

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perasaan kesepian adalah salah satu isu psikologis yang sangat kompleks dan sering kali menjadi tema menarik dalam berbagai karya seni, termasuk dalam film. Fenomena kesepian tidak sekadar berhubungan dengan kondisi individu yang merasa sendiri secara fisik, tetapi juga melibatkan aspek psikologis yang mendalam, seperti keterasingan, kehilangan makna, dan kerapuhan emosional. Menurut Perlman & Peplau dalam (Agriyanti & Rahmasari, 2021) berpendapat bahwa individu yang memiliki resiko tinggi dalam merasakan kesepian ialah individu yang berada di usia remaja. Masa remaja sendiri merupakan masa yang cukup rentan akan munculnya krisis pada kehidupan seseorang.

Dalam masyarakat modern, di mana interaksi sosial semakin banyak terjadi secara digital daripada langsung, kesepian dapat menjadi semakin dalam dan sulit diidentifikasi. Kesepian adalah isu signifikan yang dialami oleh Generasi Z di Indonesia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *dataindonesia.id* (Widi, 2023) generasi ini, yang lahir antara 1995–2010, lebih sering menghadapi rasa kesepian dibandingkan generasi sebelumnya. Pandemi COVID-19 memperburuk situasi ini karena banyak Gen Z yang terisolasi saat merantau atau menghadapi tanggung jawab keluarga di rumah. Hal ini mengakibatkan tekanan emosional yang lebih besar, dengan 43% Gen Z mempertimbangkan untuk mencari bantuan terapi profesional, meski sering terhambat oleh keterbatasan finansial.

Kesepian juga sering dikaitkan dengan masalah kesehatan mental lainnya, seperti kecemasan dan stres. Dalam survei *Very Well Mind* (Morin, 2021), sebagian besar responden di Indonesia melaporkan mengalami kesepian dalam beberapa bulan terakhir, menunjukkan prevalensi masalah ini di seluruh kelompok usia, termasuk Gen Z. Data ini menunjukkan perlunya pendekatan holistik dalam

memahami dan mengatasi kesepian di kalangan Gen Z, baik melalui dukungan sosial, kebijakan kesehatan mental, maupun literasi terkait kesejahteraan emosional.

Fakta ini diperkuat oleh survei yang dilakukan oleh Cigna Corporation pada Mei 2018 (Bloomfield, 2018), yang menunjukkan bahwa meskipun Generasi Z memiliki akses luas ke media sosial, jumlah koneksi digital yang mereka miliki tidak selalu berbanding lurus dengan kualitas hubungan yang diperlukan untuk mengatasi perasaan kesepian. Generasi ini mungkin sering terhubung secara virtual, tetapi interaksi digital yang dangkal tidak dapat menggantikan kedalaman hubungan interpersonal dalam kehidupan nyata. Kekurangan interaksi yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari menjadi salah satu pemicu utama rasa kesepian di kalangan Generasi Z.

Generasi Z memiliki banyak kelebihan, namun mereka juga menghadapi tantangan yang signifikan. Salah satu kelemahannya adalah kerentanan terhadap gangguan kesehatan mental, yang sering kali dipicu oleh lingkungan sekitar yang kurang mendukung kesejahteraan psikologis. Contohnya, minimnya interaksi sosial dapat memicu depresi, membuat seseorang cenderung mengisolasi diri dan mengalami kesepian (Kaeng & Siby, 2023). Selain itu, Kesepian sendiri merupakan salah satu faktor yang mendorong kecenderungan kecanduan internet pada Gen Z Hisbiyyah dalam (Ramadhan & Riza, 2024). Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perasaan kesepian yang dialami oleh Generasi Z dan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap fenomena tersebut.

Tema kesepian dalam film pun kini telah menjadi salah satu genre karena banyak film yang membahas tema kesepian seperti yang baru keluar di tahun 2023 film berjudul *A Man Called Otto* yang diangkat dari sebuah novel film ini dimainkan oleh aktor ternama yaitu Tom Hanks, maka dari itu tema kesepian kini telah menjadi suatu masalah yang relevan terjadi di antara masyarakat.

Menurut Bevinn (Ulfah & Aviani, 2023) Kesepian merupakan pengalaman subjektif berupa sejauh mana jaringan sosial yang dirasakan individu lebih kecil atau kurang memuaskan dari yang diinginkan, ditandai dengan perasaan sedih, bosan dan yang paling ekstrim adalah isolasi dari lingkungan sosial.

