

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam keseharian tentunya tidak akan pernah terlepas dari kegiatan yang dinamakan komunikasi. Komunikasi merupakan terbentuknya sebuah interaksi dari satu orang dengan orang lain. Ada saatnya berkomunikasi untuk saling bertukar pesan atau informasi. Ada juga berkomunikasi untuk menjaga relasi sehingga ketika melakukan apa yang dinamakan basa-basi seperti “apa kabar?” saat bertemu orang di sekolah ataupun kantor. Kedua dimensi dalam komunikasi ini tidak hanya diwujudkan dalam komunikasi verbal tetapi juga dalam bentuk komunikasi nonverbal yang menggunakan suara atau gerak tubuh (Yosal&Usep, 2013:5). Awal berkomunikasi seseorang berasal dari lingkungan keluarga sebagai lingkungan sosial bagi anak yang dapat memberikan dasar atau contoh perilaku perkembangan sikap dari keluarga. Nilai dan norma dalam keluarga salah satunya adalah bagaimana cara yang tepat untuk memberikan pendapat dan solusi dalam menyelesaikan sebuah konflik pada keluarga dan menghormati orang yang lebih tua.

Namun dalam kenyataannya ada beberapa permasalahan dalam keluarga salah satunya yaitu gagalnya komunikasi yang berdampak menjadi perselisihan pada keluarga. Perselisihan terjadi karena adanya perbedaan pemahaman serta kebutuhan yang tidak terpenuhi. Sehingga sering terjadinya masalah yang dapat merusak karakter bagi seorang anak.

### Gambar 1.1 Berita Permasalahan dalam Keluarga



Sumber: <https://edukasi.kompas.com/read/2018/04/30/13063171/viral-anak-curi-atm-bagaimana-membangun-karakter-anak-di-keluarga> diakses pada tanggal 27 Mei 2018 pukul 13.21 WIB

Setiap keluarga memang memiliki perbedaan seperti dalam hal cara mendidik dan juga keadaan ekonomi keluarga yang berbeda-beda. Untuk menciptakan karakter yang kuat dan jiwa yang baik pada anak, diperlukannya tercipta suasana keluarga yang dinamis dan harmonis. Dikutip dari <http://nakita.grid.id/read/023790/dampak-buruk-jika-orangtua-jarang-komunikasi-dengan-anak?page=all> bahwa kurangnya komunikasi antar anak dan orang tua akan berdampak buruk pada perkembangan emosi anak. Bahkan anak akan cenderung lebih individualis dan berisiko menjadi pemberontak. Dengan menerapkan komunikasi yang benar dan didasarkan atas nilai dan norma yang sesuai dalam keluarga dapat memberikan pengetahuan bagi anak. Sehingga keinginan anak dan kemauan orang tua dapat berjalan sesuai nilai dan norma pada keluarga tersebut.

Komunikasi dapat melalui sebuah media, bisa dengan cara melalui media cetak ataupun media elektronik. Salah satu penyampaian pesan adalah melalui sebuah film. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, film atau bisa disebut juga dengan gambar bergerak merupakan bentuk komunikasi massa secara visual dan digunakan dalam dunia ini. Karena film merupakan media komunikasi massa untuk menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak. Dalam sebuah film tentunya memiliki sebuah narasi yaitu jalan cerita atau alur cerita dalam suatu film. Sehingga narasi itu sendiri memiliki peran seperti apa karakter dalam sebuah film, selain itu bagaimana sebuah teks diangkat ke dalam media yaitu film.

Pada saat ini film memiliki perkembangan ide cerita yang mampu menarik perhatian bagi masyarakat sebagai penikmat sebuah film. Dalam sebuah film terdapat beberapa kategori *genre* disetiap cerita pada film tersebut. *Genre* merupakan suatu pembagian bentuk seni yang menyesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan kebutuhan cerita dalam sebuah film tersebut. Film dikategorikan ke dalam beberapa *genre*, seperti *comedy*, *action*, *adventure*, *animation*, *horror*, *science fiction*, *musical*, *drama* dan sebagainya. Dari suatu *genre* film dapat mendeskripsikan watak, alur cerita serta memberikan manfaat dan fungsi yang luas dalam bidang sosial, ekonomi, dan budaya.

Dengan perkembangannya film animasi yang sering membuat masyarakat dapat berimajinasi dan menarik minat untuk menonton film animasi. Salah satu perusahaan dibidang animasi dan sudah memiliki nama yang besar di dunia perfilman yaitu The Walt

Disney Company atau biasa dikenal dengan Disney. Perusahaan ini sudah berdiri sejak 16 Oktober 1923 yang didirikan oleh Walt Disney dan Roy Oliver. Pusatnya berada di Burbank, California. Nama awal perusahaan ini ialah Disney Brother Cartoon Studio kemudian bergabung dengan Walt Disney Production sekitar tahun 1929 dan kini berganti nama menjadi Walt Disney Animation (sumber: <https://thewaltdisneycompany.com/about/> diakses pada tanggal 20 Februari 2018 pukul 16.54 WIB). Sudah banyak film yang diproduksi dengan cerita mengenai cinta, sahabat, keluarga dan selalu menjadi film *box office* setiap tahunnya.

