

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan bermasyarakat, teknologi sangat dibutuhkan di kehidupan sehari-hari. Sebagaimana untuk mengirim dan menerima informasi dengan mudah antar individu maupun kelompok. Dalam perkembangannya, teknologi dapat menghasilkan berbagai sarana dalam menyediakan layanan penerimaan dan pemberian informasi ataupun pesan secara cepat, salah satunya dalam media massa film lebih banyak digandrungi berbagai kalangan yang ditonton melalui platform legal Indonesia dibandingkan siaran program televisi maupun radio, kini semua jenis film sudah banyak tersedia di platform *streaming*. Media massa adalah yang menjadi salah satu penyebab berkembangnya teknologi informasi. Menurut Gerbner (1967), komunikasi massa adalah produksi serta penyebaran pesan yang berkelanjutan berdasarkan teknologi dan institusi yang paling banyak dimiliki oleh masyarakat pada bidang industri Rakhmat (2003). Menurut pernyataan Gerbner memberikan makna apabila komunikasi massa merupakan penghasil pesan yang di sebar ke publik dengan kurun waktu menetap. Mode penghasilan pesan tidak bisa disebar melalui individu, melainkan dalam penyebarannya memerlukan suatu organisasi maupun instansi, dengan begitu maka komunikasi massa dapat dilakukan oleh khalayak luas. Dari fungsi media massa maka film menjadi salah satu kepentingan sosial bahkan kebutuhan sosial di khalayak luas.

Film menjadi contoh media komunikasi massa yang memiliki dampak paling besar dalam menceritakan berbagai realita hidup, salah satunya dengan menceritakan realitas kehidupan manusia sehari-hari. Film di definisikan sebagai gambar yang dapat bergerak (*Moving Picture*). Menurut pendapat Effendy (1986), film merupakan hasil dari suatu kebudayaan serta sarana menunjukkan seni. Film sebagai salah satu bentuk komunikasi massa menggabungkan teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, seni visual dan teater, sastra dan arsitektur, serta musik Sama halnya dengan program tayangan televisi, tujuan masyarakat menonton film yaitu sebagai hiburan sehari-hari. Masyarakat yang perannya menjadi komunikator maka seharusnya dapat mengetahui jenis dan karakter film sesuai manfaatnya sebelum menonton agar tidak salah menilai

dan memberi asumsi. Apalagi saat ini mengakses film menjadi mudah melalui jaringan internet dan telepon genggam.

Berdasarkan karakternya, terbagi pengelompokan film seperti film cerita atau konsep dalam film ini biasanya diangkat dari kisah nyata yang telah di modifikasi. Kemudian film berita yang biasanya film ini menceritakan kejadian tertentu seperti berperang, kriminal dan lain-lain. Selanjutnya film dokumenter yang diartikan Robert Flaherty dalam karya ciptaan tentang kenyataan atau bisa disebut konsep sejarah yang sedikit direkayasa agar mendapatkan kualitas yang baik. Terakhir, yaitu film animasi yang dibuat untuk anak-anak maupun remaja sebagai bentuk konsep imajinasi yang diceritakan di dalam film dengan bentuk karakter yang berbeda-beda dan dapat memberikan pesan-pesan edukatif dari adegan-adegan yang ekspresif dan imajinatif. Dalam pengelompokannya, film animasi menjadi salah satu film hiburan dan informatif dengan bentuk konsep film yang menarik, unik, ekspresif dan imajinatif sehingga siapapun yang menontonnya untuk mudah memahami isi pesan yang disampaikan.

Film animasi bukan hanya sebagai gambar bergerak, Menurut Agus (2006) Animasi merupakan kumpulan foto yang diproses untuk membuat gerakan. Maka dapat disebutkan bahwa film animasi berupa hasil pengolahan gambar suatu objek dan dijadikan satu efek gambar bergerak lalu menjadi *storyboard* yang dapat dijadikan konsep dalam pembuatan film animasi. Biasanya didalam animasi, terdapat berbagai konsep cerita dan pesan yang disampaikan, misalnya dalam film *Zootopia* yang ditayangkan pada tahun 2016 yang berhasil menunjukkan kesuksesannya melalui kualitas cerita yang mengandung pesan moral, semangat dan positif. Kemudian film animasi *Frozen* yang ditayangkan pada tahun 2013 mengangkat kisah tentang hubungan antara dua kakak beradik. Film *Inside Out* yang ditayangkan pada tahun 2015 menceritakan kisah seorang perempuan yang memiliki banyak perasaan atas emosinya, sampai dengan film *Mickey Mouse, Donald Duck, dan Tom And Jerry* yang mungkin kita tidak asing dengannya. Animasi yang merupakan sebagai sarana komunikasi dan hiburan bagi khalayak luas, menyorot banyak karakter dan objek disetiap kisahnya. Dari banyaknya film animasi yang telah ditayangkan, baru-baru ini pada 10 Mei 2021 *Falcon Pictures* memproduksi film komedi dengan versi modern. Dengan menampilkan tiga karakter komedian legendaris Indonesia, yaitu Dono, Kasino serta Indro dengan menayangkan film animasi. Jadi, film animasi ini cocok untuk dilihat oleh semua khalayak, baik anak-anak, dewasa maupun orangtua. Warkop DKI di aplikasi streaming film *Disney+ Hotstar* yang dalam aplikasinya film ini menuai rating film

