

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman dan inovasi dalam teknologi informasi, terdapat banyak karya sastra telah dimodifikasi menjadi berbagai hal salah satunya adalah film. Film Sama sekali tidak seperti karya sastra lain seperti buku atau cerita pendek (cerpen), film tidak menyisihkan banyak tenaga untuk dinikmati seperti membaca novel. Dengan demikian, tidak sedikit film yang diangkat dari sebuah novel. Dengan film, masyarakat dapat dibuat masuk ke dunia penulis skenario atau sutradara baik itu hanya sekedar imajinasi maupun berdasarkan kenyataan.

Film memiliki beberapa jenis salah satunya adalah film animasi. Film animasi menjadi tayangan favorit masyarakat dari berbagai usia, terutama remaja dan anak-anak. Film animasi yang baik harusnya dapat menyampaikan pesan atau adegan-adegan positif, mengingat pada tayangannya lebih sering dinikmati oleh remaja apalagi anak-anak yang masih dengan mudah meniru apapun yang dilihatnya. Film animasi memiliki beberapa ciri khas, yang mencakup gambar yang cerah, karakter atau tokoh-tokoh yang unik dan alur cerita yang sesuai bagi berbagai kalangan untuk dinikmati. (Walgito 2004: 10). Film animasi adalah kombinasi antar usaha untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Komponen-komponen ini berada di balik layar sebuah cerita yang berisi pesan yang perlu disampaikan oleh penulis skenario atau sutradara kepada orang banyak (Susanto 1982: 60).

Pesan yang merupakan aransemen dalam sebuah film yang memiliki kemampuan untuk mendukung tingkah laku orang yang menerima pesan tersebut.

Kekuatan film dalam mempengaruhi massa sangat kuat, seseorang dengan mudah tertipu oleh pesan yang terkandung dalam film yang tampaknya terjadi begitu asli dalam kehidupan. Pesan itu sendiri merupakan hal mutlak dari apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan tersebut hendaknya memiliki pesan pusat sebagai pedoman dalam upaya mengubah watak dan perilaku komunikan. Pesan tersebut dapat diteruskan secara luas, namun membutuhkan pertimbangan dan ditujukan pada tujuan komunikasi yang pasti. Jenis pesan bisa bersifat instruktif, mempengaruhi, serta mempersuasi (Widjaja 2002: 14).

Salah satu film animasi yang menarik untuk ditonton oleh anak-anak dan remaja adalah film serial kartun Naruto Shippuden karena dalam film ini memiliki banyak sekali pesan motivasi serta nilai-nilai kehidupan yang bermakna bagi banyak orang terutama anak-anak dan remaja. Pesan tersebut bisa dikatakan terdapat dua jenis yaitu positif maupun negatif. Pesan-pesan positif yang dapat ditiru dari film ini yaitu seperti kerja keras, pantang menyerah, saling tolong menolong, saling menyayangi, tidak melanggar janji dan pesan-pesan positif lainnya. Namun dalam sebuah film tentunya akan terdapat pesan-pesan negatif seperti kebiasaan yang buruk, misalnya: merokok, makan terburu-buru, teriak-teriak saat bicara, menggunakan kata-kata kotor adegan dewasa, adegan kekerasan dan berbagai aktivitas negatif lainnya. Pesan-pesan yang terkandung dalam film ini pasti akan berdampak baik dari sisi positif maupun negatifnya. Biasanya dampak yang lebih sering ditiru dari menonton film adalah dampak buruk dari kebiasaan negatif yang ditemukan dalam adegan-adegan tertentu yang dapat mengubah perilaku atau gaya hidup, namun sebenarnya terdapat banyak sekali pesan-pesan motivasi yang yang bisa diambil dari film serial Naruto Shippuden ini.

Film Naruto Shippuden merupakan Manga (komik Jepang) bagian kedua dari kisah Naruto dan merupakan kelanjutan dari Manga pertama, yaitu Naruto. Naskah dan pembuatan animasi ini diangkat dari Manga karya Masashi Kishimoto yang berkisah tentang perjuangan hidup seorang ninja bernama Uzumaki Naruto yang berasal dari sebuah desa bernama Konoha serta memiliki cita-cita yang besar untuk menjadi Hokage (pemimpin desa). Naruto memiliki sifat hiperaktif dan sangat nakal karena sejak kecil, selalu dijaui oleh penduduk setempat karena adanya Kyubi (monster musang berekor 9) yang disegel dalam tubuhnya. Serial kartun Naruto Shippuden seharusnya sebagai kartun anak remaja atau dewasa, karena di negara asal mereka sendiri, Jepang, serial kartun Naruto Shippuden turut diklasifikasikan sebagai tayangan anak-anak usia 13+ dan 15+ dan bahkan 17+ karena mengandung unsur *echhi* (dewasa) dan kekerasan (brutalitas) www.akibanation.com.

Namun sebenarnya, di Indonesia film animasi ini dipandang sebagai tayangan anak-anak dengan tujuan agar anak-anak dapat secara bebas menikmati animasi Naruto Shippuden yang mengandung unsur dewasa dan kekerasan tersebut. Terlepas dari kenyataan bahwa itu berisi komponen dewasa dan kasar, setelah melihat seri Animasi Naruto Shippuden juga memiliki pesan tersirat untuk diteruskan melalui karakter dan kalimat yang dilemparkan oleh karakter itu. Hal ini sesuai dengan makna animasi sebagaimana ditunjukkan oleh (Arsyad 2000:46) dalam bukunya tentang Media pengajaran, kartun adalah gambar interpretatif yang memanfaatkan gambar untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas, atau mentalitas terhadap individu, keadaan, atau kejadian. Seperti sifat dari karakter utama Uzumaki Naruto, meskipun ia dikenal sebagai anak hiperaktif, ia juga

disebut sebagai anak yang berani dan teguh dalam menghadapi musuhnya, tidak pernah menyerah, sahabat setia, dan senantiasa berlatih untuk menjadi ninja yang hebat, terlebih lagi untuk mendapat gelar Hokage.

