

## 1. LATAR BELAKANG

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat lepas dari kegiatan berkomunikasi. Beragam cara manusia untuk menyampaikan buah pemikirannya. Budaya, ritual, agama, dan kesenian merupakan ekstensi dari hal tersebut. Seiring berkembangnya waktu, manusia semakin baik dalam menyampaikan beberapa lapisan komunikasi terutama kesenian. Film juga dapat dianggap sebagai media komunikasi yang dibuahkan dari ekspresi sutradara. Perbedaan individu sutradara dan anggota lainnya membuahkan cara komunikasi yang berbeda, sehingga menciptakan identitas-identitas tersendiri.

Bentuk komunikasi dapat dilakukan melalui berbagai macam cara. Teori-teori komunikasi memiliki pendekatannya masing-masing. Menurut Chandler (2007) teori semiotika mempelajari cara manusia berkomunikasi menggunakan tanda. Tanda merupakan istilah kesepakatan bersama yang digunakan manusia untuk merujuk kepada suatu objek atau pemahaman. Dalam istilah semiotika menurut Pierce (dalam Chandler, 2007), tanda yang memiliki hubungan *arbitrary* ini disebut sebagai simbol.

Komunikasi yang menjadi aspek penting dalam desain sering kali terlupakan karena tidak adanya korelasi langsung antara desain yang bagus dengan gambar yang estetik. Studio yang memprioritaskan keuntungan menggunakan *template*, maupun perencanaan yang kurang matang menjadi faktor yang memperburuk situasi. Pengetahuan serta pemahaman mengenai signifikansi komunikasi dalam desain menjadi hal yang penting, terutama dalam departemen artistik. Departemen ini bertanggungjawab dalam menentukan bagaimana tokoh dan dunia ditambikan secara visual kepada penonton. Setiap bentuk didasari keputusan-keputusan desain untuk mengomunikasikan elemen naratif dari film. Kurangnya pemahaman ini perlahan akan menyebabkan terputusnya desain dengan tokoh yang membuat hilangnya makna dan identitas dari desain dan film.

*Blade Runner 2049* merupakan film *neo noir* futuristik Film yang disutradarai Denis Villeneuve bercerita mengenai perjalanan seorang *replicant blade runner* bernama K dalam mencari identitas serta makna dirinya sebagai

mahluk ciptaan tanpa nama dalam dunia futuristik yang kejam. Perjalanannya dimulai ketika K menemukan mayat *replicant* yang mati akibat melahirkan. Penemuan penting ini membuat K diperintahkan atasannya untuk mencari dan membunuh anomali (anak *replicant*) tersebut. Dalam pencariannya K menemukan adanya kemungkinan bahwa dia merupakan anak *replicant* tersebut. Dengan persuasi dari JOI (kekasih *artificial intelligent*) dan penemuannya, K dihadapkan dengan krisis identitas dan pertanyaan-pertanyaan eksistensial seperti “apa artinya menjadi manusia”.

Tokoh JOI yang diperankan oleh Ana de Armas secara riil, selaku kekasih K merupakan produk *artificial intelligent* pemuas kebutuhan emosi yang dijual oleh Wallace Corp secara masal dalam dunia *Blade Runner 2049*. Dengan slogan “*everything you want to see, everything you want to hear*”, kehadiran JOI sebagai tokoh memiliki keunikannya tersendiri karena sifat tokohnya yang bertujuan untuk memuaskan kebutuhan emosi pemiliknya, termasuk K. Penampilan JOI dapat diubah-ubah sesuai dengan keinginan pemiliknya. Posisi tokoh JOI secara desain menjadi menarik karena penampilannya lebih menceritakan orang lain (pembelinya) dibandingkan dirinya sendiri.

Penelitian ini akan berfokus kepada pembahasan simbol yang ada pada desain tokoh JOI (kekasih *artificial intelligent* K) dari film *Blade Runner 2049* secara konotatif, sebagai film yang dapat menyampaikan bermacam-macam lapisan komunikasi (pesan) dengan baik. Ketertarikan dengan lapisan komunikasi serta penggambaran masa depan *dystopia* yang sangat relevan dengan masa kini yang membuat penulis menjadikan film *Blade Runner 2049*, selain itu ada juga ketertarikan penulis mengenai alasan simbolik dibalik tokoh JOI (yang merupakan *artificial intelligence*) yang divisualisasikan menggunakan aktris riil.

## 1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan fenomena masalah yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini merupakan: Bagaimana simbol tokoh JOI divisualisasikan dalam film *Blade Runner 2049*?

## 1.2.BATASAN MASALAH

Untuk mempersempit dan memfokuskan cakupan penelitian maka rumusan masalah dibatasi dengan ruang lingkup pembahasan. Pembahasan-pembahasan akan difokuskan seperti berikut:

1. Analisis semiotika hanya dilakukan kepada aspek visual tokoh JOI, terutama aspek fisik, *wardrobe*, dan *makeup*.
2. Konteks pembacaan makna didasari data naratif yang dianalisa menggunakan teori *dramaturgy*.
3. Pembahasan analisis simbol akan dilakukan dengan pendekatan semiotika Saussure dan tingkatan semiotika Barthes.

## 1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis simbol dari visualisasi tokoh JOI dalam film *Blade Runner 2049*. Penulisan ini diharapkan dapat memberi pemahaman dan pengetahuan baru bagi pembaca dan akademisi, serta dapat memberi referensi dan inspirasi terhadap perancangan visual bagi para praktisi.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA