

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekarang adalah zaman teknologi, ketika teknologi berada pada level 4.0. Segala sesuatu di zaman sekarang ini serba digital atau dilakukan secara online. Banyak kemudahan yang ditonjolkan di era ini. Salah satunya untuk komunikasi jarak jauh. Dengan menatap layar, kita bisa melakukan apa saja. Dengan online, kita bisa menyelami segala informasi yang ada di dunia ini, asalkan kita memiliki jaringan internet.

Online adalah istilah bahasa Inggris yang artinya dalam jaringan, yang artinya kita terhubung dalam satu jalur yang disebut jaringan internet. Ketika kita terhubung dengan jaringan internet, kita dapat mengakses data yang kita inginkan, seperti media sosial, game, dan lain-lain. Penggunaan internet seperti pedang bermata dua; itu bisa bermanfaat dan bisa menyakitkan. Saat pandemi virus Corona-19 terjadi di tahun 2019, online ini akan semakin semarak. Hal ini mengakibatkan kebiasaan baru #dirumahaja bagi kami. (Prayoga 2020) Beraktivitas di rumah merupakan hal yang wajib dilakukan oleh setiap individu. Secara keseluruhan, dunia bekerja dalam jaringan seperti kantor, sekolah, dan perguruan tinggi, bahkan aspek-aspek yang paling dibutuhkan dalam ibadah tatap muka didorong untuk online atau menggunakan jaringan. Ibu-ibu sekarang pergi ke pasar atau supermarket dengan kebiasaan baru memasukkan semua kebutuhan dapur ke dalam kotak seukuran genggam manusia (ponsel atau telepon pintar). Dapat kita simpulkan bahwa ada trend baru di tahun 2019-2020 yaitu kebiasaan kita dalam menjelajah dunia maya atau dunia maya.

Virtual adalah realitas yang benar-benar ada, atau realitas yang ada berdampingan dengan “aktualnya” atau objek material yang diwujudkan dalam situasi yang terjadi. (Shields 2011) Virtual ini nyata tetapi tidak berwujud; itu akan dan hampir pasti menjadi konkret. Dunia nyata adalah kenyataan, namun ruang perantara yang membedakan dunia maya dengan dunia nyata adalah

konsep yang digunakan oleh Shield dan Oktavia. Hal ini sangat berguna saat terjadi pandemi seperti yang terjadi pada tahun 2019–2021. yang mana kita semua menggunakan dunia maya untuk melakukan pekerjaan kita sehari-hari, seperti melakukan proses penyebaran ilmu menggunakan Google Meeting dan Zoom. Dalam hal pekerjaan, kami memiliki pertemuan yang biasanya harus dalam satu ruangan. Sekarang tidak lagi hanya dalam satu aplikasi; pertemuan sudah bisa diadakan. Beberapa orang menggunakan ide virtual ini untuk proses pembuatan film, animasi, dan masih banyak lagi.

Film dianggap sebagai sarana paling efektif untuk menyebarkan dan mentransfer pemikiran dan dogma. Film ini sangat melekat pada individu saat ini karena akses film sangat mudah melalui internet. Film juga berperan sebagai model, contoh, bahkan sebagai pengubah kebiasaan. Menurut Vibriza, penyebab utama pengaruh seseorang adalah karena seberapa sering dan berapa lama mereka menonton, pesan yang ingin disampaikan oleh penulis menjadi sangat melekat di benak penonton. (Juliswara 2014) Di era 4.0 ini, akses nonton semakin mudah. dengan berbagai platform untuk mengakses acara seperti Google, YouTube, Safari, dan banyak aplikasi lainnya. Semua itu bisa diakses melalui ponsel pintar. Di era ini terjadi pergeseran dari hanya menonton televisi menjadi menonton di internet atau di jaringan yang bisa mengakses lebih banyak tayangan.

