



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 adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya. Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi (Ardianto, Komala, dan Karlinah, 2007, h. 143).

Hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Oey Hong Lee (1965, h. 40 dikutip dalam Sobur, 2013, h. 126) menjelaskan, film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia. Mulai dari sejarahnya, film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintangai kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya.

Film merupakan teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata. Film adalah bentuk dari perkembangan dan kemajuan teknologi dari fotografi dan rekaman suara. Dalam menggabungkan citra, narasi, dan musik, film menciptakan representasi paling hebat yang pernah diciptakan oleh manusia (Danesi, 2010, h. 134-136).

Film selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya. Irawanto (1999, h. 13 dikutip dalam Sobur, 2013, h. 127) menyatakan, film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memroyeksikannya ke atas layar.

Dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat ketika disajikannya sebuah film adalah adegan seks dan kekerasan. Kadangkala penggambarannya bertentangan dengan standar, kecemasan biasanya berasal dari keyakinan masyarakat bahwa isi seperti itu mempunyai efek moral, psikologis, dan sosial yang merugikan (Sobur, 2013, h. 127).

Tayangan mengandung kekerasan biasanya terdapat pada film berjenis *real action*. Namun nyatanya, adegan dengan unsur kekerasan pun ditampilkan dalam film animasi. 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 dalam film animasi anak menunjukkan adanya tindak kekerasan antara pelaku dan korban dengan cara yang bervariasi (Sunarto, 2009, h. 186).

Film kartun atau yang disebut dengan animasi, dominasi dibuat untuk konsumsi anak-anak. Sebagian besar film animasi diputar, maka akan membuat khalayak yang menonton terhibur karena karakter para tokohnya (Ardianto, Komala, dan Karlinah, 2007, h. 149).

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).

Hananta (2013, h. 11) menyatakan, film anak-anak yang ditayangkan di layar lebar Indonesia mengandung banyak kekerasan. Dalam keseluruhan film kekerasan yang paling menonjol adalah kekerasan psikologis dan kekerasan fisik.

Hasil penelitian Jurnal Kedokteran Inggris (BMJ) menyatakan bahwa film animasi untuk anak-anak lebih banyak mengandung adegan kekerasan dibanding film untuk orang dewasa. Jika dilihat dari film drama dewasa ataupun horor, film animasi anak adalah ladang subur berisi aksi kekerasan, kejahatan, dan penganiayaan (Priherdityo, 2014, para. 1-4)

Berbagai jenis film animasi sudah banyak ditayangkan di Indonesia sejak dahulu. Salah satu film yang sudah dikenal oleh masyarakat, khususnya anak-anak adalah film animasi Jepang *Doraemon*. Film *Doraemon* sudah tayang di televisi Tanah Air sejak tahun 90-an dengan berbagai serial episodenya. *Doraemon* merupakan bentuk kartun animasi Jepang yang diadaptasi dari serial *manga* (komik) *Doraemon* karya Fujiko F. Fujio sejak tahun 1969. Di Indonesia, seri komik *Doraemon* diterbitkan pada tahun 1996, oleh perusahaan Elex Media Komputindo, anak perusahaan dari Gramedia Indonesia yaitu kelompok penerbitan terbesar yang telah menerbitkan lebih dari 400 judul *manga* (komik) Jepang, dan menjual *Doraemon* (Craig, 2015, h. 302).

Bercerita mengenai robot kucing berwarna biru yang memiliki kantong ajaib empat dimensi. *Doraemon* dikirim Sewashi, cicit Nobita dari abad ke-22

untuk menolong Nobita yang merupakan anak kelas lima SD yang sangat pemalas dan sering diganggu oleh dua teman sekolahnya yaitu Giant dan Suneo.

Dengan bantuan kantong ajaib *Doraemon*, Nobita sering meminta bantuan kepada *Doraemon*, kemudian *Doraemon* akan membantu Nobita dengan alat yang ada di kantong ajaib. Nobita sering memakai alat *Doraemon* saat kedua temannya (Giant dan Suneo) kembali mengusili dan mengganggu Nobita. Seringkali Nobita berlebihan dalam menggunakan alat bantu *Doraemon* dan menimbulkan masalah yang semakin besar dan menyebabkan Giant marah besar kepada Nobita.

