

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film hadir sebagai bagian dari kebudayaan massa, yang muncul seiring dengan perkembangan masyarakat perkotaan dan industri. Sebagai bagian dari budaya massa yang populer, film adalah suatu seni yang dikemas untuk dijual sebagai komoditi dagang. Film dikemas untuk dikonsumsi massa yang beribu, bahkan berjuta jumlahnya. Film yang merupakan produk komersial akan lebih menekankan kemampuan komunikasi produk-produk dan aktivitasnya daripada penghargaan kritis khalayak ramai.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk terdapat gambar negatif (yang akan dibuat potret) untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Dalam UU nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman disebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi massa audiovisual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem lainnya.

Film sebagai media massa memiliki kelebihan antara lain dalam hal jangkauan, realita, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat. Film juga memiliki kelebihan dalam segi kemampuannya, yaitu dapat menjangkau sekian banyak orang dalam waktu singkat, dan mampu memanipulasi kenyataan tanpa kehilangan kredibilitas” (McQuail, 1994 : 14).

Karakter film sebagai media massa mampu membentuk semacam visual publik consensus atau kesepakatan bersama. Hal ini disebabkan karena isi film selalu berurutan dengan nilai – nilai yang hidup dalam masyarakat dan selera publik. Film merangkum nilai yang ada dalam masyarakat (Alex Sobur, 2004 : 127).

Keberadaan film di tengah masyarakat mempunyai makna yang unik di antara media komunikasi lainnya. Selain dipandang sebagai media komunikasi yang efektif dalam penyebaran ide yang memberi jalur ungkapan kreativitas, dan media budaya yang melukiskan kehidupan manusia dan kepribadian suatu bangsa. Perpaduan kedua hal tersebut menjadikan film sebagai media yang mempunyai peran penting di masyarakat. Di satu sisi film dapat memperkaya kehidupan masyarakat dengan hal – hal yang baik dan bermanfaat, namun di sisi lain film dapat membahayakan masyarakat. Film yang mempunyai pesan untuk menamakan nilai

pendidikan merupakan salah satu hal yang baik dan bermanfaat sedangkan film yang menyampaikan nilai – nilai yang cenderung di anggap negatif oleh masyarakat seperti kekerasan, rasisme, diskriminasi dan sebagainya akan membahayakan jika ditonton.

Adapun efek yang ditimbulkan dari film, bisa efek positif maupun negatif. Efek positif bagi penontonnya dapat memberikan sumbangan yang berarti, misalnya memperkaya wawasan atau pengetahuan yang baik bagi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Film pendidikan, film dokumenter, film religi atau film-film yang mengandung nilai-nilai sosial yang positif bagi masyarakat agar dapat terbentuk moral dan kualitas hidup yang baik. Namun film dapat pula menimbulkan efek negatif bagi khalayak. Efek yang dapat ditimbulkan dari film yang hanya sebatas menampilkan adegan-adegan kekerasan, sadisme, seksualitas yang tidak terlalu difilter (disaring) secara jeli, diskriminasi dan sejenisnya sangat jelas berbahaya jika diserap oleh khalayak (penonton) film yang kurang memahami makna tersirat yang terkandung dalam film.

Banyak makna-makna yang tersirat dalam film yang justru menunjukkan sisi positif dalam film tersebut. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman masyarakat terhadap film itu sendiri dan unsur-unsur yang ada di baliknya. Makna-makna tersembunyi dalam film biasanya dibangun dengan tanda-tanda yang membentuk suatu sistem tanda yang bekerja sama dengan baik menjadi suatu makna film.

Film dapat mencerminkan kebudayaan suatu bangsa dan mempengaruhi kebudayaan itu sendiri. Film berfungsi sebagai sebuah proses sejarah atau proses budaya suatu masyarakat yang disajikan dalam bentuk gambar hidup. Melalui film, masyarakat dapat melihat secara nyata apa saja yang terjadi di tengah-tengah masyarakat tertentu pada masa tertentu. Film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif.

Film pertama kali dikenal di Indonesia pada tahun 1905 yang diimpor dari Amerika. Film-film impor ini berubah judul ke dalam bahasa Melayu. Industri perfilman Indonesia berkembang sejak tahun 1926 dengan diproduksinya film lokal yang pertama pada tahun 1926. Film cerita lokal pertama yang berjudul *Loetoeng Kasaroeng* ini diproduksi oleh NV Java Film Company. Film ini dibuat oleh dua orang berkebangsaan Belanda bernama L. Heuveldorp dan G.Kruger. Sejak saat itu perfilman Indonesia terus berkembang baik dari aspek tema maupun teknologinya, hingga saat ini perjalanan film Indonesia terbagi menjadi 4 era (Ahazrina, 2017), yakni :

1. Awal Sinema Indonesia (1926-1949)
2. Era 1950-1980an

3. Era 1980-1999
4. Era 2000 – Sekarang

Pada era setelah reformasi ini, perfilman Indonesia yang sempat mati suri pada tahun 1990an akhirnya mengalami peningkatan lagi. Dimulai dengan diproduksi film *Ada Apa Dengan Cinta (AADC)* yang disutradarai oleh Rudi Soedjarwo. Pada era setelah reformasi ini muncul sineas-sineas muda yang diperhitungkan dalam kancah perfilman nasional seperti Riri Reza, Nia Dinata, Ifa Isfansyah, Mira Lesmana dan juga Hanung Bramantyo. Setelah film *AADC* muncullah film musical anak-anak yang berjudul *Petualangan Sherina* yang muncul pada tahun 2000. Dari kanal berita *detikhot.com*, film yang distutradarai oleh Riri Reza ini sangat diterima oleh masyarakat, terbukti dengan pendapatan film ini yang bisa meraup keuntungan hingga 10 miliar rupiah.