Tayangan yang paling banyak diminati oleh masyarakat dunia dan khususnya Indonesia adalah film. Menurut survei SMRC (Saiful Mujani Research and Consulting) yang dipersembahkan oleh Asosiasi Perusahaan Film Indonesia (APFI), 67 persen dari 16 kota yang disurvei menonton film karya anak bangsa minimal setahun sekali (survei 2016). Kini, dengan semakin berkembangnya teknologi, menonton tidak hanya ke bioskop; Anda bisa melakukan live streaming di rumah dengan beberapa perangkat yaitu smartphone dan laptop, bahkan saat ini sudah ada yang namanya “smart television” (televisi yang bisa disambungkan ke jaringan). Hal ini membuat film mudah diakses oleh manusia yang berada di era 4.0. Faktor ini memungkinkan

terjadinya peningkatan hasil survei. Tetap saja, lembaga yang sama menerbitkan di coil.com. APFI menyebutkan ada 51 juta orang yang gemar menonton film.

Film sekarang sangat mudah diakses oleh seluruh umat manusia. Film dapat diakses dimana saja dan kapan saja misalnya melalui smartphone yaitu dalam bentuk streaming. Selain ponsel pintar, orang lebih suka pergi ke bioskop. Ada alternatif lain yang paling murah dan tidak membutuhkan biaya, yaitu menonton di layar televisi.

Dengan film yang mudah diakses, film menjadi media berbagi ideologi dan doktrin yang diinginkan pengarangnya. Sesuatu yang dipertimbangkan dengan baik dan hati-hati akan mempengaruhi motivasi, dan itu juga berlaku untuk film yang mampu memotivasi melalui serangkaian video dan motivasi potret kehidupan, dan itu juga berlaku untuk film yang mampu memotivasi melalui serangkaian video dan kehidupan.(Anto and Anita 2019) Potret film juga dapat menangkap realitas yang sedang berkembang di masyarakat untuk kemudian memproyeksikannya ke dalam media dan layar.(Majid 2020) Makna sebuah pesan dibentuk oleh sudut pandang pembuat film, yang mempengaruhi cara pandang dalam memahami konteks permasalahan sosial yang muncul, yang kemudian melahirkan sebuah ide yang kemudian dituangkan ke dalam sebuah film.(Juliswara 2014) Kemampuan film menghadirkan potret realitas dalam bentuk simbol Simbol tak diragukan lagi menyampaikan pesan, baik yang tersirat dalam isi maupun estetika.(Alfathoni, M. A., & Manesah 2020)

Perkembangan teknologi dalam dunia perfilman membuat film semakin banyak diproduksi dan menjangkau penonton yang lebih luas. Namun, semakin banyaknya produksi film, tidak menjamin bahwa kualitas dari film tersebut semakin baik. Banyak film yang dianggap sukses di pasar, namun belum tentu memiliki nilai artistik atau pesan moral yang baik. Dalam menghasilkan film yang berkualitas, diperlukan analisis yang mendalam terhadap film tersebut.

Salah satu teori yang dapat digunakan dalam menganalisis film adalah teori Jean Baudrillard. Teori ini mengkaji mengenai media, realitas, dan citra

simulasi. Baudrillard mengemukakan bahwa media dan citra simulasi dapat menggantikan realitas dan membuat masyarakat terjebak dalam dunia simulasi, sehingga kehilangan kemampuan untuk membedakan antara realitas dan simulasi. Konsep ini dapat diterapkan dalam analisis film, di mana film dapat memperlihatkan citra simulasi yang dibuat oleh media.