Menurut Perlman dan Peplau dalam (Rahmah, 2021) kesepian merupakan pengalaman tidak menyenangkan yang terjadi ketika seseorang memiliki hubungan sosial yang secara signifikan kurang baik dalam segi kualitas maupun kuantitas sehingga timbul perasaan ketidakpuasan terhadap hubungan sosial yang dimiliki. Demikian pula, Weiss menjelaskan dalam (Rahmah, 2021) bahwa kesepian merupakan kesendirian yang dirasakan individu karena tidak adanya hubungan yang dibutuhkan atau yang ditetapkan. Kesepian merupakan suatu respon dari ketidakhadiran dari tipe hubungan yang istimewa atau ketersediaan hubungan yang istimewa.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Dzakir (2022) meneliti rasa kesepian pada tokoh utama dalam film berjudul "A Man Called Otto" Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang mencakup observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, yang memfokuskan pada identifikasi tiga elemen utama: tanda (*sign*), objek (*object*), dan interpretan (*interpretant*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari total 141 adegan dalam film *A Man Called Otto*, terdapat 8 adegan yang secara signifikan menggambarkan perasaan kesepian, baik dari sisi emosional maupun sosial, sesuai dengan konsep kesepian yang dikemukakan oleh Weiss. Kesepian emosional tergambar melalui elemen-elemen seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, dan dialog tokoh utama yang mencerminkan kehilangan hubungan dekat dan dukungan emosional. Sementara itu, kesepian sosial terlihat melalui adegan-adegan yang menonjolkan isolasi, minimnya interaksi dengan orang lain, serta rasa keterasingan dari lingkungan sekitar. Perbedaan penelitian yang disebutkan di atas dengan penelitian yang

dilakukan oleh peneliti adalah perbedaan data dan fokus utama penelitiannya, yang mana peneliti memfokuskan rasa kesepian pada gen z dalam film *Sleep Call*.

Kesepian adalah salah satu emosi yang paling sering diabaikan dalam pengalaman manusia. Jika dirasakan secara terus-menerus, ini bisa menjadi salah satu pengalaman paling menyakitkan yang dapat dialami seseorang. Banyak orang dalam masyarakat kita merasakan kesepian dan keterasingan yang kronis. Namun, budaya kita telah mengembangkan stigma terhadap pembicaraan terbuka tentang hal ini dengan orang lain. Mengungkapkan perasaan kesepian dan kesedihan seringkali dianggap setara dengan "kelemahan," meskipun ini tidak benar. Selain itu, orang sering ragu untuk mencari bantuan untuk kesehatan mental mereka melalui terapi dan sejenisnya karena tindakan ini juga cukup distigmatisasi dalam budaya kita. Secara luas, tindakan tersebut sering dianggap sebagai bentuk pengakuan kekalahan atau kelemahan individu, padahal sebenarnya tidak demikian sama sekali.

Fenomena kesepian ini semakin relevan untuk diteliti, terutama di era modern yang cenderung membuat individu semakin mudah merasa terasing di tengah kemajuan teknologi dan pola hidup individualistis. Melalui tokoh utama dalam "Sleep Call," Fajar Nugros berhasil menunjukkan bahwa kesepian bukan hanya sekadar rasa hampa, melainkan sebuah perasaan kompleks yang seringkali mengarahkan seseorang pada tindakan-tindakan yang bisa membahayakan diri sendiri. Fenomena ini berpotensi mencerminkan kondisi yang dialami banyak individu dalam kehidupan nyata, khususnya di perkotaan yang penuh dengan aktivitas tetapi minim interaksi emosional yang mendalam.

Penelitian ini juga menjadi penting karena perasaan kesepian adalah isu psikologis dan sosial yang mendasar, dengan dampak signifikan terhadap kesejahteraan individu. Dalam konteks media, pemahaman mengenai representasi kesepian dalam film dapat memberikan wawasan tentang bagaimana perasaan ini dipersepsikan dan dieksplorasi oleh sineas, serta bagaimana pesan-pesan tersebut dapat mempengaruhi penonton. Meneliti bagaimana kesepian direpresentasikan

pada tokoh utama dalam "Sleep Call" juga penting untuk melihat bagaimana karakter dalam film ini berperan sebagai cerminan isu kesepian yang nyata dan dialami banyak individu di masyarakat.

Penelitian ini juga berangkat dari pengamatan bahwa fenomena kesepian semakin meluas di tengah masyarakat urban modern yang cenderung individualistik. Kebutuhan akan koneksi emosional sering kali sulit terpenuhi, terutama ketika pola interaksi sosial telah banyak berubah seiring perkembangan teknologi digital. Keadaan ini membuat banyak individu merasakan kekosongan, bahkan di tengah keramaian. Fenomena seperti ini yang ingin diteliti dalam "Sleep Call," di mana tokoh utama berusaha menemukan makna dan keterhubungan, tetapi akhirnya tetap terjebak dalam lingkaran kesepian. Kondisi ini tidak hanya menggambarkan perasaan hampa, melainkan menggambarkan sisi gelap yang kerap dialami banyak orang dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan urban yang sering kali minim koneksi emosional yang mendalam. Fenomena inilah yang menjadi salah satu alasan mengapa masalah ini penting untuk diteliti lebih lanjut, terutama dari perspektif media.