Pada tahun 2017, Walt Disney Animation beserta Pixar's Animation Studio kembali meluncurkan film yang menceritakan mengenai keluarga, namun dengan konteks yang beda, yaitu mimpi seorang anak kecil bernama Miguel yang bercita-cita menjadi musisi legendaris di kota Meksiko yaitu Ernesto de la Cruz. Miguel baru mengetahui bahwa idolanya merupakan kakek buyutnya yang telah meninggal. Namun keluarganya tidak menyetujui mimpinya bahkan melarang Miguel untuk bermain musik karena mereka tidak menyukai yang berkaitan dengan musisi karena orang tersebut sudah meninggalkan keluarganya dan memilih untuk menjadi musisi.

Film tentang keluarga juga digemari oleh anak-anak, karena mampu memberikan pesan dan mengetahui perbedaan yang bersifat kebaikan dan kejahatan. Serta memberikan nilai dan norma yang sesuai dengan keluarga. Membahas mengenai sebuah nilai keluarga menjadi salah satu bahasan yang sering banyak dibahas dalam film. Pada film *Coco* ini yang disutradarai oleh Lee Unkrich memperlihatkan sebuah nilai keluarga yaitu nilai kebersamaan dan nilai kepercayaan kepada sesama anggota keluarganya. Berdasarkan website [www.pixar.com](http://www.pixar.com) bahwa hanya film *Coco* saja yang mengangkat nilai kekeluargaan pada tradisi dan kebudayaan di Meksiko. Tradisi dan kebudayaan tersebut sudah melakukan tahapan yang begitu panjang hingga menjadi sebuah film animasi.

**Gambar 1.2 Poster Film Coco**



Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Coco\\_\(2017\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Coco_(2017_film)) diakses pada tanggal 20 Februari 2018 pukul 17.30 WIB

Film *Coco* telah memenangkan dan masuk nominasi diberbagai penghargaan, salah satunya ialah memenangkan film animasi terbaik dalam ajang penghargaan bergengsi di *Golden Globe Award 2018* yang sudah diselenggarakan 7 Januari lalu (sumber: <https://www.teen.co.id/read/8358/coco-sabet-penghargaan-film-animasi-terbaik-di-golden-globe-awards-2018> diakses pada tanggal 22 Februari 2018 pukul 18.55 WIB). Film ini merupakan film animasi yang terlaris sejak rilis di Indonesia pada tanggal 24 November 2017 dan sudah meraup pendapatan sekitar Rp 245 Miliar. Dalam sebuah situs informasi film dari seluruh dunia menyatakan bahwa film *Coco* mendapatkan *rating* 8,2 sekaligus komentar-komentar positif sekitar 97% dari para kritikus film.

Film ini mengangkat tradisi dan kebudayaan dari Meksiko yaitu hari orang mati (*Dia de los Muertos*) yang dirayakan setiap tahunnya dengan mengunjungi pemakaman. Sehingga dalam film tersebut dilibatkan bagaimana semua keluarga ikut merayakan, berkumpul dan mendoakan orang yang sudah mati dengan visualisasi dan warna yang menarik sehingga perayaan tersebut dilaksanakan secara gembira dan tidak terkesan menyedihkan disaat mengenang orang yang sudah meninggal.

Pada kenyataanya setelah momen *Halloween*, ada peringatan yang bertemakan kematian yaitu *Day of The Dead* (*Dia de los Muertos*) memang pada hari kematian tersebut dijadikan sebagai hari nasional. Awalnya tradisi ini berasal dari Meksiko, lalu seiring dengan penyebaran komunitas, peringatan ini dirayakan di Spanyol, Amerika Serikat, serta beberapa negara di Amerika Latin. Pada hari tersebut, dipercaya orang-

orang yang sudah meninggal akan datang kembali untuk mengunjungi keluarganya dan dirayakan pada tanggal 1 dan 2 November. Festival ini menandai bulan kesembilan dari kalender matahari suku Aztec. Perayaan yang dipimpin oleh Dewi Mictecacihuatl atau “Lady Death” sebutan bagi wanita yang akan memimpin upacara tersebut. Dia de Los Muertos biasanya diselenggarakan di Xcaret Park, Cacun, Meksiko. Pada tahun 2003 tempat tersebut dinyatakan sebagai salah satu kebudayaan warisan dunia oleh UNESCO. (sumber: <http://amerika.panduanwisata.id/amerika-utara/meksiko/menyaksikan-perayaan-el-dia-de-los-muertos-hari-orang-mati/> diakses pada tanggal 29 Juni 2018 pukul 22.35 WIB).