Semua yang ada di layar adalah simulasi. Ini seperti menonton sepak bola; kita tidak perlu datang ke stadion lagi. Sama halnya dengan konser; kita tidak perlu datang ke panggung konser ; cukup di layar, kita bisa menikmati konser dengan aman dan nyaman. Memang benar panggung konser ada di dalam rumah.(Prayoga 2020) Namun, timbul pertanyaan apakah semua realitas yang dibangun melalui film merupakan simulasi dari realitas sosial ataukah hiperrealitas visual yang akan kita bahas kembali. Artikel Astuti (2015) menyelidiki fenomena realitas virtual dalam kaitannya dengan realitas virtual media sosial. Dengan menggunakan pendekatan Jean Baudrillard terhadap hiperrealitas, ia menemukan bahwa digitalisasi di seluruh alam secara efektif dan tidak terdeteksi mengeliminasi manusia, mengatur dan menempatkan kebebasan maya (pseudo), dan memberikan kemudahan menjadi hegemoni. Menurut temuan Febriana (2017) mengenai hiperrealitas “endorse” Instagram, “endorse” adalah peristiwa yang mengaktualisasikan eksistensi semu, realitas yang dikonstruksi hanya oleh popularitas di dunia maya, untuk melanggengkan panjat sosial atau meningkatkan popularitas sosial dengan mendapatkan jumlah yang banyak. suka dan pengikut di dunia maya Instagram.

Temuan menarik juga dibahas oleh Saputra (2016) terkait hiperrealitas. Hubungan suami istri dalam film komedi Tetangga Masa gitu dibangun sebagai realitas yang melampaui kondisi sebenarnya. Di mana kedalaman hubungan suami-istri? Drama ini menggambarkan realitas pengaruh kepemilikan aset. Ekonomi istri mampu menyamakan peran suami, sehingga kondisi ikatan perkawinan menunjukkan hiperrealitas.

Selain itu, temuan Saragih (2018) berbicara tentang hiperrealitas dan kekuatan kapitalisme dalam film In Time. (2011) mengacu pada munculnya

masyarakat konsumeris hiper-realistis yang terjebak dalam kebutuhan nilai tambah simbolik akibat kapitalisme. kekuasaan, diwujudkan melalui keberadaan abadi dan pemborosan borjuasi New Greenwich. Selain itu, film ini membandingkan ketimpangan yang berlebihan antara dua kelompok masyarakat yang miskin dan kaya.

Pada tahun 2020, Reza Amarta Prayoga menerbitkan sebuah artikel berjudul "Hyperreality of Simone's Film "Simulation One"" dalam film fiksi ilmiah Andrew Niccol tahun 2002, Simone." Lebih dari itu, film ini juga menggambarkan wanita tercantik (Simone) di muka bumi ini. .kenyataan yang dibayangkan atau hampir dibayangkan, atau wanita tercantik di dunia yang menjadi dambaan setiap Adam. Kecantikannya dalam film ini merupakan kompilasi dari kecantikan setiap aktris Hollywood ternama.Kecantikannya dalam film mampu menghipnotis jutaan penggemar hingga sukses dengan film-film yang dibintanginya, ia meraih piala Oscar dalam setiap kiprahnya, itulah yang diangkat dalam jalan cerita film tersebut. fakta bahwa Simone hanyalah seorang gadis virtual, yang diprakarsai oleh pencipta untuk menjadi artis gadis virtual sejati.

Film Perfect Strangers bergenre komedi-drama ini sangat menarik. Sebuah film yang adaptasi dari film Italia dengan nama yang sama, disutradarai oleh Paolo Genovese. Film ini disutradarai oleh Rajo Prijanto. Film ini menceritakan satu persatu rahasia yang terungkap karena permainannya melibatkan ponsel. Adegan demi adegan hanya dilakukan di meja makan, dan yang menarik adalah konflik yang terjadi karena smartphone. Ini adalah film Indonesia yang dibintangi oleh aktor dan aktris terkenal. Vino G. Bastian, Adipati Dolken, Darius Sinathrya, dan Denny Sumargo masuk dalam pemeran utama film ini. Selain empat bintang ganteng di atas, Perfect Strangers juga bersanding dengan Jessica Mila, Clara Bernadeth, dan Nadine Alexandra. Mereka berperan sebagai tujuh sahabat yang terlibat dalam permainan mengungkap rahasia.

Film ini bercerita tentang beberapa sahabat yang telah bersama sejak kecil dan kebiasaan mereka membuat makan malam setiap kali gerhana bulan .

