



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 selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memroyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2006, h. 127).

Film merupakan teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang dapat menciptakan suatu ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata. Film yang dalam perkembangannya berhasil menggabungkan fotografi dan perekaman suara mampu menimbulkan imajinasi, ketegangan, ketakutan, dan benturan emosional penonton, sehingga seolah-olah mereka ikut merasakan menjadi bagian dari cerita dalam film tersebut (Danesi, 2010, h. 134).

Lebih lanjut, Danesi membagi film menjadi tiga kategori yaitu film *feature*, dokumentasi, dan film animasi yang secara umum dikenal sebagai film kartun. Pada awalnya, film animasi memang dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak. Namun perkembangan teknologi animasi turut memperluas ruang gerak film animasi, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya pun meluas.

Film animasi pada umumnya memiliki pesan moral di dalamnya, tetapi tidak semua tontonan tersebut layak jadi tuntunan. Dari seluruh program yang ada, menurut kriteria yang dikembangkan Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI), terdapat 25 persen yang dikategorikan aman untuk anak. Sisanya tayangan anak tidak berkualitas dan tidak aman untuk dikonsumsi khalayak yang menonton, terutama karena aspek kekerasan (Sunarto, 2009, h. 106).

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli berpikir bahwa film memiliki potensi untuk memengaruhi khalayaknya. Dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat ketika disajikan dalam film adalah adegan-adegan seks dan kekerasan.

Tayangan yang mengandung kekerasan sering dianggap hanya berada di film bergenre *real action*. Kekerasan dan sadisme media massa dapat disaksikan mulai dari film kekerasan, film horror sampai dengan tayangan kriminalitas, seperti Derap Hukum, Patroli, dan sebagainya (Bungin, 2006, h. 359).

Namun nyatanya, tak jarang bahkan sering ditemukan unsur kekerasan dalam film animasi yang menyasar penonton anak-anak. Contohnya saja film Boboi Boy dan Naruto yang banyak menampilkan adegan *fighting/ berkelahi*, film Tom & Jerry yang juga banyak menampilkan adegan berkelahi, menjahili dan adegan negatif lainnya yang dapat dicontoh oleh anak ("Dampak Film Kartun terhadap Anak", 2014, para. 3).

Kekerasan dapat diartikan sebagai tindakan menyakiti, merendahkan, menghina, atau tindakan kekejaman yang bertujuan untuk membuat seseorang

menderita, baik secara psikologis maupun fisiologis (Surbakti, 2008, h. 125). Kekerasan di media massa bisa muncul secara fisik ataupun verbal, misalnya kekerasan dengan menggunakan kata-kata kasar, umpatan, ancaman, sindiran, dan lain sebagainya.

Haryatmoko dalam Sunarto (2009, h. 121) mengatakan bahwa kekerasan dalam film, fiksi, dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utamanya adalah mengejar rating program tinggi dan sukses pasar. Tanpa masyarakat sadari, semua film-film yang memasukkan tindakan kekerasan menjadi bagian dalam isi filmnya berdampak negatif bagi pola pikir masyarakat itu sendiri.

Masalah penelitian ini muncul ketika film anak-anak bergenre animasi yang seharusnya bersifat mendidik (*educate*) dan menghibur (*entertain*), dewasa ini, justru menayangkan unsur negatif seperti kekerasan. Kekerasan yang ditampilkan pun baik dalam bentuk verbal maupun non verbal.

Peneliti memilih kekerasan simbolik sebagai konsep penelitian karena peneliti menggunakan pisau analisis semiotika film Christian Metz. Semiotika ini berorientasi pada bagaimana membahasakan sebuah film atau bagaimana sebuah film memberikan struktur naratif. Kaitan antara kekerasan simbolik dan struktur naratif adalah struktur naratif yang berbentuk bahasa (alur cerita) menjadi medium dalam menampilkan kekerasan simbolik yang merupakan kekerasan halus yang beroperasi pada simbol (gambar, teks, dialog).

