



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

Budaya populer merupakan kebudayaan yang dibuat oleh orang-orang tertentu untuk kepentingan mereka. Dalam hal ini biasanya budaya populer lahir karena adanya kesukaan yang disukai bersama oleh sekelompok orang, sebagai contoh menyukai seorang artis di Televisi. Budaya populer juga dapat tercipta melalui acara-acara yang ditayangkan oleh televisi. Dapat dikatakan bahwa televisi mempunyai peran yang sangat penting untuk membentuk sebuah budaya baru karena massanya yang banyak, dan memiliki kemampuan untuk membuat seorang berbagai figur yang dapat disukai oleh masyarakat.

Televisi menghadirkan program-program untuk menarik massa yang banyak, salah satunya dengan cara membuat sinetron. Sinetron itu sendiri merupakan salah satu cara untuk membuat penontonnya terhibur dan mendapatkan kepuasan mereka. Kepuasan tersebut biasanya dimanfaatkan oleh kalangan tertentu untuk lari sementara dari kehidupan nyata (eskapisme). Hal ini dikarenakan dari prinsip sinetron itu sendiri yaitu untuk menjual mimpi dengan menampilkan orang kaya dan sukses dengan mudah dalam filmnya seperti yang diungkapkan oleh Labib (2002).

Melalui tayangan acara televisi tentu saja dapat memicu terciptanya *fans* atau penggemar yang memiliki perilaku *fandom*. Jenkins (2005) menjelaskan bahwa *fandom* itu sendiri adalah sebuah perilaku khusus yang diberikan oleh *fans*

terhadap idolanya (hlm. 289). *Fans* yang memberikan perilaku khusus ini biasanya adalah orang yang “tergila-gila” akan seorang aktor pujaan. Jika seorang *fans* sudah mencapai titik *fandom* maka segala aspek kehidupannya pun akan berubah dan akan mempengaruhi kehidupan dia dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan beberapa hal yang penulis bahas di atas, hal tersebut menarik penulis untuk menganalisis sebuah film pendek berjudul “Antara Aku, Bapak, dan Papa” dimana film ini mengandung unsur sinetron, *fans*, dan *fandom*. Film pendek yang mengisahkan tentang seorang ibu rumah tangga kalangan menengah ke bawah yang mengidolakan seorang artis sinetron bernama Diky Chandra. Karakter dalam film ini akan dibandingkan dengan perilaku *fans* sinetron dalam kehidupan nyata.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana konsep perilaku *fandom* pada karakter yang ada dalam film pendek “Antara Aku, Bapak, dan Papa” jika dibandingkan dengan perilaku *fans* sinetron dalam kehidupan nyata?

1.3. Batasan Masalah

Masalah dalam pembahasan skripsi ini dibatasi oleh perilaku karakter Lela yang ada dalam film pendek “Antara Aku, Bapak, dan Papa” dengan perilaku *fans* sinetron perempuan dari kalangan menengah ke bawah yang sudah memiliki suami dalam kehidupan nyata terhadap teori-teori *fandom* dan teori-teori yang terkait.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis perbandingan perilaku *fandom* karakter Lela dalam film pendek “Antar Aku, Bapak, dan Papa” dengan perilaku *fans* sinetron dalam kehidupan nyata menggunakan teori *fandom* dan teori-teori yang terkait.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Bagi penulis dapat memahami beberapa perilaku *fans* sinetron melalui analisis film pendek “Antar Aku, Bapak, dan Papa” sebagai budaya populer di Indonesia.
2. Bagi pembaca dapat mengetahui bahwa sinetron merupakan salah satu bagian dari budaya populer dan terdapat perilaku *fans* yang berbeda-beda karena sinetron.
3. Bagi Universitas dapat menjadi bahan referensi dan memberikan informasi mengenai perilaku *fans* sinetron yang merupakan bagian dari budaya populer.