Konflik yang diangkat cerita film ini adalah tentang privasi di smartphone. Berawal dari kata-kata seorang tokoh yang bisa dibilang bercanda, saya akan memainkan sebuah game dimana ponsel diletakkan di atas meja dan setiap notifikasi yang rusak harus dibacakan, dan jika ada telepon, harus dijawab dan saya akan memuji pembicara. Inti dari permainan ini adalah tidak ada lagi rahasia di antara mereka. Setelah membuat kesepakatan, permainan dimulai. Baru saja dimulai, game ini memiliki banyak konflik yang terjadi; salah satu pelakunya sudah mulai terbongkar, seperti perselingkuhan dan rahasia, atau aib terbesar dari salah satu tokoh bernama Tono adalah dia laki-laki. Di sinilah simulacra terjadi karena menurut apa yang dijelaskan oleh Jean Baudrillard, ada yang dilebih-lebihkan dan ada yang mengiringi, dan semua itu menimbulkan ketidakpastian, terbukti dengan adegan terakhir seolah-olah tidak terjadi apa-apa, padahal sebelumnya adalah digambarkan dengan ceria itu, karena sudah tidak bisa dikendalikan lagi.

Karena penyelesaian film ini menurut penulis sangat unik dan tidak terpikirkan oleh kebanyakan orang. Di mana semua tokoh berakhir dengan baik-baik saja dan tidak terjadi apa-apa. Meski konflik dalam film sudah mencapai puncaknya, menurut penulis cerita film ini berakhir bahagia. Namun, penulis naskah film tersebut tidak membuat plot twist dimana hanya ada bayangan salah satu karakter yaitu Eva. Karena itu cocok untuk analisis menggunakan teori hiperrealitas simulacra Jean Baudrillard.

Alasan peneliti memilih Film Perfect Strangers dan Teori Simulacra ini adalah:

1. Film Perfect Strangers adalah sebuah film yang bercerita tentang Smartphone menjadi sebuah masalah dalam kehidupan manusia.
2. Film ini juga sangat menarik karena alurnya sungguh tidak tertebak dimana ada plot twist di ending ceritanya
3. Ternyata semua masalah yang ada di film itu hanya imajinasi dari seorang tokoh yang mana imajinasi ini berusaha untuk mensimulasikan apa yang akan terjadi jika informasi dari

Handphone kita di share ke orang lain. seperti hal tersebut membuat penulis berfikir apa teori filsafat yang bisa menganalisis film tersebut. Yang paling cocok dan mampu melihat sampai ke isinya itu adalah simulacranya Jean Baudrillard.

B. Rumusan Masalah

Pada latar belakang sudah dijabarkan bahwasanya era 4.0 ini adalah eranya digital. Semua orang memiliki handphone atau ponsel. Ponsel adalah sumber dari informasi yang ada pada era ini. Informasi berfungsi sebagai penjelas dari permasalahan tetapi tidak di film Perfect Strangers ponsel yang sebagai sumber informasi adalah sebuah permasalahan yang membuat keadaan yang disimulasikan menjadi kacau dari uraian diatas dapat lah penulis membuat rumusan masalahnya informasi didukung dengan teknologi tidak menjamin untuk memberikan kejelasan dalam komunikasi dan relasi dalam keluarga, semakin lengkap informasi malah semakin melahirkan ketidak jelasan, bahkan kekacauan dari relasi itu sendiri. Dari rumusan masalah diatas dapatlah pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a) Bagaimana realitas yang di tampilkan dalam Film Perfect Strangers?
- b) Bagaimana realitas dalam film Perfect Strangers di tinjau dari dari perspektif Simulacra Jean Baudrillard?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah dan latar belakang dapat kita simpulkan tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui film Perfect Strangers dari sudut pandang teori jean Baudrillard yaitu simulacra. Menjawab dari rumusan masalah diatas penelitian ini menganalisis tiap scene dari film dari Perfect Strangers dengan menggunakan pemikiran tokoh Jean Baudrillard yaitu teori simulacranya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua yaitu secara praktis dan teoritis:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa serta memberikan kontribusi bagi dunia Pendidikan khususnya dalam filsafat dan kebudayaan . Untuk menginspirasi penelitian selanjutnya, penelitian selanjutnya dapat menggunakan topik serupa dengan mencari celah dari penelitian sebelumnya yang dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya. Untuk penulis sendiri penelitian ini mendapatkan gelar dari pendidikannya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan keilmuan di bidang filsafat khususnya berupa gagasan simulacra dan simulasi media sosial melalui teori simulacra dan simulasi Jean Baudrillard. Menambah kajian-kajian yang dilakukan di Indonesia yang fokus membahas dan mengkaji simulacra dan simulasi sebagai analisis film.

