

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Komunikasi massa adalah penyebaran pesan yang dilakukan melalui media yang disampaikan kepada khalayak luas. Media massa adalah media komunikasi dan informasi untuk menyampaikan pesan dari sumber secara masal yang langsung terhubung oleh khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti radio, televisi dan film (Canggara, 2010:123.126). Perkembangan media komunikasi massa sekarang ini, salah satunya adalah film yang merupakan media canggih yang dapat menampilkan berbagai macam bentuk informasi seperti garis, gambar, gerakan, simbol dan suara. Film sendiri memiliki kemampuan dalam mengatur pesan secara unik dan memiliki kekuatan menyebarkan pesan dalam jumlah besar dan banyak segmen sosial, oleh karena itu para ahli mengatakan bahwa film memiliki potensi untuk memberi pengaruh terhadap khalayak (Sobur, 2009:127).

Perkembangan dunia perfilman saat ini sudah berkembang pesat, menurut Indiwana Seto Wahjuwibowo, "film sendiri dapat dianggap sebagai media representasi yang paling efektif atau mudah dipahami untuk menyampaikan pesannya karena film bersifat audiovisual". Oleh karena itu film sendiri tidak mewajibkan penontonnya untuk mempunyai kemampuan mengimajinasikan dan memahami bahasa yang asing, karena makna dan pesan di film dapat diamati hanya dengan melihat ekspresi dan adegan pemain film tersebut. Sedangkan memahami bahasa asing itu produser film memberikan terjemahan bahasa asing di kolom bahasa agar penonton menjadi lebih jelas dengan adegan dan makna film (Indiwan, 2018:34).

Film juga merupakan saluran berbagai macam ide, gagasan, konsep dan mempunyai dampak dari penayangannya. Namun secara tidak langsung film memberikan pengaruh kepada penontonnya ketika ditonton oleh seseorang, maka

pesan yang disampaikan dalam film akan memiliki potensi untuk membentuk suatu persepsi seseorang terhadap isi pesan film tersebut. Selain menjadi sebuah karya seni, film juga berfungsi sebagai hiburan yang di dalamnya terkandung fungsi edukatif, persuasif dan informatif, karena film memiliki karakteristik yang berbeda dengan media massa lainnya (Trianton, 2013:21).

Saat ini film mempunyai banyak jenis yang terbagi dari beberapa kategori yaitu film dokumenter, film romantis, film aksi, film komedi, film horror, film *thriller* dan film animasi. Film animasi adalah sekumpulan gambar yang disusun dengan cara berurutan hingga menjadi rangkaian gambar yang ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Film animasi mempunyai beberapa jenis animasi, yaitu animasi 2 dimensi karakter yang berbentuk kartun, animasi 3 dimensi karakter yang terlihat seperti hidup dan nyata. (Hidayatullah dkk, 2011:63).

Film animasi awalnya diciptakan dari seniman pelukis yang dipadukan dengan teknik *cinemathography* yang biasanya dikerjakan oleh animator untuk menghidupkan gambar lukisan, sehingga lukisan itu bisa menimbulkan hal yang menarik karena di dalamnya dapat memegang peran apa saja yang tidak diperankan oleh manusia (Effendi 2000:216). Namun film animasi sekarang ini banyak muncul berbagai macam unsur-unsur yang memperlihatkan adegan yang tidak dapat ditiru oleh penontonnya seperti unsur adegan kekerasan, kejahatan dan penghinaan disetiap *scene*-nya. Tanpa disadari orang tua yang membiarkan anak-anak menonton film animasi tanpa pengawasan dan arahan, yang berdampak dapat mengubah mental anak tersebut, karena pada umumnya anak-anak selalu meniru adegan yang ada di film tersebut ke dalam kehidupannya. Sejumlah penelitian menemukan bahwa anak-anak sekolah yang di umur (3-7 tahun) menunjukkan peningkatan perilaku agresif setelah menonton film kekerasan yang dikemas dalam film animasi tersebut. Sebuah film animasi mempunyai karakter yang dapat meningkatkan kebingungan anak untuk membedakan dunia fantasi dan dunia kenyataan (Hayes & Casey 1992, dalam Wandel T.L, 2005:4).