paling unik dan istimewa dari Indonesia. serialnya Dalam, film animasi ini menayangkan judul-judul dengan konsep yang unik bergenre petualangan komedi cerdas nan jenaka. Format baru yang dikeluarkan dari Warkop DKI ini mempunyai konsep cerita dengan kisah tiga karakter legendaris Warkop yang kembali bermain karakter sebagai petugas CHIIPS (Cara Hebat Ikut-Ikutan Penyelesaian Masalah Sosial). Satu hal yang menjadi khas dari film-film Warkop DKI yang pernah ditayangkan yaitu adanya adegan-adegan lawak yang ada di sepanjang alurnya, meski seringkali terlihat alur yang ada di film ini tidak jelas dan membingungkan penonton. Namun sebenarnya, sejak awal film ditayangkan alur dan tema besar sudah jelas terlihat oleh penonton di dalam setiap episodenya. Konsep cerita yang dibuat sudah dapat dianggap bagus, karena mayoritas penggemar film Warkop DKI mencari adegan-adegan komedi *slapstick* yang ada di sepanjang alurnya. Tetapi, dalam animasi biasanya aksi komedi *slapstick* bisa dilakukan lebih banyak terlebih lagi dengan bantuan-bantuan efek khusus yang digunakan.

Dilansir dari *Thefreedictionary.com* Lelucon kasar atau *Slapstick* merupakan gaya humor yang melibatkan aktivitas fisik berlebihan yang melampaui batas komedi fisik normal. *Slapstick* dapat melibatkan kekerasan yang disengaja atau kekerasan karena kemalangan yang sering kali pula diakibatkan oleh penggunaan alat peraga yang tidak tepat seperti gergaji dan tangga. Model humor *slapstick* sering kali memunculkan lelucon dengan gerak fisik, dibandingkan potongan dialog antar komedian. Seperti di dalam film serial animasi Warkop DKI pada aksi penjahat robot, kucing yang bertingkah layaknya manusia, perundungan dengan penjahat yang diincar, dan lain sebagainya. Selama "era keemasan" dalam film bisu hitam putih yang disutradarai oleh karakter *Slapstick*, bentuk humor ini dieksplorasi pada abad ke-19 dan awal abad ke-20 dalam film bisu hitam putih yang disutradarai oleh karakter seperti Mack Sennett dan Hal Roach. Mulai tahun 1930-an, film animasi yang menampilkan karakter seperti Micky Mouse, Tom and Jerry, Woody Woodpecker, Berney Bear, dan lainnya menjadi populer.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini dikhususkan untuk menganalisis adegan-adegan Komedi *Slapstick* yang ada di Film animasi Warkop DKI. Maka, pada penelitian ini menerapkan metode penelitian analisis isi kualitatif yang menganalisis adegan-adegan memiliki sifat kekerasan namun sebenarnya hanya memberi hiburan tetapi menjadi penyebab timbulnya adegan kekerasan yang bisa dilihat oleh khususnya segmentasi film animasi ditujukan kepada anak-anak dan sebagai tontonan keluarga

yang menontonnya dan kemungkinan adegan tersebut diserap kemudian di terapkan. Kekerasan fisik, psikis, seksual, finansial, spiritual, fungsional, dan rasional termasuk di antara tujuh jenis kekerasan yang diartikan oleh (Sunarto, 2009). Dari tayangan di serial animasi Warkop DKI muncul adegan penjahat robot, pispot melayang, kucing yang bertingkah layaknya manusia yang berkarakter jahat, serta perkelahian. Sebagaimana adegan tersebut dapat berpotensi memberi pengaruh yang tidak baik bagi penonton terutama pada anak-anak dan remaja.