2. Manfaat secara praktis

Penelitian ini terkait dengan budaya saat ini. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang budaya dan seberapa sering manusia modern terjebak dalam simulakra. Penelitian ini menginformasikan kepada kita bahwa kita sering terjebak dalam simulakra dan bagaimana meminimalkan efek dari simulacra tersebut. Ini juga dapat digunakan sebagai bahan analisis dan tinjauan praktis di zaman sekarang ini.

E. Kerangka Pemikiran

kerangka berpikir adalah alur logis dari penelitian.(Sugiyono 2005) Alur inilah yang kemudian menjadi arah dan penjelasan sistematis dalam sebuah kajian. Penjelasan yang tertuang dalam kerangka pikir adalah segala sesuatu yang menyangkut masalah beberapa variabel dan masalah dalam suatu penelitian. Semua elemen digunakan sebagai alur logis dan dibahas secara

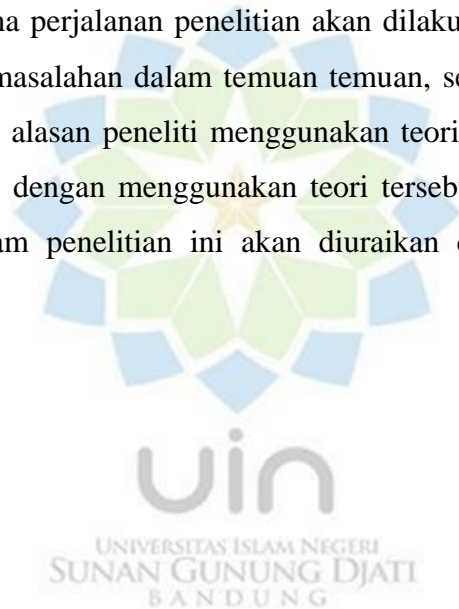
rinci dalam sebuah penelitian. Dengan kata lain, kerangka pemikiran ini membahas tentang posisi peneliti dalam menggunakan analisis dan juga landasan teorinya. Dalam kerangka ini digunakan beberapa penjelasan mengenai langkah-langkah yang akan dibangun dan dijadikan acuan logis dalam suatu penelitian.

Kerangka pemikiran ini kemudian menjadi penting dalam berbagai bentuk penelitian. Dalam pengertian lain, kerangka ini terdiri dari beberapa isi, seperti fakta dan masalah, yang kemudian berisi gabungan antara teori dan fakta. Kemudian yang terkandung dalam kerangka berpikir ini adalah teori, fakta, observasi, dan studi pustaka yang akan dijadikan landasan penelitian. Dengan definisi tersebut, kerangka berpikir dapat disajikan secara lebih efektif dalam penelitian ilmiah. Memuat pikiran juga merupakan alur logis yang harus diikuti saat melakukan penelitian. Ini juga akan mencakup semua variabel pada topik yang akan diteliti. Posisi kerangka berpikir ini selanjutnya dapat dimuat dan dijelaskan dalam berbagai bentuk penggambaran, antara lain dengan memberikan gambaran dengan menghadirkan beberapa definisi atau pengertian, dan dapat juga dituangkan dalam bentuk tabel.

