

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

The Platform merupakan film yang bergenre *horror-thriller*. Kisahnya bercerita tentang kehidupan di dalam sistem penjara *vertical*. Teman satu selnya yaitu Trimagasi, menjelaskan bahwa mereka berada di penjara bergaya menara tempat makanan dikirim melalui *platform* yang bergerak dari atas ke- bawah melalui lubang besar di lantai dan langit-langit. Mereka yang tinggal di ruangan atas memiliki kemampuan untuk mengambil porsi makanan lebih banyak dalam kondisi baik. Sementara, semakin ke- bawah para penghuni sel akan mendapatkan makanan yang semakin sedikit yang ditinggalkan oleh orang-orang di atas, mereka yang di bawah hanya akan memakan sisa-sisa makanan dari ruangan atas.

Ruangan sel tersebut akan menjadi panas ataupun dingin sampai penghuni sel mati apabila mereka mencoba menimbun makanan setelah *platform* meninggalkan sel/level mereka. Setiap bulan tahanan ditugaskan ke tingkatan baru atau sel baru dan setiap tahanan diizinkan membawa satu barang bersama mereka. Dengan sistem pembagian makanan seperti ini para penghuni di dalam penjara menjadi serakah dan benar-benar tidak memikirkan para penghuni sel yang berada di level bawah, mereka yang berada di atas akan semakin serakah dan tidak akan memikirkan yang berada di bawah.

Keserakahan menurut Erich Fromm seorang filsuf humanis melalui bukunya yang berjudul “To Have or To Be?” mengilustrasikan bagaimana keserakahan adalah jurang yang menarik energi seseorang dalam upaya tanpa henti untuk memenuhi tuntutannya yang tak terpuaskan (Fromm dalam, Rahmawati, 2019). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keserakahan adalah hal negatif yang membuat ketidakpuasan manusia dalam hal apapun sehingga mempengaruhi dalam bersosialisasi dan menjadi hal buruk dalam kehidupan manusia.

Film adalah karya seni dan budaya, media komunikasi massa untuk penonton visual berdasarkan sinematografi, direkam pada pita seluloid, kaset video, cakram video, dan bahan lainnya melalui penemuan teknologi dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran. Proses kimia, elektronik, atau lainnya, apakah terdengar atau diam, dilakukan atau ditampilkan oleh sistem proyeksi mekanis, elektronik, dan lainnya (Sobur, 2006). Dalam penelitian ini film yang akan digunakan adalah film *The Platform* karya Galder Gaztelu-Urrutia, film ini mengusung tema tentang kesenjangan sosial melalui potret cerita fiksi didalam sebuah penjara, dimana terdapat keserakahan manusia yang berada dipenjara tersebut, film ini dikemas dengan cukup baik sehingga membuat orang yang melihat *trailernya* menjadi penasaran untuk menontonnya.

Tujuan dari pembuatan film *The Platform* ini adalah untuk memberikan pesan dari sang sutradara Galder Gaztelu-Urrutia yang menyebut bahwa umat manusia harus bergerak maju menuju distribusi kekayaan yang adil, dengan menjelajahi pentingnya inisiatif individu dalam memperkenalkan perubahan politik yang kritis terhadap sistem kapitalis dan sosialis.

Dari pesan tersebut dikemas dalam konsep sosial-ekonomi bernama “Tragedi Kepemilikan Bersama” pada film *The Platform* ini (Kevino Dwi Velrahga, 2020).



Gambar 1.1 Poster Film *The Platform*

(Sumber: *Google*, 2023)

Film *The Platform* ini ditayangkan pada *new media*, *new media* adalah media yang menggunakan internet, media *online* berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara *public* (Mcquails, 2013) salah satu *new media* yaitu layanan media *streaming Netflix*, dimana pada tahun ini layanan *Netflix* memiliki jumlah pelanggan sekitar 221 juta pelanggan di seluruh dunia. Hal itu membuat film *The Platform* ini ditayangkan di layanan *streaming Netflix* karena jumlah pengguna yang sangat banyak, sehingga tujuan dari sang sutradara yaitu Galder Gaztelu-Urrutia dapat menyampaikan pesan-pesan melalui film ini.

Pada saat ini peradaban manusia sudah berada di jaman media digital, dimana manusia dapat melakukan apa yang mereka mau dapat dibantu dengan media digital salah satunya adalah menonton film. Sangat banyak *platform* atau layanan digital untuk menonton film, seperti *Netflix*, *Disney+*, *Amazon prime* dan masih banyak lagi. Dibalik *platform* yang menyediakan layanan *streaming* film, terdapat *production* yang kreatif dan *professional* dalam membuat film, sehingga terdapat makna dan pesan yang disampaikan melalui film tersebut, maka dari itu film termasuk ke dalam karya seni. Film bukanlah hal yang baru untuk masyarakat karena sudah ada sejak bertahun-tahun yang lalu sehingga menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat dari dulu hingga sekarang, dari yang terdapat di tayangan televisi, bioskop, hingga saat ini terdapat layanan *streaming* melalui *platform-platform* yang menyediakannya.

Dengan banyaknya *platform* yang menyediakan layanan *streaming* film, semakin banyak pula yang senang untuk menonton film karena tidak sulit untuk mengaksesnya, hal ini membuat seseorang yang sering menonton film suka berbagi informasi mengenai film apa yang suka ditonton olehnya kepada lingkup masyarakat, bahkan tidak sedikit yang menceritakan alur cerita dari film tersebut sehingga membuat orang-orang yang mendengarkan semakin penasaran untuk menonton film tersebut. Tidak hanya alur cerita yang membuat orang semakin penasaran untuk menonton tetapi dari sisi makna dan pesan dari film tersebut juga membuat penasaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian ini akan melakukan

Analisis Semiotika John Fiske: Representasi Kecerakahan Dalam Film The Platform, yaitu memberikan gambaran atau contoh tentang kecerakahan yang telah dikonsep dan bermakna dalam film The Platform ini. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske, sehingga tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui hasil yang membuat pembaca atau peneliti lain memahami makna kecerakahan yang terdapat pada film The Platform.

1.2 Identifikasi Masalah

Bagaimana representasi kecerakahan yang terdapat pada film The Platform yang di analisis menggunakan semiotika John Fiske.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi kecerakahan dalam film The Platform.

1.4 Kegunaan Penelitian

Peneliti berpendapat terdapat kegunaan pada penelitian ini dan bermanfaat dalam kegunaan secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Dapat menjadikan acuan untuk peneliti lain untuk mengembangkan penelitian ini menjadi lebih baik lagi, maupun peneliti lain yang melakukan penelitian yang sejenis. Sehingga mendapatkan manfaat dari tujuan dan hasil penelitian ini, menambah ilmu mengenai semiotika dalam dunia perfilman.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Dapat menambah pengetahuan dari tahapan-tahapan penelitian dan juga dalam memberikan wawasan dari hasil penelitian mengenai teknis yang terdapat pada sebuah film dan juga memberikan wawasan mengenai penerapan sebuah semiotika film pada penelitian ini.