



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan salah satu media yang berfungsi menghibur penonton atau pemirsanya. Namun fungsi film tidak hanya itu. Film juga merupakan salah satu media untuk berkomunikasi. Komunikasi dalam hal ini bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan. Salah satu model komunikasi yang menawarkan definisi komunikasi sebagai proses penyampaian pesan adalah Model Melvin De Fleur. Dalam model komunikasi yang dijelaskan Fleur, komunikasi dilihat sebagai proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima. Salah satu media massa yang dapat menyampaikan pesan adalah film.

Komunikasi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi melalui kata-kata, tepatnya bahasa. Komunikasi verbal cenderung lebih mudah dipahami karena disampaikan melalui kata-kata. Namun kata-kata kadang bersifat ambigu karena kata-kata tersebut disampaikan oleh orang yang mempunyai latar belakang yang berbeda-beda. Oleh karena itu, makna yang ditangkap bisa jadi berbeda dengan makna yang ingin disampaikan oleh komunikator. Hal ini sering terjadi jika dua orang yang berkomunikasi mempunyai latar

belakang budaya yang berbeda. Pesan dalam film pun dapat disampaikan secara verbal maupun nonverbal.

Film atau gambar bergerak adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini (Ardianto, Komala, & Karlinah, 2014:143). Film termasuk dalam komunikasi massa karena komunikasi massa didefinisikan sebagai saat di mana komunikan atau sumber menggunakan sebuah teknologi sebagai medium untuk berkomunikasi dengan audiens dalam jumlah besar (Baran dan Davis, 2009:5). Penyebaran dan penerimaan informasi dilakukan secara besar-besaran. Audiens dalam jumlah besar dalam komunikasi ini disebut juga massa. Film dalam menyebarkan pesan atau informasi pun secara besar-besaran dan kepada audiens dalam jumlah besar. Film yang ditayangkan di bioskop maupun televisi sama-sama menyampaikan pesan kepada orang banyak secara besar-besaran. Konsep massa dalam hal ini mempunyai beberapa sifat (Bungin, 2011:73), yaitu (1) terdiri dari masyarakat dalam jumlah besar, (2) massa tidak bisa dibedakan satu dengan lainnya, (3) sebagian besar anggota massa memiliki *negative image* terhadap pemberitaan media massa, (4) massa juga sukar diorganisir, dan (5) Massa merupakan refleksi dari kehidupan sosial secara luas.

Bittner dalam Nurudin (2013:7) mengatakan bahwa proses komunikasi massa di samping melibatkan unsur-unsur komunikasi sebagaimana umumnya, ia membutuhkan peran media massa sebagai alat menyampaikan atau menyebarkan informasi. Media massa pada umumnya berperan sebagai

agent of change atau pelopor perubahan karena apa yang ditayangkan dalam media massa mempengaruhi khalayaknya. Menurut Bungin (2011:85), peran media massa adalah (1) sebagai institusi pencerahan masyarakat, yaitu perannya sebagai media edukasi, (2) media massa juga menjadi media informasi, yaitu media yang setiap saat menyampaikan informasi kepada masyarakat, (3) terakhir media massa sebagai media hiburan. Peran media massa dalam hal ini dimainkan oleh film. Film sebagai media massa juga berperan sebagai *agent of change* karena film bisa mempengaruhi khalayak melalui pesan yang disampaikannya.

Film pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 1926. Sejak saat itu perfilman di Indonesia terus berkembang. Dari mulai film bisu hingga film bicara dan saat ini ada juga film kartun. Saat ini di Indonesia dan seluruh dunia, film sudah berkembang menjadi sebuah industri. Industri tersebut mencakup dua hal, yaitu artistik dan bisnis. Namun film sebagai industri bisnis lebih dominan karena bisa menghasilkan keuntungan. Oleh sebab itu, aspek artistik dalam film sering kali dikesampingkan dan film menjadi keluar dari kaidah artistik. Jenis-jenis film yang ada saat ini adalah film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun.

