

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pandangan media terhadap anak-anak menunjukkan tidak adanya perbedaan secara umum dengan pandangan kalangan orang dewasa. Nyatanya pihak media juga menempatkan anak-anak ini berdasarkan sudut pandang dan konstruksi mereka. Realitas yang ditampilkan oleh media telah diseleksi, atau realitas tangan kedua (*second hand reality*) (Chaerowati, 2009). Sementara dunia nyata yang dilaporkan oleh media massa secara selektif, hal ini menjadikan terpengaruh terhadap pembentukan citra tentang lingkungan sosial yang bias, timpang dan tidak cermat (Rakhmat dalam, Chaerowati, 2009). Terlebih dunia anak-anak yang digambarkan berdasarkan sudut pandang secara ideal bagi orang dewasa, para orang tua, hingga masyarakat yang membentuk anak layaknya apa yang mereka kehendaki (Chaerowati, 2009). Hal ini tentu dapat terjadi terhadap anak-anak yang digambarkan dalam media layar kaca film.

Berdasarkan riset mengenai representasi anak-anak dalam film misalnya di negara Jerman, China dan India telah mengaitkan tokoh anak-anak yang digambarkan untuk menyampaikan ideologi dominan dari rezim politik yang berkuasa. Kecenderungan tersebut ditemukan dalam industri perfilman Indonesia pada tahun 2019. Setidaknya sebanyak 93 film dengan genre anak-anak terdapat pola di mana tokoh anak direfleksikan sebagai ideologi rezim politik yang berkuasa. Hal ini telah terjadi sejak tahun 1951 atau tepatnya pada setiap periode. Yakni awal kemerdekaan, Orde Baru hingga pasca Orde Baru. Misalnya film anak-anak pada awal kemerdekaan (1951-1965) saat itu dalam film *Si Pintjang* (1951) yang digambarkan anak memiliki rasa bela negara melalui baris berbaris dan menghormati simbol negara yang ditanamkan terhadap anak korban perang. Kemudian film *Djendral Kantjil* (1958) yang

menggambarkan anak terobsesi menjadi seorang jenderal. Kedua film tersebut menekankan otoritas dan peran orang dewasa sebagai yang mewakili negara. Selain itu, kedua film kental dengan rasa nasionalisme. Hal ini senada dengan presiden Soekarno dengan revolusi dan ideologi nasionalnya kala itu. Demi memulihkan situasi pada awal kemerdekaan, pemerintah perlu dalam menertibkan situasi yang tidak stabil (Wibawa, 2020).

Secara historis, mengenai perfilman di Indonesia sejak awal banyak yang sengaja menunjukkan anak-anak yang ditampilkan sebagai mengartikulasikan beberapa pesan sosial dan politik (Wibawa, 2016). Hal ini relevan sebagaimana dengan media film, bahwa film merupakan komunikasi massa yang tidak hanya bersifat menghibur. Melainkan berfungsi juga sebagai alat informasi, propaganda bahkan menjadi alat politik (Kurnia, 2006). Didukung dengan adanya anak-anak sebagai karakter yang populer dalam industri perfilman di Indonesia. Namun di samping itu, penggambaran anak-anak dalam film, nyatanya tidak banyak naskah akademik yang secara khusus membahasnya. Namun diantaranya menyatakan hal yang sama, bahwa karakter anak-anak dalam film di Indonesia dipergunakan untuk mengurangi resiko politik yang mungkin muncul (Wibawa, 2010). Hal ini diperkuat dengan berbagai pernyataan, seperti Strassler (dalam Wibawa, 2018), Spyer (dalam Wibawa, 2018), Allen (2012), dan Noorman & Nafisah (2016) mengenai beberapa film di Indonesia tentang penggambaran tokoh anak-anak di dalamnya, yakni sama-sama mengungkapkan gagasan yang serupa bahwa digunakan untuk menyampaikan pesan politik.