Berangkat dari kumpulan seri komik sampai dengan serial film yang sudah ditayangkan, akhirnya film layar lebar *Doraemon* dirilis dalam bentuk 3D CG pada 10 Desember 2014 di Indonesia yang berjudul *Stand By Me Doraemon*.

Dalam situs berita *jawapos.com*, berjudul “Stand by Me Doraemon Akhir Doraemon-Nobita” (2014, para. 1-2) menuliskan, respon yang diterima khalayak terhadap film ini sangat bagus. Dua hari sejak tayang perdana di 319 layar lebar, film ini sudah mampu berada di posisi puncak. Tiga hari film *Stand By Me Doraemon* tayang, film ini langsung memuncaki *box office*, salah satunya di Jepang dan Chinese *box office* (Ichsan, Frater, 2014, para. 1). Dilansir *The Hollywood Reporter*, *Stand By Me Doraemon* meraup USD 7,5 juta atau JPY 767,3 juta (sekitar Rp 86,25 miliar) selama akhir pekan.

Di Indonesia, Triana (2014, para. 1-2) menuliskan, *Stand By Me Doraemon* mampu meraih jumlah penonton terbanyak di Blitzmegaplex Indonesia. Film yang mulai tayang pada 10 Desember lalu ini menarik banyak perhatian penikmat film dan penggemar *Doraemon*. Seminggu sebelum dirilis,

sekitar 30 ribu tiket laku terjual. Dalam jangka waktu lima hari penayangan, film *Stand By Me Doraemon* mampu membuat 276 ribu penonton datang dan memadati layar lebar.

Film yang disutradarai oleh Takashi Yamazaki dan Ryuichi Yagi menceritakan awal mula pertemuan *Doraemon* dengan Nobita, aktivitas sehari-hari Nobita yang penuh dengan kecaman dua orang temannya, kisah krisis hidup yang dialami Nobita saat dewasa dengan Shizuka hingga pada akhirnya Nobita harus berpisah dengan *Doraemon*.

Namun film animasi layar lebar *Stand By Me Doraemon* menayangkan unsur kekerasan, salah satu adegannya memperlihatkan kekerasan fisik. Menurut Sunarto (2009, h. 137) kekerasan fisik merupakan bentuk kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban dengan cara memukul, menampar, mencekik, menendang, melempar barang ke tubuh sasaran, menginjak, melukai, dengan tangan kosong, atau dengan alat seperti senjata, menganiaya, menyiksa, membunuh serta perbuatan lain yang relevan.

Dengan mengacu pada kriteria Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI), *Doraemon* merupakan film animasi Jepang yang masih ditayangkan hingga saat ini, dan termasuk dalam kategori yang “hati-hati!” untuk ditonton oleh anak-anak karena terdapat adegan kekerasan di antara tokoh-tokohnya serta logika cerita yang tidak sederhana yaitu robot kucing dari masa depan dengan kantong ajaib (Sunarto, 2009, h. 107).

Berangkat dari paparan di atas, peneliti tertarik untuk melihat representasi kekerasan dalam film layar lebar *Stand By Me Doraemon*. Representasi

merupakan kegunaan dari tanda. Marcel Danesi dalam Wibowo (2013, h. 148) mendefinisikan representasi adalah proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik.

Peneliti ingin menganalisa film ini sebagai objek penelitian. Peneliti menggunakan metode semiotika yang merupakan sebuah kajian mengenai tanda dan cara tanda-tanda tersebut bekerja (Fiske, 2012, h. 66). Dari pernyataan itulah yang membuat peneliti ingin menganalisis tanda yang merepresentasikan kekerasan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang sudah dijelaskan, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana representasi kekerasan yang ditampilkan dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui representasi kekerasan dalam film animasi yang berjudul *Stand By Me Doraemon*.

1.4 Signifikansi Penelitian

Terdapat dua macam kegunaan dalam penelitian, yaitu untuk kegunaan penelitian akademis dan kegunaan penelitian praktis.

1.4.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman baru kepada pengembangan studi media dalam Ilmu Komunikasi, khususnya pada penelitian yang ingin melihat representasi kekerasan dalam film animasi anak dengan metode semiotika Charles Sanders Peirce.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta beberapa informasi kepada praktisi jurnalistik mengenai fenomena kekerasan sebagai hiburan yang diangkat melalui sebuah film animasi anak yang ditayangkan di layar lebar Indonesia.

UMMN