Film kartun sering disebut juga sebagai film animasi. Kamera animasi, perbedaannya dengan film live, merekam gambar yang diam, jadi ilusi gerakan diciptakan melalui proyeksi (Wyver, 1989:98). Film kartun dibuat berdasarkan fantasi. Oleh sebab itu, ceritanya bisa tentang apapun bahkan yang tidak masuk akal atau tidak terjadi di dunia nyata. Pembuatnya bisa

menciptakan berbagai macam karakter dan sifat yang berbeda-beda. Film animasi atau kartun pertama kali dibuat di Indonesia pada tahun 1955 untuk kepentingan politik. Sejak saat itu, film kartun mulai berkembang di Indonesia walaupun tidak banyak. Contoh film animasi yang berasal dari Indonesia adalah Janus Prajurit Terakhir dan Homeland. Film kartun dari luar negeri juga banyak yang ditayangkan di Indonesia, seperti Doraemon, Crayon Shinchan, dan film-film kartun lainnya yang berasal dari Disney.

Namun seiring perkembangan film, mulai muncul film-film yang mengandung kekerasan, seksualitas, dan kriminal. Seluruh isi media massa adalah realitas yang telah dikonstruksikan (Sobur, 2006:88). Media massa pada dasarnya terdiri dari realitas-realitas yang disusun menjadi sebuah cerita. Film sebagai media massa dapat membentuk realitas tentang apa yang terjadi di dunia nyata. Menurut Paul Watson dalam Sobur (2006:87) konsep kebenaran yang dianut media massa bukanlah kebenaran sejati, tetapi sesuatu yang dianggap masyarakat sebagai kebenaran. Pembeneran akan berakibat pada dunia nyata. Orang akan menganggap bahwa tidak apa-apa melakukan hal-hal yang berkaitan dengan kekerasan, seksualitas, dan kriminal. Hal ini menimbulkan kecemasan di kalangan para ahli. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2013:127).

Di Indonesia pun banyak film bioskop maupun film televisi yang mengandung kekerasan. Menurut Fakhri, kekerasan adalah serangan atau

invasi terhadap fisik maupun integritas mental psikologis seseorang (Susanto, 2008:223). Film akan menarik ketika di dalamnya terdapat konflik dan kekerasan karena hal ini akan membangkitkan emosi khalayak yang menontonnya. Dalam film-film di Indonesia banyak adegan kekerasan yang terjadi, baik itu berupa kekerasan verbal, non verbal, fisik, dan lain-lain. Di dalam film yang bertemakan keluarga pun masih terdapat kekerasan yang biasa disebut sebagai Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT). Hal ini dapat dilihat melalui tayangan-tayangan sinetron di televisi.

Kekerasan dalam tayangan televisi merupakan proyeksi dari realitas yang sebenarnya karena di Indonesia masih marak terjadi kekerasan dalam rumah tangga. Menurut Susanto (2009:78) kekerasan dalam keluarga pelaku dan korbannya bervariasi. Kekerasan dapat terjadi dengan orang tua sebagai pelaku dan anak sebagai korban maupun sebaliknya. Kekerasan pun dapat terjadi antar orang tua atau antar anak. Fenomena ini dapat dilihat melalui berita yang ada di televisi maupun surat kabar. Hal ini ditampilkan kembali dalam film di Indonesia karena film bersifat merekam apa yang sebenarnya terjadi.

Film dapat dijadikan sebagai sarana representasi. Film dapat digunakan sebagai tanda untuk menggambarkan suatu hal atau nilai-nilai tertentu. Dengan mengkombinasikan gambar, narasi, dan musik film mampu menciptakan representasi yang paling kuat yang pernah dibuat oleh kecerdikan manusia (Danesi, 2002: 110). Oleh karena kombinasi tersebut pulalah film mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi khalayak yang

menontonnya. Contohnya saja ketika diberitakan ada seorang wanita yang berjalan sendirian di malam hari lalu diperkosa maka semua wanita yang menonton berita ini pun akan takut untuk berjalan sendirian di malam hari. Pandangannya mengenai berjalan sendirian di malam hari akan terpengaruh oleh berita tadi. Padahal kenyataannya belum tentu seperti itu. Demikian juga bila ada film yang merepresentasikan kekerasan maka khalayak yang menonton memandang kekerasan sebagaimana diproyeksikan dalam film tersebut.

