusia merasa bahwa kehidupan yang kita jalani masih ada sebuah peran kosong, dimana ia tidak mampu untuk memerankannya. Menjadikan ia sebuah imajinasi belaka dan itu menjadikan sebuah peran pengharapan, dimana ia hanya menginginkan sebuah *panggung* untuk sebuah cerita.

Film menjadi sebuah pilihan bagi kita dalam mengaktualisasi apa yang menjadi pengharapan kita terhadap apa yang menjadi cita-cita kita, apa yang menjadi kegelisahan kita dan apa yang menjadi sebuah imajinasi kita. Pada puncaknya, ini menjadi sebuah ajang kreatifitas bagi kita sebagai manusia dalam memainkan peran kita di *panggung sandiwara*. Film menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi penonton ataupun kita (*sineas*) dalam mencari sebuah kebenaran tentang dunia. Ini merupakan konteks kekinian berdasarkan intepretasi penulis terhadap perkembangan dunia perfilman saat

ini. Dimana film menjadi sebuah alat dalam propaganda, penyebaran ideologi, maupun sebagai alat politik.

Masih ingatkah kita dengan film yang berjudul alangkah lucunya negeri ini besutan sutradara sekaligus artis kondang Deddy Mizwar yang mengungkap sisi gelap dari negeri tercinta kita. Tentang bagaimana sistem pendidikan kita, sistem pemerintah kita dan bagaimana dengan kondisi rakyat kita pada masa itu. Ataupun dengan film senyap karya Joshua Oppenheimer yang beberapa tahun lalu sempat menggegerkan kancah dunia perfilman dimana dituduh sebagai film yang menyebarkan ideologi PKI. Mengisahkan bagaimana pembunuhan keluarga atau orang yang dituduh sebagai anggota PKI yang mengambil latar tempat di Deli Serdang dan Serdang Sumatera Utara.

Film menjadi sebuah barang dagang yang laris manis bagi orang yang memiliki kepentingan di dalamnya. Sebab dalam perjalanannya kita mampu memasukkan sudut pandang, pemikiran dan bahkan ideologi. Ini tidak mengapa ketika cara pandang yang kita masukkan sesuai dengan norma maupun alur yang baik sesuai dengan sistem pendidikan di Indonesia. Namun jika pemikiran yang bertentangan dengan norma maupun adat istiadat, maka ini menjadi problem bagi masyarakat awam yang tidak tahu menau bagaimana memilah dan memilih. Masalah selanjutnya yang dimana tren dunia perfilman saat ini yang dituntut zaman untuk terus mengalami revolusi yang juga tidak terlepas dari industrialisasi film. Film-film yang bisa dikatakan bergenre rasional, harus dibenturkan dengan imajinasi yang

terkadang itu malah membuat sebuah film menjadi tidak masuk akal untuk di tonton. Sebab itu semua bertentangan dengan realitas dunia yang sedang kita jalani. Film tersebut menjadi hiperrealitas dan terkesan memiliki sebuah kerancuan dalam adegan-adegan yang ada di dalamnya. Film ini memang akan laku dipasaran, sebab memenuhi imajinasi dari penonton. Akan tetapi secara tidak langsung juga berdampak kepada penonton bagaimana ia menyikapi sebuah adegan dalam film tersebut. Menukil dari buku Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya karangan Benny H. Hoed, yang menjelaskan tentang dekonstruksi sebuah konotasi yang di ambil dari teori Barthes dalam buku Mythologies, 1957 bahwa pada saat konotasi mantap, itu akan menjadi mitos, dan ketika mitos menjadi mantap, itu akan menjadi ideologi. Dekonstruksi imajinasi ini menjadi sesuatu yang wajar dan mengabaikan rasionalitas adegan.

Ini adalah sekilmit kisah tentang bagaimana film menjadi sebuah jalan baru bagi *sinemas* dalam membuka cakrawala pemikiran. Adapaun film besutan sutradara Anggy Umbara yang memiliki muatan yang ringan, namun secara bobot ideologi maupun independensi film tersebut tidak perlu dipertanyakan lagi. Comic 8 Casino Kings part 1 menjadi sebuah angin segar bagi dunia perfilman tanah air, dimana mengangkat genre komedi namun dengan bobot isu-isu kekinian yang sedang berkembang di masyarakat. Dalam film ini, menyajikan sebuah drama yang cukup mendebarkan sekaligus memiliki konten adegan yang kocak. Akan tetapi, banyak dijumpai

adegan-adegan yang dianggap penulis bahwa justru membuat film itu tersebut tidak masuk akal dan terkesan Hiperrealitas.

Film ini menjadi pokok pembahasan skripsi dari penulis. Dimana banyak sisi yang menjadi daya tarik bagi penulis dalam menganalisis kandungan dalam film tersebut. Terlepas dari sisi konten dalam film tersebut, penulis coba mengungkap sebuah hiperrealitas dalam film tersebut. Dimana dalam sisi pembahasan lebih menekankan pada konten gambar ataupun adegan yang dianggap sebagai sebuah hiperrealitas yang bisa kita katakan bahwa tidak sesuai dengan konteks realitas yang ada disekitar kita. Penulis mencoba mengangkat skripsi ini menggunakan sebuah teori *hyperreality* dan hipersemiotika, dimana sebuah film atau lebih tepatnya adegan dalam film tersebut di benturkan dengan realitas yang ada disekitar kita berdasarkan intrepretasi penulis.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Hiperrealitas Yang Ada Dalam Adegan Film Comic 8 Casino Kings Part 1?

C. Tujuan

Mengetahui Hiperrealitas yang ada dalam film Comic 8 Casino Kings part

1

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah khazanah keilmuan dalam disiplin Ilmu Komunikasi

2. Manfaat Praktis

- a) Dapat bermanfaat bagi proses pemahaman penulis bagaimana analisa framing secara mendalam.
- b) Sebagai bahan pemahaman tambahan bagi para pembuat film (*sineas*) dan tata sinematografi dalam menciptakan karya film