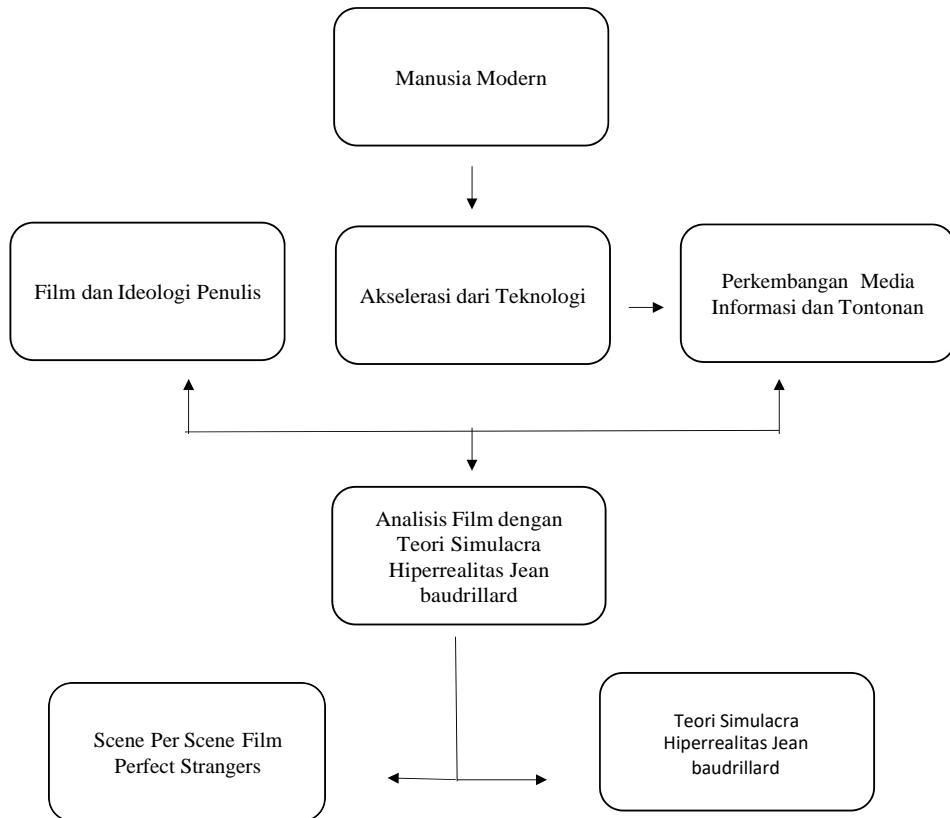
Tabel atau bagan yang hendak digunakan sebagai ilustrasi dalam penelitian ini kemudian harus menjelaskan dengan jelas arah gerak penelitian. Dengan kata lain, kerangka berpikir kemudian dapat diartikan sebagai diagram atau gambaran kemajuan suatu penelitian. Penciptaan dan penyusunan kerangka berpikir akan membantu pelaksanaan penelitian dengan benar. Merumuskan pemikiran juga berfungsi sebagai sesuatu yang harus dibuat dan dijelaskan dalam sebuah penelitian, baik ilmiah maupun tidak. Dalam kerangka berpikir juga perlu disebutkan beberapa masalah yang akan diteliti dan dikaji masalah tersebut. Kemudian disebutkan dengan mendefinisikannya, kemudian menjelaskan alasan logis dari sesuatu yang disebut masalah penelitian, dan terakhir membahas penyebabnya. Selain itu, dalam rangka menyajikan alternatif pemecahan masalah yang telah ditemukan, menggabungkan beberapa landasan teori sebagai solusi Kerangka

tersebut juga menjelaskan kesimpulan yang berisi hasil penelitian berupa pemecahan masalah.

