

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Pentingnya komunikasi dalam kehidupan manusia sekarang ini telah menjadi sesuatu yang tidak dapat disangkal lagi. Komunikasi terkait dengan bagaimana manusia saling menukar informasi dalam bentuk lambang-lambang yang dipahami bersama oleh masing-masing yang terlibat dalam suatu kegiatan komunikasi. Dalam kegiatan berkomunikasi manusia berinteraksi dengan orang lain. Hal ini disebabkan mereka membutuhkan sebagai kebutuhan sosial dasar mereka. Hal ini sejalan dengan pengertian komunikasi yang disarankan oleh Rahmat (1995:28) yang menyatakan bahwa, komunikasi adalah peristiwa sosial, peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia lain. Kegiatan komunikasi melibatkan *channel* (saluran) agar informasi tersebut sampai kepada yang dituju, contohnya melalui film.

Film merupakan salah satu bentuk seni *audio-visual* hasil dari perkembangan ilmu dan teknologi informasi yang bersifat kompleks, menghibur, dan *universal*. Di dalam realitas, film adalah bentuk kesenian yang merupakan media hiburan massa. Dalam kapasitasnya, film mempunyai empat fungsi dasar: fungsi informasi, instruksional, persuasif dan hiburan (Siregar, 1985: 29). Film mampu menjadi sarana komunikasi universal yang menjangkau seluruh lapisan masyarakat.

Film memiliki dua unsur utama di dalamnya yaitu gambar dan dialog. Film di sini dapat disebut sebagai citra berbentuk visual bergerak dan suara dalam dialog di dalamnya. Kode dalam film terbentuk dari kondisi sosial budaya dimana film itu dibuat, serta sebaliknya kode tersebut dapat berpengaruh pada masyarakat ketika seseorang melihat film, ia memahami gerakan, aksen, dialog dan lainnya.

Dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat adalah adegan yang memuat unsur seksualitas dan kekerasan. Seringkali perhatian dan kecemasan masyarakat berasal dari keyakinan bahwa film yang memuat isu tersebut mempunyai efek moral, psikologis, dan perilaku anti sosial. Salah satu contoh nyata efek negatif yang ditimbulkan dari sebuah film tersebut ketika adanya sikap imitasi atau meniru hal-hal yang buruk dalam film tersebut dan efek positif bisa diambil untuk tidak melakukan kesalahan seperti yang terjadi di film (<http://keluarga.com> diakses pada tanggal 15 februari 2018, pukul 05.16 WIB).

Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Asrorun Niam Sholeh menyayangkan kenaikan jumlah anak sebagai pelaku kekerasan atau bullying di sekolah sepanjang tahun 2015. Berdasarkan total kasus kekerasan di sekolah yang dihimpun, ada 67 kasus pada 2014 menjadi 79 kasus di 2015. Anak sebagai pelaku tawuran juga mengalami kenaikan dari 46 kasus di 2014 menjadi 103 kasus di 2015 (<http://nasional.republika.co.id>, diakses pada tanggal 06 januari 2017, pukul. 07.10 WIB). Berdasarkan data di atas maka anak-anak disebut terlalu sering mendapatkan pengaruh buruk dari luar,

seperti tayangan yang tidak pantas yang kurang mendidik. Anak cenderung mengimitasi dari apa yang mereka lihat di televisi.

Selain dari televisi, simbol kekerasan terdapat pula dalam film. Banyak film kartun/animasi yang masih mengandung adegan yang menampilkan kekerasan, sensualitas, serta terdapat adegan-adegan yang membahayakan lainnya. Bahkan kekerasan sekarang ini diperlukan sebagai bahan pelengkap dalam film kartun/animasi. Sebagai contoh dalam film *Naruto* terdapat adegan pembunuhan dan kekerasan didalam setiap ceritanya yang dapat menyebabkan anak trauma, depresi, maupun takut berkepanjangan maupun meniru. (<http://tribunnews.com> diakses pada tanggal 15 february 2018, pukul 07.18 WIB).

Dalam situasi apapun, film tetap akan memberikan porsi tentang bagaimana film memproduksi makna-makna melalui naratifnya. Teks film memuat kode-kode tertentu yang berfungsi untuk membangun makna-makna. Mengacu pada Stuart Hall (1997:15), film adalah sebuah representasi dimana praktik-praktik pemaknaan dilakukan. Makna-makna tersebut diproduksi melalui bahasa dengan menggunakan kode atau tanda yang merujuk pada objek, orang, peristiwa atau hal-hal lainnya.