Film *Planes* adalah serial animasi 3D produksi Walt Disney Amerika Serikat yang di buat dan dirilis pada tanggal 6 September 2013 di Amerika Serikat. Film ini di sutradarai oleh Klay Hall. Film yang berkisah pesawat bernama Dusty yang mulai bosan dengan kegiatan sehari – harinya menjadi pesawat penebar pupuk yang tinggal di sebuah desa. Dusty pun mendaftarkan dirinya di perlombaan *Wings Across the World*. Dusty yang sejak dulu mempunyai impian akan menjadi pesawat pembalap yang hebat, namun dusty takut dengan ketinggian. Pada hari ujian seleksi Dusty mendapatkan kalimat negatif dari komentator dan Ripslinger namun Dusty tidak memperdulikan perkataan mereka ia lalu membuktikannya terbang rendah dengan cepat dan akhirnya Dusty lolos ujian tersebut. Dusty yang ingin sekali memenangkan perlombaan tersebut meminta Skipper untuk melatihnya. Setiap harinya Dusty berlatih keras agar bisa terbang lebih cepat. Pada hari perlombaan saat Dusty datang ia mendapatkan ejekan dari salah satu pesawat lainnya, namun Dusty tetap tidak memperdulikan perkataan mereka. Pada saat balapan Ripslinger memerintah timnya untuk merusak antena Dusty hingga mengakibatkan Dusty kehilangan arah dan terjatuh ke dalam laut (Planes, 2013).

Film animasi *Planes* merupakan salah satu contoh dari film yang merepresentasikan kehidupan termasuk di dalamnya terdapat fenomena *bullying*. terdapat beberapa adegan *bullying* yang direpresentasikan di beberapa *scene* yang muncul di dalam film tersebut, Seperti pada perilaku Ropper, Ripslinger dan timnya yang mempermalukan atau mengejek Dutsy, hal tersebut dapat dimaknai sebagai perilaku *bullying* verbal, sedangkan perilaku Ripslinger mencelakai atau mendorong Dusty dapat dimaknai sebagai perilaku *bullying* non-verbal dan biasanya dilakukan berulang kali.

Menurut lembaga *Latitude* yang dilakukan oleh 40 negara. Berdasarkan ciri-ciri aksi *bullying* biasa dilakukan oleh para pelajar laki-laki. Sedangkan pelajar perempuan tidak terlalu sering melakukan aksi *bullying*. Menurut survei yang dilakukan tersebut ditemukan kasus *bullying* tertinggi di dunia. Terdapat lima negara yang termasuk negara yang kasus *bullying* terbanyak yaitu, Jepang, Kanada, Indonesia, Amerika



Serikat, dan Finlandia (Lingga, 2020). Berdasarkan menurut data dari KPAI bidang pendidikan Retno Listyarti, kasus kekerasan dan *bullying* di Indonesia pada 30 Desember 2019 sebanyak 39% terjadi di sekolah SD/MI, 22% SMP/Sederajat dan 39% SMA/SMK/MA. Jumlah siswa yang menjadi korban kekerasan dan *bullying* mencapai 171 anak (Jpnn, 2019).

Fenomena kekerasan anak akibat dampak dari menonton adegan kekerasan di film yang terjadi di Indonesia seperti salah satu contohnya kasus kekerasan yang dialami anak kecil berinisial AN yang sedang melakukan kegiatan mewarnai di sekolahnya, pelaku yang berinisial R memukul bagian kepalanya hingga AN akhirnya tewas. Pemicu kasus kekerasan tersebut ialah anak yang selalu menonton adegan kekerasan lalu ditiru anak, oleh karena itu peran orang tua dan guru sangat lah penting untuk menjaga kestabilan dan mengawasi anak, karena jika anak tidak diawasi akan menjadi kebiasaan atau perilaku yang mungkin disebabkan ketidakmampuan untuk mengendalikan emosi (Merdeka, 2015).