Menurut ahli seperti Sugiyono, kerangka berpikir merupakan model kontekstual yang kemudian dijadikan teori dalam sebuah penelitian (Sugiyono 2005). Teori kemudian harus konsisten dengan beberapa masalah yang diidentifikasi di latar belakang dan harus mampu memberikan wawasan kualitatif dan kuantitatif ke dalam suatu masalah. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin memaparkan penjelasan tentang kerangka berpikir yang digunakan oleh peneliti. Penelitian ini akan diawali dengan penjelasan bagaimana perjalanan penelitian akan dilakukan. Selain itu juga akan dijelaskan permasalahan dalam temuan temuan, serta penjelasan teori yang digunakan dan alasan peneliti menggunakan teori tersebut, kemudian penulis menganalisa dengan menggunakan teori tersebut. Oleh karena itu, kerangka kerja dalam penelitian ini akan diuraikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:



KERANGKA PEMIKIRAN



Tabel 1 Kerangka Pemikiran

Manusia modern adalah manusia yang hadir dan menempati ruang dengan segala bentuk kemudahan yang menyertai dirinya. Kemudian manusia cenderung memiliki ciri khas tersendiri dalam pemikirannya. Dalam perjalanan perkembangan pemikiran filosofis, manusia modern adalah manusia yang berhasil keluar dari kerangka pemikiran yang telah mengurungnya. Kendala yang dihadapi manusia sebelum modernitas, juga dikenal sebagai manusia di Abad Pertengahan, juga menjadi kendala bagi gereja. Pusat dari segala bentuk kehidupan manusia adalah kekuatan Tuhan. Pemahaman yang berkembang pada masa pra-modern adalah pemahaman teologis. Periode itu kemudian disebut periode teosentris. (Bertens 1975)

Kemudian, adanya keadaan tersebut menyebabkan manusia lama kelamaan merasa bosan. Kebosanan ini akhirnya menimbulkan pemberontakan tersendiri yang muncul dalam dirinya, yang berujung pada perlawanan terhadap pengekangan gereja. Peristiwa ini kemudian menjadi awal kebangkitan pemikiran manusia. Peristiwa ini juga menjadi awal dari perubahan orientasi pemikiran manusia dari teosentris menjadi antroposentris. Kemudian, pada akhir periode antroposentris ini, segala aspek kehidupan manusia mulai mengalami perubahan. Perubahan tersebut terjadi di berbagai bidang seperti seni, sastra, filsafat, arsitektur, dan budaya. Periode ini juga dikenal sebagai periode modern. Manusia mulai muncul sebagai sosok yang memiliki kekuatan lebih di dunia ini. Dengan adanya tenaga manusia, berbagai perubahan dan kemajuan peradaban telah mewarnai kehidupan manusia. dimulai dengan kecanggihan teknologi dan berkembangnya kehidupan manusia ke arah yang lebih praktis serta meningkatnya nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan manusia. Periode ini disebut era modern, yang kemudian disebut sebagai periode ketika manusia, khususnya di barat, menemukan cahayanya dan sering disebut sebagai periode Renaissance atau Aufklarung. (Russell 2004)

Kecanggihan teknologi kemudian mulai terjadi dalam kehidupan manusia, dan waktunya adalah di zaman modern. Manusia berhasil melepaskan diri dari kekuatan dan kendala sebelumnya, sehingga pada saat itu manusia mulai dapat berusaha mewujudkan pemikirannya dalam kehidupan. Beberapa ilmuwan dan pemikir, baik humaniora (pemikir sosial) maupun pemikir berbasis sains, bermunculan. Beberapa penemuan baru pada manusia, seperti perkembangan teknologi, juga ditemukan pada zaman modern. Penemuan mesin cetak, misalnya penemuan senapan, dan penemuan kompas adalah bukti akal manusia yang terus mengalami perkembangan. Meski tulisan tangan alat-alat tersebut membuat kehidupan manusia penuh dengan nuansa kolonial, perkembangan pemikiran manusia tidak terpaku pada satu posisi. Kemudian beberapa kecanggihan teknologi mengalami

perkembangan dan perubahan ke arah yang lebih kreatif, serta inovasi yang terus mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut dimulai dengan ditemukannya mesin uap dan berujung pada penemuan yang lebih canggih dari itu.