Dari berbagai film yang menceritakan tentang kisah superhero, kekuatan super datang sebagai takdir yang tidak bisa dihindari, sebagai contoh kekuatan Superman merupakan keturunan dari bangsa Krypton; kekuatan super juga bisa berasal dari kejayaan harta empunya, contohnya Bruce Wayne menjadi Batman karena ia seorang jutawan sehingga mampu membeli alat-alat canggih atau kekuatan super datang karena tak disengaja,

yaitu Spider-Man menjadi superhero karena digigit laba-laba hasil mutasi genetik. Berbeda dengan kisah superhero Marvel lainnya, ada sebuah film karakter Marvel dengan inti cerita seseorang dapat menjadi superhero melalui cara menciptakan alat sendiri. Seorang ilmuwan biasanya menyelewengkan kejeniusannya dalam bertindak jahat. Namun, film ini mengambil jalan cerita lain bahwa ilmuwan dapat menjadi pahlawan pembela kebenaran dengan alat-alat canggih ciptaan mereka, sehingga hal tersebut yang menjadikan mereka sebagai superhero. (<http://showbiz.liputan6.com>, diakses pada tanggal 05 Desember 2016 pukul 07.43 WIB)

Big Hero 6 adalah film 3D superhero animasi komputer yang diproduksi oleh *Wall Disney Animation Studios*, berdasarkan dari tim superhero *Marvel Comics* dengan nama yang sama. Film ini menjadi yang pertama dari produksi Disney Animasi untuk menampilkan karakter Marvel sejak akuisisi *The Walt Disney Company* dari *Marvel Entertainment* pada tahun 2009. Film yang disutradarai oleh Don Hall dan Chris Williams ini menjadi film yang ke-54 di *Walt Disney Animated Classics Series* dan dirilis pada 7 November 2014 oleh *Walt Disney Pictures*. (<http://www.kompasiana.com>, diakses pada tanggal 05 Desember pukul 08.58 WIB)

Film yang disutradarai Don Hall dan Chris Williams terbilang sukses dari segi penghargaan maupun pendapatan. Dari segi penghargaan film Big Hero 6 mendapatkan banyak pendapatan di ajang festival film. Film yang bergenre animasi, komedi, laga, dan keluarga ini sukses memenangkan kategori 'Film Animasi Terbaik' di OSCAR 2015. Film Big Hero 6 berhasil mengalahkan film *The Boxtrolls*, *How to Train Your Dragon 2*, *Song of the*

Sea , dan *The Tale of Princess Kaguya* . Sebelumnya, *How to Train Your Dragon 2* telah meraih penghargaan film Golden Globe.

Dari segi pendapatan film yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studios* menjangkir angka US\$ 400 juta atau setara 5 triliun rupiah di *Internasional Box Office* dan US\$ 621 juta atau setara 8.2 triliun rupiah untuk perhitungan penjualan di seluruh dunia dilansir situs *Digital Spy*. (<http://www.kapanlagi.com> diakses 09 Desember 2016 pukul 09.39)

Berlandaskan dengan hal-hal yang telah diuraikan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan menganalisis film *Big Hero 6*. Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana pengkajian nilai-nilai anti kekerasan yang terkandung dalam direpresentasikan dalam film *Big Hero 6* oleh karakter Hiro dan Baymax.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apa sajakah bentuk-bentuk nilai anti kekerasan dalam film *Big Hero 6*?
2. Bagaimana makna nilai anti kekerasan dalam film *Big Hero 6*?

1.3. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang akan diteliti, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis adalah:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan apa saja bentuk-bentuk nilai anti kekerasan terhadap anak dalam film *Big Hero 6*.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan bagaimana makna-makna nilai anti kekerasan terhadap anak yang digambarkan dalam film *Big Hero 6*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti karya ilmiah selanjutnya terutama yang berhubungan dengan studi perfilman dengan menggunakan analisis semiotika.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan diskusi dalam menambah keberagaman pemahaman tentang nilai anti kekerasan yang direpresentasikan dalam film.