Di sisi lain, citra figur yang dimiliki oleh anak-anak ini lebih dapat disukai untuk mengartikulasikan masalah sosial dan politik. Mereka dipersepsikan sebagai sosok yang polos. Sebagai simbol kepolosan, anak-anak berada dalam posisi unik untuk memicu diskusi tentang isu-isu kontemporer yang sensitif (Wibawa, 2016). Melalui kepolosan mereka, berbagai karya ilmiah menunjukkan bahwa representasi anak-anak di bioskop, telah dihadirkan dalam berbagai bentuk yang cukup beragam (Wibawa, 2018). Sebagai imaji yang tidak berdosa, anak-anak seolah justru dipergunakan untuk menjadi bagian kampanye

politik dan negara untuk membangun kekuasaan. Baik secara sengaja untuk menyampaikan kekuatan dominan, atau hanya mewakili praktik sosial yang sedang berlangsung. Gambaran tentang figur anak-anak dapat dipahami untuk mewakili anak-anak itu sendiri, atau dalam banyak kasus, mewakili orang dewasa yang berbicara sebagai anak-anak. Sebagai anak-anak, mereka akan menyebarkan pesan-pesan itu kepada anak-anak lain sebagai penonton. Tetapi sebagai representasi orang dewasa, anak-anak akan mengedarkan wacana itu kepada orang dewasa lainnya (Wibawa, 2018).

Anak-anak sendiri terbentuk dari budaya proyeksi ide-ide yang tergantung pada bagaimana masyarakatnya membangun sosok anak-anak. Di sisi lain, budaya anak mengacu terhadap negosiasi sosial dan artefak anak-anak. Melalui bioskop, gambar anak-anak dibangun untuk digunakan sebagai merepresentasikan anak-anak sebagai menyampaikan pesan yang telah diartikulasikan. Budaya anak-anak akan selalu dipengaruhi oleh perubahan struktur masyarakat. Penggambaran anak-anak akan siap dipengaruhi oleh masyarakat politik untuk mewujudkan ideologi. Selain itu, anak-anak dikedepankan oleh negara sebagai yang paling representatif sebagai warga, di mana sering digunakan untuk menyampaikan pesan pembangunan bangsa (Kline dalam Wibawa, 2018).

Gagasan Buckingham dan Valet (dalam Wibawa, 2008) menegaskan permasalahan mengenai hal ini, bahwa kehadiran anak-anak dalam film sebagai ekspresi pemikiran orang dewasa khususnya sutradara. Misalnya mengangkat isu-isu tertentu dalam masyarakat dengan tujuan yang berbeda. Lebih lanjut, hal tersebut diperkuat dengan pendapat Heider (dalam Wibawa, 2008) bahwa film tentang anak-anak sebagai menggambarkan film anak-anak, namun tidak didasarkan untuk ditujukan kepada anak-anak. Dari gagasan dan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa kehadiran anak-anak yang ditampilkan dalam layar sinema, dapat menimbulkan persoalan. Di mana anak-anak telah dikonstruksi sedemikian rupa demi mewujudkan pesan yang bukan ditujukan tentang pemikiran anak-anak. Melainkan menyampaikan pesan tentang pemikiran orang dewasa. Hal ini tidak didasarkan terhadap realitas sebagaimana

tentang anak-anak pada umumnya ditampilkan. Oleh sebab itu, anak-anak digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat terbilang rumit untuk dipahami bagi usia mereka, dengan mengusung berbagai hal sensitif yang beragam untuk diperhatikan sebagai yang dianggap penting karena memiliki dampak bersama.

Oleh karena itu, anak-anak menjadi sosok yang rentan untuk di konstruksi, termasuk resiko untuk dimanfaatkan sangat tinggi, terutama bagi para pelaku kepentingan kapitalis. Dalam hal ini, anak-anak yang ditampilkan dalam industri media, di mana media sendiri memiliki dampak yang besar terhadap anak (Ibid dalam Yeremia, 2016). Anak-anak hidup dalam komunikasi yang diperantarakan oleh media, dan salah satunya melalui film (Seaton dalam Yeremia, 2016). Film sendiri mampu mengubah persepsi orang akan suatu entitas, konsep hingga pemikiran tertentu. Film memungkinkan membuka interpretasi orang atau penikmatnya melalui audio visual atau gambar yang disajikan. Oleh karena itu, film dapat membentuk makna. Hal tersebut karena film, merupakan salah satu media yang dapat memberikan pandangan terhadap realita yang ditampilkan melalui cara-caranya, yaitu dengan konseptualisasi fenomena mediasi melalui fungsi transmisi budaya atau dikenal sebagai konsep representasi (Mujianto, dkk dalam Rachman, 2020). Representasi merupakan proses kebudayaan (Ida dalam Rachman, 2020). Adanya kebudayaan dalam proses representasi, dipengaruhi oleh latar belakang kebudayaan dari penyerap makna. Selain itu, terdapat pula konteks maupun kondisi tertentu yang mempengaruhi pemaknaan tersebut (Rachman, 2020).