Perkembangan media informasi yang awalnya diawali dengan ditemukannya mesin cetak juga terus berkembang. Media informasi merupakan unsur terpenting dalam kehidupan manusia. Kebutuhan manusia akan informasi digambarkan dalam berbagai bidang, apakah itu hiburan, berita, atau informasi berbasis pengetahuan. Media berkembang dan diubah oleh manusia sebagai respons terhadap kebutuhan informasi mendasar mereka. Salah satu contohnya adalah dulu bagi penyebar media pada awalnya hanya menggunakan pesan chat untuk dibawa oleh orang lain, kemudian berubah menjadi bentuk tulisan tangan, dan setelah itu manusia menciptakan media berita dalam bentuk cetak yang kemudian disebut surat kabar dan juga majalah. Seiring berjalannya waktu, media yang digunakan untuk menyebarkan informasi pun berubah dari sumber offline seperti majalah dan surat kabar menjadi bentuk yang lebih canggih. Kecanggihan ini kemudian sejalan dengan ditemukannya internet. Perkembangan internet membuat segala aspek kehidupan manusia, terutama penyebaran informasi, dapat dilakukan secara online. Mengikuti penemuan internet, kehidupan manusia terus berkembang dengan ditemukannya berbagai platform media sosial untuk tetap berhubungan dengan banyak orang.

Akibat dari penemuan internet tontonan jadi semakin banyak. Terutama film menjadi mudah untuk di akses. Sebelum mencapai era teknologi ini film dulunya itu sangat susah untuk di tonton. bahkan hanya beberapa kalangan yang dapat menonton film. Sepintas sejarah film di Indonesia, perkembangan produksi film di Indonesia pada masa awal tidak jauh dari gedung bioskop. Garin Nugroho dan Dyna Herlina mengkategorikan perkembangan film Indonesia ke dalam enam kategori. Pembagian tersebut dibagi menjadi enam periode, yaitu: pertama, 1900–1930, yang disebut sebagai “Tahapan Seni

Urban”. Kedua, 1930-1950, yaitu periode perkembangan film sebagai media hiburan pada masa depresi ekonomi global. Ketiga, periode 1950–1970 disebut sebagai "ketegangan ideologi". Keempat, periode 1970 hingga 1985 dikenal sebagai globalisme semu. Kelima, 1985–98, yang disebut sebagai masa krisis di tengah globalisasi, Keenam, 1998-2013, yang ditandai dengan euforia demokrasi. Yang paling menarik adalah film adalah salah satu sarana paling efektif untuk pentransferan ideologi atau dogma. film- film zaman modern sekarang dibuat untuk menggerakkan pikiran dan perbuatan orang-orang agar sesuai dengan kehendak dari penyampai pesan. Banyak faktor yang menyebabkan film menjadi sarana dalam penyampaian pesan atau dogma. hal yang paling utama menurut penulis adalah karena film membaaur dan masuk ke segala kalangan baik itu yang sudah berumur tua, dewasa, remaja bahkan anak-anak suka menonton film, walaupun film itu ada rentang umurnya (menonton di bioskop ada peringatan dari KPI (Komisi penyiaran Indonesia) menonton film sesuai dengan umurnya).

F. Sistematika penulisan

Bab I: Pendahuluan

Pada bab ini, akan dipaparkan hal-hal terkait dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, tinjauan pustaka, serta sistematika penulisan .

Bab II: Biografi Jean Baudrillard dan teori simulacra

Bab ini memaparkan Biografi mengenai intelektualitas Jean Baudrillard serta pemikirannya yaitu .

Bab III: Metode penelitian

Disini penulis memaparkan metode apa saja yang dipakai dalam menulis skripsi ini.

Bab IV: Analisis dari Film Perfect Strangers

Pada bab keempat ini, penulis akan memaparkan uraian dari film Perfect Strangers dan analisis bagian perbagian dari film Perfect Strangers dengan landasan teori yang dikemukakan.

Penutup

Bab ini akan berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta pendapat pribadi penulis sebagai saran dan rekomendasi.