Struktur naratif yang menjadi bahasan dalam semiotika film milik Christian Metz penting untuk digunakan dalam menganalisis kekerasan simbolik. Menurut peneliti, kemampuan bercerita (*storytelling*) tepat untuk digunakan dalam memahami identitas dan pandangan seseorang dengan mengacu pada cerita-cerita (narasi) yang ia dengarkan ataupun tuturkan di dalam aktivitasnya sehari-hari.

Dalam hal ini, kekerasan simbolik merupakan sesuatu yang dapat diutarakan melalui perkataan sehingga peneliti menganalisis bahasa/verbal yang digunakan dalam dialog tiap *scene* film yang mengandung unsur kekerasan simbolik dengan mengacu pada konsep *storytelling* milik Metz, yaitu membahasakan sebuah film dengan narasi/dialog.

Film animasi atau kartun yang bersemen pada anak-anak dan keluarga kerap mengandung unsur kekerasan meski dikemas secara lucu dan terkesan candaan. Peneliti mengambil salah satu film animasi yang digemari anak-anak namun mengandung unsur kekerasan sebagai subjek penelitian, yaitu film Minions.

Dilansir dalam laman Liputan6.com, psikolog Astrid Napitupulu mengatakan bahwa konten atau isi film Minion dapat memberikan dampak yang kurang baik bagi anak. Syarifah (2015, para. 5) menuliskan bahwa psikolog Astrid menganggap film ini banyak penggambaran karakternya yang kurang baik dicerna anak. Misalnya saat minions menjadi raja, dia semena-mena, menjadi makhluk yang tidak bertanggung jawab dan merepotkan orang di sekitarnya serta adegan jahat lainnya.

Film animasi Minions adalah sebuah film komedi animasi komputer 3D Amerika Serikat yang tayang pada tahun 2015 dan merupakan *prequel/spin-off* dari Despicable Me (2010) dan Despicable Me 2 (2013).

Peneliti menjadikan film animasi Minions sebagai subjek penelitian karena peneliti melihat banyak unsur kekerasan yang terdapat dalam film garapan Kyle Balda dan Pierre Coffin ini. Dibintangi Jon Hamm, Sandra Bullock, Steve Carell, Katy Mixon, dan Michael Keaton, film komedi animasi produksi Illumination Entertainment ini rilis di Indonesia pada 17 Juni 2015.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas mengenai kekerasan, maka rumusan masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kekerasan simbolik ditampilkan melalui *shot* dan *scene* di tiap segmen dalam film animasi Minions menggunakan 8 rantai analisis semiotika film Christian Metz?

1.3 Batasan Masalah

Dalam menggunakan pisau analisis semiotika, ada tiga hal yang dapat digunakan sebagai pola dalam menganalisis sebuah makna yaitu verbal (perkataan), visual (gambar), dan tekstual. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu unsur dalam menganalisis kekerasan simbolik yaitu unsur

verbalnya saja. Dengan keterbatasan ini, peneliti tidak menganalisis kekerasan simbolik yang ditampilkan melalui teks dan gambar, melainkan perkataan dalam dialog saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana kekerasan simbolik ditampilkan melalui *shot* dan *scene* dalam film animasi Minions yang dibagi dalam beberapa segmen menggunakan pisau semiotika film Christian Metz yaitu *The Large Sintagmatic Image Track*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi dengan dimanfaatkan sebagai referensi salah satu contoh penelitian terkait kekerasan simbolik menggunakan kajian semiotika Christian Metz di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi pemahaman bahwa kekerasan merupakan fenomena yang masih sering ditemui di kehidupan bahkan hingga ditayangkan melalui film. Penelitian ini juga diharap menjadi manfaat bagi orang-orang yang bergerak di industri perfilman agar tetap menjaga kualitas film yang diproduksi dan tidak memberikan dampak buruk terhadap anak-anak.