Bukan hanya film cerita, dokumenter atau berita saja yang mengandung kekerasan. Film kartun pun secara implisit atau eksplisit sebenarnya mengandung kekerasan. Namun banyak orang tidak menyadari adanya kekerasan dalam film kartun karena film kartun dianggap sebagai film untuk anak-anak yang lucu dan mengundang tawa. Bahayanya adalah film kartun yang mengandung kekerasan dapat membentuk realitas dalam masyarakat. Kekerasan dapat menjadi suatu hal yang dibenarkan dalam film kartun tersebut. Contoh yang paling mudah adalah Tom & Jerry. Di dalam film kartun tersebut jelas sekali terdapat kekerasan, misalnya ketika Tom memukul Jerry hingga badannya menjadi rata. Adegan seperti itu hanya dibangun dari fantasi tetapi sebenarnya berbahaya bagi generasi muda, terutama anak-anak karena hal ini menunjukkan bahwa melakukan kekerasan itu tidak apa-apa. Padahal kekerasan sebenarnya tidak boleh dilakukan. Bukan hanya film kartun Tom & Jerry saja yang mengandung adegan kekerasan. Masih ada film kartun lain yang mengandung kekerasan

bahkan secara tersembunyi. Kekerasan yang ditampilkan bisa berbentuk verbal dan nonverbal.

Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk meneliti kekerasan dalam film kartun. Penulis ingin mengambil sebuah film kartun yang diproduksi di Indonesia dan menganalisis adegan kekerasan yang ada di dalamnya yang mungkin kurang disadari oleh penontonnya, terutama anak-anak. Peneliti memilih sebuah film kartun yang berjudul Keluarga Somat. Film kartun ini tayang di salah satu stasiun televisi swasta di Indonesia. Film kartun ini bercerita tentang sebuah keluarga yang tinggal di sebuah desa. Kartun ini merupakan cerita tentang kehidupan mereka sehari-hari.

Peneliti memilih film kartun Keluarga Somat sebagai objek penelitian karena film kartun ini merupakan tayangan keluarga dan film kartun yang biasa ditonton oleh anak-anak. Dalam film yang biasa dikonsumsi oleh anak-anak tidak seharusnya terdapat adegan kekerasan. Terkadang anak-anak belum bisa membedakan mana yang benar dan salah serta mana yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Tidak baik jika kekerasan tersebut ditiru oleh anak-anak yang menontonnya. Jika terus menerus ditayangkan maka akan berdampak pada perubahan perilaku dan sikap pada anak-anak yang menontonnya karena film mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi penontonnya.

1.2. Perumusan Masalah

Penelitian ini ingin menjawab pertanyaan mengenai :

1. Jenis-jenis perilaku kekerasan apa saja yang terdapat dalam film kartun Keluarga Somat episode Gara-Gara Facebook, Main Petasan, Penakut, Bertukar Rumah, dan Gara-Gara HP Baru?
2. Bagaimana representasi realitas kekerasan dalam film kartun Keluarga Somat episode Gara-Gara Facebook, Main Petasan, Penakut, Bertukar Rumah, dan Gara-Gara HP Baru?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis-jenis perilaku kekerasan dan bagaimana representasi realitas kekerasan yang ada dalam film kartun Keluarga Somat episode Gara-Gara Facebook, Main Petasan, Penakut, Bertukar Rumah, dan Gara-Gara HP Baru?

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai contoh salah satu penelitian yang menggunakan analisis semiotika untuk mengungkap pesan tersembunyi yang terkandung dalam sebuah film kartun Keluarga Somat. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai penelitian terdahulu sebagai penelitian yang mengkaji tentang kekerasan dalam film kartun animasi, terutama kartun dari Indonesia.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi orang-orang yang bergerak di industri film animasi yang membuat kartun. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka dalam memproduksi sebuah film kartun yang lebih berkualitas dan tidak berisi kekerasan atau hal-hal lain yang tidak layak ditonton oleh anak-anak.



UMN