Ini adalah sifat/karakter Naruto dan berbagai karakter lainnya yang dapat menjadi pesan motivasi yang harus diketahui oleh masyarakat umum, terutama para pecinta anime ini. Dalam satu adegan (misalnya), Naruto mengatakan "Aku tidak peduli akan jadi apa aku di masa depan. Apakah aku akan berhasil ataupun gagal. Tapi yang pasti, apa yang aku lakukan sekarang akan membantuku di masa depan" (Naruto eps: 251). Kutipan Kalimat ini tampaknya menggambarkan kepercayaan diri seorang Naruto untuk menghadapi setiap halangan dan rintangan yang mungkin terjadi padanya.

Dari adegan tersebut, terlihat bahwa kalimat tersebut memiliki makna bahwa sesuatu yang menentukan masa depan kita adalah apa yang kita lakukan sekarang, terlepas dari berhasil atau gagal, tetapi harus fokus dengan apa yang ada di depan mata. Keraguan, ketakutan atau kegelisahan harus dihilangkan sesegera mungkin, karena masa depan bukanlah suatu misteri besar, tetapi tindakan yang kita lakukan saat ini, apabila selalu berusaha dan terus berusaha pasti hasilnya tidak akan mengecewakan, karena sesuatu yang diawali dengan kerja keras pasti akan membuahkan hasil.

Berdasarkan penjelasan di atas, sangat mungkin bahwa Film Animasi Naruto Shippuden memiliki makna dari pesan yang disajikan untuk para pecinta animasi ini. Pesan tersebut berisi pesan motivasi yang dikemas dalam adegan di mana karakter utama, Naruto mengucapkan kata-kata dengan ekspresi yang

menunjukkan kepercayaan dirinya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang makna dari pesan motivasi pada film Naruto Shippuden.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terbukti adanya tanda-tanda makna pesan motivasi yang tersirat pada Serial Kartun Naruto Shippuden sehingga Penulis mengambil fokus penelitian tentang “Apa Makna Pesan Motivasi dalam Film Naruto Shippuden?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah di atas, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui makna pesan motivasi yang terkandung dalam Film Naruto Shippuden dengan menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun pada penelitian ini terdapat dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pemahaman pesan pada suatu film dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan materi dalam bidang semiotika, serta diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk pihak yang membutuhkan kedepanya.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan informasi kepada mahasiswa, pengamat dan penikmat film serta pembuat film animasi untuk memahami pesan dan makna pada suatu film.

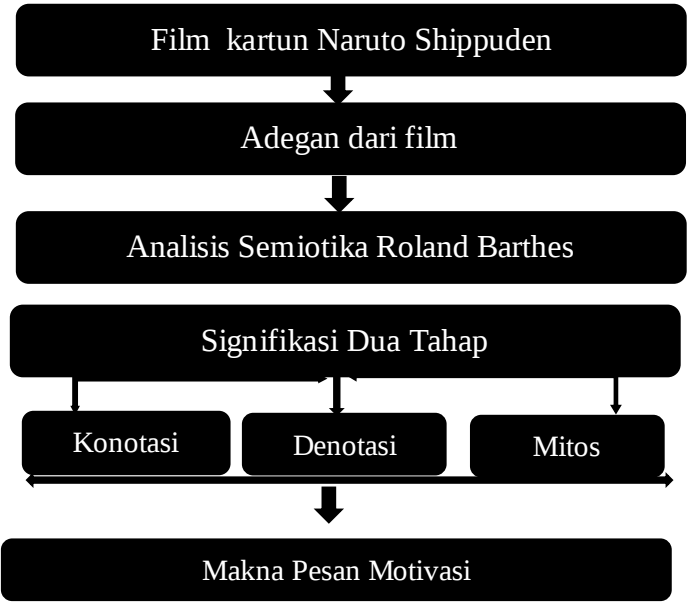
2. Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan khalayak dalam ilmu semiotika dan perfilman khususnya film kartun/animasi.

1.5. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan pengertiannya kerangka pemikiran adalah penjelasan sementara mengenai gejala yang dijadikan sebagai pemasalahan pada topik penelitian (Polancik, 2009: 19). Pada penelitian ini penulis ingin menganalisis sebuah film kartun yang berjudul Naruto Shippuden menggunakan Analisis Roland Barthes dengan menggunakam tiga bentuk hipotesisnya yaitu konotasi, denotasi dan mitos sebagi acuan peneliti untuk menemukan makna dari pesan-pesan motivasi yang ada pada film tersebut.

Berikut adalah kerangka pemikirannya :

Gambar Bagan 2.1 Bagan Kerangka pemikiran



1.6. Asumsi

Asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris berdasarkan pada penemuan, pengamatan dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya. Dengan ini peneliti berasumsi bahwa dalam film naruto shippuden memiliki pesan-pesan motivasi.

1.7. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau tanggapan sementara terhadap pertanyaan penelitian. Adapun jawaban dari pertanyaan pada rumusan masalah yaitu apa makna pesan motivasi pada film serial kartun Naruto Shippuden adalah memiliki sifat pantang menyerah, selalu bekerja keras, percaya diri, menghormati orang tua, berusaha untuk selalu menepati janji dan selalu menolong sesama.