Film Sleep Call ini terinspirasi oleh realitas yang dihadapi oleh masyarakat, khususnya kalangan Milenial dan Gen Z saat ini. Diproduksi oleh IDN Pictures, film ini diproduksi oleh Susanti Dewi, disutradarai oleh Fajar Nugros, dan ditulis oleh Husein M Atmodjo. Film ini mengisahkan tokoh Dina (Laura Basuki), mantan pramugari yang kini terjebak dalam pekerjaan sebagai penagih utang di perusahaan pinjaman online. Dina terpaksa melakukan pekerjaan ini karena ia membutuhkan uang untuk membiayai pengobatan ibunya yang mengalami gangguan mental. Dina menjalani kehidupan yang berat dan penuh kesendirian, sementara lingkungan kerjanya yang toxic semakin membuatnya merasa terasing. Di tempat kerjanya, Dina harus berhadapan dengan atasan bernama Bayu (Kristo Imanuel) yang kasar dalam memberi instruksi namun tampak menyimpan perasaan terhadapnya. Selain itu, bos besar Dina, Pak Tomy (Bront Palarae), sering melakukan pelecehan terhadapnya karena Dina tidak mampu melunasi utangnya pada perusahaan tempatnya bekerja.

Ketakutan utama dalam Sleep Call adalah kesendirian yang berujung pada rasa sepi, menggambarkan realitas kehidupan manusia urban yang dialami oleh Dina. Dina harus berjuang sendiri di kota besar, tanpa dukungan ayah, sementara ibunya dirawat di panti karena gangguan mental. Temannya, Bella, hanya ada secara fisik tanpa kedekatan emosional, dan Dina juga enggan membangun hubungan romantis dengan Bayu yang jelas-jelas menyukainya. Setiap malam, Dina kembali ke rumah susun yang kumuh, tanpa berinteraksi dengan para tetangga. Kesepian terasa mendalam, dan satu-satunya koneksi yang ia rasakan adalah dengan Rama, yang kebanyakan hadir secara virtual. Selain memasang alarm bangun pagi pukul 07.00, Dina bahkan mengatur alarm untuk melakukan sleep call pada pukul 22.00. Dina dan Rama rutin mengobrol hingga akhirnya membuka diri satu sama lain. Meski begitu, jarak tetap menjadi tantangan dalam hubungan mereka.

Penelitian ini memiliki signifikansi yang penting karena berfokus pada isu kesepian, sebuah permasalahan psikososial yang semakin relevan di era modern, terutama di kalangan Generasi Z. Dalam konteks ini, penelitian ini memberikan kontribusi dengan menganalisis representasi kesepian dalam media populer, yaitu film Sleep Call, menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Pendekatan ini tidak hanya menggambarkan tanda-tanda yang menunjukkan kesepian emosional dan sosial, tetapi juga memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana media visual mencerminkan dan memengaruhi persepsi masyarakat terhadap fenomena kesepian. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik bagi akademisi, praktisi media, serta masyarakat luas tentang hubungan antara representasi sinematik dan isu psikososial yang kompleks, sekaligus menjadi dasar untuk pengembangan strategi yang lebih efektif dalam menangani dampak kesepian pada individu.

Dalam penelitian ini, teori semiotika yang cocok digunakan adalah teori semiotika dari Charles Sanders Peirce. Teori semiotika Peirce menawarkan pendekatan yang komprehensif untuk menganalisis representasi perasaan kesepian

melalui tiga kategori tanda: ikon, indeks, dan simbol. Dengan menggunakan teori Peirce, penelitian ini dapat membedah elemen-elemen visual dan naratif dalam film "Sleep Call" guna memahami representasi kesepian yang dialami oleh tokoh utama dengan pendekatan yang terstruktur dan mendalam.

Teori Peirce mengklasifikasikan tanda berdasarkan hubungan antara tanda dan objek yang direpresentasikan, yakni ikon, indeks, dan simbol. Masing-masing kategori tanda ini memberikan sudut pandang yang berbeda dalam menafsirkan perasaan kesepian yang dialami oleh tokoh utama, sehingga memungkinkan penelitian untuk memeriksa makna-makna yang lebih kompleks dan berlapis dalam film. Ketiga jenis tanda ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi cara perasaan kesepian direpresentasikan secara visual dan emosional dalam elemen-elemen film, mulai dari aspek sinematik hingga simbolik yang tersirat dalam karakter dan lingkungan sosial tokoh utama.