Representasi sendiri merupakan kemampuan untuk membayangkan atau menggambarkan. Representasi menjadi penting mengingat budaya selalu dibentuk melalui makna dan bahasa. Dalam hal ini, bahasa adalah salah satu wujud tanda atau salah satu bentuk representasi (Hall, 1997). Hal tersebut juga ada pada pada film, di mana film terbangun oleh tanda dan mempergunakan tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan suatu realitas (Zoest dalam Wahyuningsih, 2004). Terlebih, film merupakan media audio visual yang dapat merepresentasikan makna. Karena dalam proses representasi,

bertujuan untuk menjelaskan makna suatu objek yang direpresentasikan, termasuk pada film (Rachman, 2020). Hall menekankan dalam teori representasi yang dikemukakannya, bahwa representasi sebagai produksi makna melalui konsep yang ada di benak manusia dengan menggunakan bahasa (Hall, 1997). Tidak terkecuali bahasa visual yang ditampilkan melalui film. Oleh sebab itu, terdapat banyak fenomena representasi melalui film, dan tidak menutup kemungkinan, dalam satu film, terdapat sejumlah objek yang direpresentasikan (Rachman dalam Rachman, 2020).

Sedangkan tanda dalam film, merupakan aspek sebuah film dapat terbangun. Terbangun dari tanda sebuah realitas yang tercermin atas kebudayaan masyarakat. Kebudayaan tersebut direpresentasikannya ke dalam sebuah film. Oleh sebab itu, film dapat mudah dipahami dan diterima oleh para penonton. Sebab, representasi bergantung pada tanda dan juga citra yang ada dan dipahami secara budaya. Lebih lanjut, sebagaimana yang telah diketahui bahwa ilmu yang mengulas tentang tanda merupakan semiotika (Mudjiono, 2011). Representasi sebagai bentuk yang dapat dilihat dalam struktur semiotika. Dalam pengertian, sebuah tanda merepresentasikan suatu realitas yang menjadi rujukannya (Piliang dalam Rachman, 2014).

Kajian semiotika sebagai studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam maknanya, di dalam kehidupan masyarakat yang luas, baik yang kias (figuratif), maupun yang lugas (literal), baik menggunakan bahasa dan juga non-bahasa. Misalnya dalam sebuah film, di mana sebagai wujud visual dari tanda-tanda yang ada di dalam masyarakat yang dapat memberikan pesan bagi setiap individu (Santosa dalam Puspitasari, 2021). Contohnya gambar, skenario, teks, dan adegan dalam film yang dapat menjadi sesuatu untuk dimaknai (Kurniawan dalam Mudjiono, 2011). Dimaknai bukan hanya objek-objek ini membawa informasi atau hendak berkomunikasi. Tetapi juga mengkonstruksi sistem terstruktur dari tanda yang digunakan dalam sebuah film (Barthes., Kurniawan dalam Mudjiono, 2011).

Mengingat film sebagai salah satu saluran hiburan, menjadikan representasi dalam film sebagai hal yang kerap bersinggungan dengan

masyarakat. Namun di lain pihak, film juga mempunyai sejumlah fungsi. Misalnya menggerakkan opini publik, maka mempelajari tentang film juga merupakan salah satu sebuah upaya yang berkenaan dengan *public* (Rachman, 2020). Di lain pihak, film juga digunakan sebagai bahan riset, karena film masih memberikan warna yang kental. Sebab, sebagai karya seni. Film masih memiliki tempat yang tawar besar terhadap masyarakat (Rachman dalam Rachman, 2020). Dengan kata lain, penelitian tentang film masih banyak dan dapat ditemui di perpustakaan kampus sebagai disertasi, tesis maupun skripsi, atau pun di arsip jurnal-jurnal ilmiah (Rachman, 2020).