Sebelumnya, film Warkop DKI Reborn mendapat 2 penghargaan dilansir dalam Liputan6.com dalam filmnya Warkop DKI Reborn : Jangkrik Bos Part 1 mendapatkan dua penghargaan khusus di acara Indonesia *Box Office Movie Awards* (IBOMA) pada tahun 2017. Namun dibalik penghargaan yang diraih, film Warkop DKI juga pernah mendapatkan surat edaran dari KPI (Komisi Penyiaran Indonesia), salah satunya pada tanggal 18 Februari 2018. Seperti dikutip pada situs www.kpi.go.id, yang telah mengatur dalam Undang-Undang No. 32 tahun 2002 mengenai penyiaran, yang berwenang untuk mengawasi pelaksanaan pedoman dan perilaku penyiaran serta Standar Program Penyiaran (P3 dan SPS) KPI tahun 2012. KPI menilai film Warkop DKI merupakan film komedi yang bermuatan dewasa, dengan judul-judul dan konsep film yang menyimpang. Kemudian, KPI menemukan masih banyak stasiun TV yang menayangkan film komedi lepas Warkop DKI yang tidak mengikuti pedoman KPI dan ditayangkan ketika jam tayang anak-anak serta remaja. Secara keseluruhan, KPI menilai bahwa film Warkop DKI hanya membuat konsep cerita film yang ditujukan untuk usia dewasa. Teguran tersebut merupakan teguran tindak lanjut dari teguran yang telah diberikan pada 30 Desember 2015.

Selain itu, Berdasarkan yang tertulis dalam situs www.kpi.go.id, UU Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, dijelaskan bahwa lembaga penyiaran adalah media komunikasi massa yang berperan penting di dalam kehidupan sosial, budaya, politik, dan ekonomi. Seharusnya tidak memiliki kebebasan dalam menayangkan sesuatu yang tidak pantas untuk ditayangkan dan tidak memiliki nilai moral, akhlak, budaya, kepribadian dan persatuan bangsa. Adanya sebuah tayangan film animasi Warkop DKI yang menayangkan sebuah cuplikan kekerasan dengan unsur komedi yang ditonton oleh anak kecil usia dini juga sebagai tontonan keluarga. Maka dari itu adanya pengaruh dari film animasi terhadap perilaku anak, pengaruhnya anak-anak dapat menirukan semua yang dilihat.

Dilansir dalam clapeyronmedia.com Film Warkop DKI pada zaman dahulu juga memiliki kecenderungan lebih bebas dan ekspresif dalam melontarkan candaan. Misalnya film “Warkop DKI”. Film-film “Warkop DKI” sering menggunakan judul-judul ambigu seperti “Atas Boleh Bawah Boleh” atau “Makin Lama Makin Asyik”.Keadaan tersebut berbeda dengan kondisi saat ini. Banyak film-film terkenal yang dilarang untuk ditayangkan di layar kaca karena tidak lolos proses penyensoran. Sejak tahun 1900, penyensoran film telah dilaksanakan di Indonesia. Hal ini beriringan dengan penayangan film- film di bioskop. Pada masa itu, terdapat banyak konten yang tidak layak disaksikan oleh masyarakat pribumi karena dianggap dapat menyerang kewibawaan pemerintah kolonial secara psikologis. Pada umumnya, penyensoran dilakukan pada adegan-adegan yang tidak layak untuk ditonton oleh beberapa kelompok khalayak. Beberapa penyensoran yang sering ditemukan seperti pemakaian narkoba, kekerasan seksual yang berlebihan, tindakan kriminal, pemakaian unsur-unsur antar golongan ras, agama, budaya serta antar golongan (SARA) yang dapat memecah belahkan kelompok-kelompok tertentu.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, sehingga peneliti memfokuskan penelitian ini pada analisis adegan lelucon kasar atau komedi *slapstick* yang terdapat dalam film animasi Warkop DKI dengan metode analisis isi kualitatif. Peneliti tertarik mengambil judul “Analisis Isi Komedi *Slapstick* Pemeran Utama Dalam Film Serial Animasi Warkop DKI” karena peneliti ingin menganalisis adegan komedi *slapstick* yang ada pada 13 episode didalam serial animasi Warkop DKI.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana makna adegan komedi *slapstick* yang dilakukan oleh pemeran utama dalam adegan di film animasi Warkop DKI?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk menganalisis makna adegan komedi *slapstick* yang dilakukan oleh pemeran utama dalam adegan di serial animasi Warkop DKI”

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam Sebuah penelitian pasti memiliki manfaat bagi peneliti sendiri maupun pihak lain yang akan menggunakannya untuk penelitian yang mungkin serupa dengan ini. Maka dari itu, penelitian ini memiliki manfaat diantaranya :

1. Manfaat Akademis

Memberikan sumbangan keilmuan bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi massa dan dapat dijadikan referensi bagi penelitian yang menjadikan film animasi sebagai penelitiannya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai ilmu pengetahuan pembaca dalam menyikapi adegan-adegan dalam film animasi yang di tonton, khususnya bagi anak-anak dan Dewasa. Penelitian ini juga di harapkan untuk mahasiswa Ilmu Komunikasi dapat menguasai fungsi keilmuan dalam program mata kuliah Komunikasi Massa yang telah dipelajari dengan membandingkan dengan realitas yang terjadi di dunia nyata.