Penggunaan teori semiotika Peirce dalam penelitian ini dapat dijustifikasi karena tiga jenis tanda yang diuraikan (ikon, indeks, simbol) memungkinkan analisis yang komprehensif dan berlapis terhadap representasi kesepian tokoh utama. Dengan menggunakan tanda ikonik, penelitian dapat menyoroti visualisasi kesepian dalam bentuk yang langsung dan mudah dikenali. Tanda indeksikal membantu mengungkap sebab-akibat yang menyebabkan kesepian tokoh utama, sehingga memperlihatkan faktor-faktor eksternal yang berkontribusi pada keterasingan emosionalnya. Tanda simbolik, di sisi lain, memungkinkan analisis yang lebih dalam terhadap makna budaya dan psikologis dari kesepian dalam konteks modern, seperti ketergantungan pada teknologi dan isolasi sosial.

Ketiga jenis tanda ini membantu dalam membangun pemahaman yang holistik tentang kesepian sebagai fenomena yang kompleks dalam film. Teori Peirce tidak hanya mengidentifikasi makna secara dangkal, tetapi juga memungkinkan eksplorasi terhadap bagaimana setiap elemen dalam film bekerja sama untuk menciptakan representasi kesepian yang kaya dan berlapis. Dengan kata lain, teori semiotika Peirce memberikan kerangka analisis yang kuat untuk memahami

perasaan kesepian tokoh utama dalam "Sleep Call," baik dalam hal visual maupun dalam kaitannya dengan makna sosial dan emosional yang tersirat.

1.2 Rumusan Masalah

Perasaan kesepian menjadi isu penting dalam kehidupan modern, terutama di kalangan Generasi Z, yang meskipun memiliki koneksi digital yang luas, sering kali mengalami kekurangan kedalaman dalam hubungan interpersonal. Fenomena ini tercermin dengan jelas dalam film *Sleep Call* karya Fajar Nugros, yang menggambarkan karakter utama, Dina, yang berjuang dengan berbagai tekanan emosional dan sosial. Penelitian ini berupaya mengungkap bagaimana film tersebut memvisualisasikan perasaan kesepian melalui elemen-elemen sinematiknya, dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tanda-tanda yang menggambarkan keterasingan emosional dan sosial dalam film dan menghubungkannya dengan pengalaman kesepian yang sering dialami oleh Generasi Z. Dan belum banyak studi yang membahas kesepian dalam konteks kehidupan digital Generasi Z, penelitian ini penting karena mencoba mengisi gap yang ada dengan menganalisis bagaimana elemen-elemen sinematik dalam film dapat menggambarkan fenomena tersebut.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana representasi kesepian pada gen z dalam film *Sleep Call* ditinjau oleh semiotika sanders peirce?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendalami representasi kesepian pada gen z dalam film *Sleep Call* berdasarkan semiotika sanders peirce

1.5 Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam bidang akademis, praktis dan sosial.

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian film dan analisis media, khususnya dalam memahami representasi emosi kompleks seperti kesepian. Dengan menggunakan teori semiotika Peirce, penelitian ini dapat memperkaya literatur yang ada tentang bagaimana elemen sinematik dapat menciptakan makna yang lebih dalam terkait pengalaman manusia. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi dan mahasiswa yang tertarik pada studi film, psikologi, dan sosiologi, serta membuka ruang untuk penelitian lebih lanjut mengenai tema kesepian dalam media lain.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pembuat film dan penulis skenario mengenai cara menyampaikan perasaan dan emosi yang kompleks melalui elemen visual dan naratif. Dengan memahami bagaimana kesepian dapat direpresentasikan dengan efektif, para profesional di industri film dapat menciptakan karakter dan cerita yang lebih relatable dan mendalam. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan panduan bagi pembuat konten dalam menyusun narasi yang lebih empatik dan sensitif terhadap isu-isu emosional, terutama dalam konteks modern yang banyak dialami oleh individu.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Kegunaan sosial dari penelitian ini terletak pada peningkatan kesadaran masyarakat terhadap isu kesepian yang sering kali diabaikan. Dengan menganalisis representasi kesepian dalam film, penelitian ini dapat membantu penonton memahami bahwa perasaan tersebut adalah pengalaman umum yang dapat dialami oleh banyak orang, terutama di masyarakat urban yang kerap kali merasa terasing. Hasil penelitian diharapkan dapat mendorong diskusi lebih

luas mengenai pentingnya koneksi emosional dan dukungan sosial dalam menghadapi kesepian, serta mempromosikan kesadaran tentang kesehatan mental di kalangan masyarakat. Penelitian ini dapat berkontribusi pada upaya menciptakan lingkungan yang lebih empatik dan mendukung bagi individu yang mengalami kesepian, mendorong terciptanya solidaritas sosial di tengah tantangan modern.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pada penelitian ini di mana peneliti fokus membahas representasi kesepian pada gen z berdasarkan bentuk kesepiannya, serta ditambahkan faktor-faktor terjadi kesepiannya, dan bagaimana kesepian diatasi.