Selama perayaan berlangsung, keluarga biasanya mengunjungi makam dan membawa *ofrendas* (persembahan) untuk orang yang sudah meninggal seperti bunga, lilin dan makanan. Kegiatan yang dilakukan dalam perayaan ini yaitu membersihkan makam dan menghiasinya seperti meletakkan mainan di makam anak-anak, dan makam dewasa bisa dihias dengan perhiasan atau barang peninggalannya. Sementara itu di rumah-rumah, keluarga membuat altar dan menghormati orang yang telah meninggal dengan roti manis, makanan kesukaan, foto, *marigold* (bunga kematian), air tawar, pernak-pernik, dan gula berbentuk tengkorak (*sugar skull*). Masyarakat setempat yang merayakan percaya bahwa orang yang sudah meninggal akan “memakan” persembahan tersebut. Wisatawan juga dapat melihat prosesi memindahkan tulang belulang orang yang mereka cintai dari pemakaman, selain itu membersihkannya dan mengganti kainnya. Hal ini menambah unsur religi dalam festival tersebut.

**Gambar 1.3 Perayaan Dia de los Muertos di Meksiko**



(sumber: <https://miignon.com/day-dead-di-mexico-festival-super-keren-tapi-sukses-bikin-merinding> diakses pada tanggal 1 Juli 2018 pukul 01.32 WIB)

Film Coco ini sudah melakukan riset sejak 2011 dengan terjun langsung untuk melihat tradisi dan kebudayaan yang dilakukan di Meksiko dan berkolaborasi bersama

tim konsultan budaya untuk setiap detail dalam cerita. Untuk mencari inspirasi para kru film Coco ini mengunjungi museum, tempat beribadah hingga kuburan di Meksiko agar menciptakan kota fiksi Santa Cecilia secara akurat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti berusaha menganalisis bagaimana realitas masyarakat dikonstruksikan ke dalam sebuah cerita. Melihat sebuah teks yang diangkat ke dalam media massa yaitu film. Peneliti akan menggunakan menggunakan metode analisis naratif Vladimir Propp untuk menganalisis presentasi nilai keluarga dalam film Coco. Metode analisis naratif Vladimir Propp dapat membongkar dan menjelaskan fungsi-fungsi dari masing-masing karakter dalam teks. Seperti yang sudah dijelaskan, maka penulis tertarik dan dirasa akan cocok menggunakan teori analisis model Vladimir Propp untuk melakukan penelitian dengan judul “Presentasi Nilai Keluarga Dalam Film (Analisis Naratif Vladimir Propp Film Coco)”.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, maka yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah “Bagaimana presentasi nilai keluarga yang ditampilkan dalam film Coco?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas yang sudah dijabarkan oleh penulis, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana presentasi nilai keluarga yang terdapat dalam film Coco.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif dan pengetahuan serta pengembangan dalam dunia pendidikan ilmu komunikasi, selain itu menjadi referensi selanjutnya bagi penelitian yang terkait dalam bidang analisis naratif khususnya teori dari Vladimir Propp.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman secara lebih jauh dalam membedah sebuah narasi dalam film. Serta mampu membuat para pembuat

naskah atau film agar paham mengenai narasi yang akan dijadikan sebuah pesan terhadap khalayak umum.

### 1.5 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dimana saja karena berfokus pada penelitian analisis naratif sehingga tidak terkait dengan tempat penelitian.

**Tabel 1.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian**

No	Tahapan Penelitian	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Menentukan topik penelitian dan judul							
2	Mengumpulkan kajian dan penelitian terdahulu							
3	Desk Evaluation							
4	Mengumpulkan dan mengolah data							
5	Analisis dan pembahasan data							
6	Menyusun hasil penelitian berupa skripsi							
7	Sidang skripsi							

Sumber: Olahan Penulis 2018

### 1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini terdiri dari lima bab yang memiliki keterkaitan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang sebuah penelitian yang meliputi sebuah masalah mengapa perlu diadakannya penelitian serta menjelaskan seperti apa objek penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini terdapat uraian umum mengenai teori-teori yang digunakan sebagai literatur yang berkaitan dengan penelitian sehingga menjadikan sebuah acuan perbandingan dalam meneliti masalah yang ada dan mendapatkan gambaran yang cukup jelas.

## **BAB III METODOLOGI**

Pada bab ini membahas mengenai paradigma penelitian, objek dan subjek penelitian, unit analisis data, informan penelitian jika diperlukan, pengumpulan data primer dan sekunder, dan teknik analisis data.

## **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan, dari hasil tersebut dikaitkan dengan metode serta teori yang telah ditentukan.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan secara ringkas terhadap hasil penelitian dan memberikan masukan serta saran agar penelitian ini dapat lebih bermanfaat.