Pada saat ini salah satunya yang sering menjadi fenomena yang sering terjadi saat ini yaitu *bullying*, biasanya tindakan yang dilakukan oleh seseorang seringkali menggunakan kalimat penghinaan atau kekerasan fisik dengan sengaja dari orang yang dikenal ataupun tidak dikenal yang bertujuan untuk menanamkan rasa takut dan melukai, biasanya terjadinya *bullying* akibat ketidakseimbangan kekuatan dari individu atau kelompok yang nantinya akan menimbulkan penindasan kepada yang lemah (Adila, 2009:55).

*Bullying* merupakan tindakan penggunaan kekuasaan, baik secara verbal, fisik dan psikologi yang bertujuan untuk menyakiti seseorang ataupun sekelompok orang sehingga korban mendapatkan dampak yang diakibatkan oleh tindakan ini (Sejiwa, 2008). Menurut Coloroso, remaja yang menjadi korban *bullying* terlihat seperti anak baru yang ada di suatu lingkungan dengan mental yang lemah, mereka sangat peka terlihat dengan menghindari teman sebayanya yang pernah menyakitinya dan mereka juga susah dalam meminta bantuan kepada orang lain. Korban *bullying* akan lebih berisiko mengalami masalah kesehatan, baik secara fisik maupun mental. Jika dilihat

dari perilaku *bullying*, Astuti menyatakan pelaku *bullying* sering terlihat kasar baik secara fisik maupun secara *non* – fisik, hal yang biasa ditunjukkan pelaku *bullying* yaitu seperti membuat keributan, suka menyalahkan orang lain, berkata kasar, suka meremehkan orang dan sering menjadi penguasa di lingkungannya (Ela, dkk, 2017:326).

Fenomena *bullying* sering terjadi di masyarakat Indonesia seperti salah satu contohnya kasus *bullying* yang dialami oleh anak kecil bernama Rizal penjual jalangkote di kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan. Pada suatu hari Rizal sedang berjualan dengan mengendarai sepeda lalu sekelompok pemuda seketika ingin memberhentikan sepeda milik Rizal namun Rizal berusaha mencoba untuk menghindari hingga mengakibatkan Rizal terjatuh, lalu pemuda itu memukul rizal dan mendorongnya hingga terjatuh lagi. Kejadian tersebut akhirnya *viral* setelah video rekaman kejadian tersebut disebarakan ke berbagai media sosial hingga aksi tersebut pun menuai kecaman dari *warganet* yang menilai bahwa perbuatan para pelaku tidak beradab, akhirnya video *viral* tersebut langsung ditanggapi dari pihak jajaran Polres Pangkep. Polisi langsung menyelidiki kasus itu dan menangkap para pelaku (iNewsSulsel, 2020).

Bersarkan latar belakang ini, maka penulis tertarik untuk menganalisis bagaimana unsur *bullying* pada film *Planes*. Penelitian menggunakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menonton dan mengamati film *Planes* untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan materi pelajaran serta menggunakan metode semiotika model Roland Barthes. Melalui teori semiotika Roland Barthes yang dilihat dari denotasi dan konotasi, yang mempelajari tentang lambang, symbol, dan tanda yang tersimpan melalui gerakan, dialog dan pengambilan gambar tersebut dengan judul yakni **“REPRESENTASI BULLYING MENGGUNAKAN ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA FILM ANIMASI PLANES”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk representasi *bullying* yang terdapat pada film animasi *Planes*?
2. Bagaimana bentuk fenomena *bullying* yang terdapat pada film animasi *Planes*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi *bullying* dalam film animasi *Planes*.

### **1.4 Manfaat penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi tentang film yang memiliki potensi untuk memberi pengaruh terhadap khalayak.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana kepada mahasiswa dan masyarakat pada umumnya tentang representasi *bullying* yang dikonstruksikan dalam film animasi *Planes*.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan wawasan penelitian tentang analisis semiotika representasi *bullying* dalam sebuah film *Planes* dan cara melakukan penelitian analisis data sesuai tema peneliti.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan *literature* kepastakaan dalam prodi ilmu komunikasi khususnya Fakultas Ekonomi dan Sosial di Universitas Amikom Yogyakarta.