Pada tahun 2017 terdapat film pendek yang berjudul *Anak Lanang*. Film ini menjadi titik fokus utama dalam penelitian ini, dengan menghadirkan tokoh anak-anak yang mengandung banyak makna didalamnya. Termasuk pesan yang terselubung dari pembuat film yang tidak dapat secara langsung dipahami. Namun maknanya tercipta dari berbagai tanda-tanda di dalamnya. Dalam hal ini, tanda juga merujuk pada penggambaran karakter anak-anak yang ditampilkan ke dalam narasinya. Menurut McQuail (dalam Rachman, 2016) menjelaskan bahwa film memiliki kemampuan mengantar pesan secara unik dan memiliki kekuatan manipulatif. Dengan kemampuan ini, film bisa menjadi instrumen *public diplomacy*. Termasuk, menyampaikan ideologi atau pemikiran pada masyarakat. Konten film bergantung dengan pemikiran pembuatnya. Oleh karena itu, hal ini menjadi dapat juga terjadi terhadap film pendek *Anak Lanang*, di mana pembuat film sangat memungkinkan dapat menempatkan ideologi untuk mengkonstruksi realitas sosok anak-anak ini ke dalam film untuk digunakan sebagai alat penyalur ideologi dominan.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana representasi anak-anak dalam film pendek *Anak Lanang*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memahami representasi anak-anak dalam film pendek *Anak Lanang*.

1.4 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dibuat, pastinya memiliki manfaat terhadap peneliti maupun terhadap pihak yang nantinya akan menggunakannya. Adapun manfaat penelitian yang telah dibagi menjadi dua, yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Akademis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu untuk dapat menganalisis dan memahami representasi anak di dalam film.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi referensi penelitian selanjutnya.
- c. Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi masukan pembaca dalam memperkaya tema-tema naratif yang diangkat dalam film.

1.5 Batasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa setiap penelitian memiliki batasan dalam melakukan penelitiannya, agar penelitian yang dilakukan peneliti tidak meluas dan dapat mengerucut dari pokok permasalahan dan terarah. Maka fokus dari penelitian ini mengenai makna anak-anak yang ditampilkan dalam film pendek *Anak Lanang*.

1.6 Sistematika Bab

Dalam penyusunan penelitian, peneliti menyusun sistematika bab untuk mempermudah pembaca dalam memahami secara menyeluruh pembahasan yang ada dalam penelitian ini. Diantaranya bab 1 pendahuluan, bab 2 tinjauan pustaka, bab 3 metodologi penelitian, bab 4 hasil dan pembahasan dan bab 5 penutup.

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian dan sistematika bab.

1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini melingkupi:

a. Penelitian Terdahulu

Sub bab ini merupakan bagian yang membahas tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

b. Landasan Teori

Sub bab ini merupakan bagian yang membahas mengenai konsep-konsep teori yang tersusun secara sistematis dan dijadikan landasan pada penulisan skripsi.

c. Kerangka Berpikir

Sub bab ini berisi tentang diagram yang membeberkan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian.

1.6.3 BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan atas paradigma, jenis penelitian dan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dari subjek dan objek yang diteliti, serta diperoleh dari berbagai sumber yang sesuai dengan kebutuhan penelitian menggunakan teknik pengumpulan data, dengan tata prosedur teknik analisis data dan dibuktikan dengan teknik

validasi data. Berdasarkan hal tersebut, maka pada bab metodologi penelitian ini meliputi:

- a. Paradigma Penelitian
- b. Jenis Penelitian
- c. Metode Penelitian
- d. Subjek Penelitian
- e. Objek Penelitian
- d. Sumber Data
- e. Teknik Pengumpulan Data
- f. Teknik Analisis Data
- g. Teknik Validasi Data

1.6.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai penjelasan hasil dari analisis serta pembahasannya dan bukti-bukti yang terkumpul dari permasalahan penelitian yang signifikan dengan teori serta metode yang digunakan.

1.6.5 BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan atas pembahasan dan hasil penelitian dari penelitian ini. Kesimpulan dapat terdiri dari penjelasan ringkas dari masalah pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian tersebut. Selain kesimpulan, bab penutup juga berisi saran yang dibuat oleh peneliti untuk permasalahan yang diteliti serta untuk penelitian lanjutan yang penting untuk dikembangkan.