Tujuh belas tahun setelah kemunculan film *Petualangan Sherina*, muncul film baru dengan nuansa yang sama yaitu film yang berjudul *Naura dan Genk Juara*. Film karya sutradara Eugene Panji tersebut diputar perdana pada 16 November 2017 serentak di 96 bioskop di 38 kota di Indonesia. Film ini mendapat sambutan yang sangat tinggi terbukti dari tiketnya yang habis terjual pada pemutaran perdananya (Content Writer, 2017).

Film ini bercerita tentang Naura (Adyla Rafa Naura Ayu), Okky (Joshua Rundengan), dan Bimo (Vickram Priyono) adalah siswa brilian di sekolahnya. Dalam perlombaan sains, ketiganya berhasil menang dengan produk inovasi masing-masing: Naura dengan gelang GPS, Okky dengan roket air, dan Bimo dengan *drone* yang bisa terbang mengikuti sensor. Oleh karena jadi juara, mereka kemudian jadi perwakilan sekolah untuk ikut Kemah Kreatif di bumi perkemahan Situ Gunung, berlomba dengan sekolah lain. Bimo berlaku sombong tim yang solid tersebut terjebak pertengkaran antar teman. Pada saat itulah, rombongan pencuri satwa liar, Trio Licik sedang menjalankan aksinya. Ketiga anggota Genk Juara ini pun kembali bersatu, untuk bekerja sama dengan Kipli (Andryan Sulaiman), seorang ranger cilik untuk mencegah perbuatan para pencuri fauna (Lazuardi Pratama, 2017).

Film “*Naura dan Genk Juara*” banyak mendapatkan respon positif di tengah masyarakat maupun dari para pemerhati film. Namun demikian film ini juga tak lepas dari kontroversi yang dianggap menyinggung agama tertentu. Di tengah maraknya kasus yang didasari kasus SARA di Indonesia, isu ini termasuk sensitif. Banyak kelompok masyarakat yang menyangkan adanya adegan yang dianggap mendiskreditkan agama Islam. Dalam film “*Naura dan Genk Juara*” ini tokoh antagonis dalam film ini disebut dengan Trio Licik. Trio Licik ini berusaha untuk menculik Naura dan kawan-kawannya. Namun dalam salah satu *scene* adegan di

film tersebut diceritakan Trio Licik yang akan menculik Naura dan kawannya dihadang oleh Naura dan kawan-kawannya. Saat akan menculik tersebut salah satu pemain Trio Licik berucap *astagfirullah*. Dalam terminologi agama Islam *astagfirullah* adalah ucapan dalam bahasa Arab yang berarti meminta pengampunan kepada Allah.

Dalam film ini muncul beberapa perkataan yang dikenal sebagai ucapan yang baik bahkan dianjurkan dalam agama Islam seperti menyebut nama Tuhan namun diucapkan oleh tokoh antagonisnya, yaitu *istighfar* atau *Astaghfirullahaladzim*. Selain kalimat *Istighfar* itu muncul pula ucapan yang lain dalam adegan dimana kelompok oleh Trio Licik yang menyebut nama Tuhan saat melakukan tindakan kejahatannya, misalnya saat sedang menculik anggota Naura dan Gank Juara, saat itu salah satu anggota Trio Licik mengucapkan kalimat “Ya Allah kasar bener dorong-dorong,” saat dia dorong oleh Naura. Pada adegan lain, ketika Gank Naura mengerjai penjahat, salah satu penjahat yang ketakutan melafalkan doa sebelum makan. "*Allahumma baarik lanaa fima razaqtanaa waqinaa adzaa ban-naar,*" yang artinya “Yaa Allah, berkatilah rezeki yang Engkau (Allah) berikan kepada kami, dan peliharalah kami dari siksa api neraka”. Dalam adegan tersebut digambarkan penjahat yang lain memahami arti doa tersebut sehingga memprotes dengan mengatakan itu kan doa makan. Pada adegan lain dalam film ini yaitu saat Trio Licik merasa panik saat dikerjai oleh Naura dan kawan-kawan, para penjahat yang tersebut mengucapkan kalimat takbir (Allahu Akbar) yang mempunyai arti Allah (Tuhan) yang maha besar. Lazimnya pernyataan tersebut diucapkan saat umat Islam melakukan sholat atau mengerjakan sesuatu yang mendatangkan pahala. Namun dalam film ini diucapkan oleh para penjahat saat melakukan tindakan jahatnya.

Penggunaan istilah-istilah dalam agama Islam dalam adegan yang ada pada film Naura dan Gank Juara ini memicu protes atau keberatan dari warganet atau para pengguna media sosial. Salah satu warganet yang bernama Nina Asterly di akun facebooknya menulis status yang mengecam film ini. dia menganggap film ini mendiskreditkan Islam sebagai agama yang mengajarkan kekerasan dan tidak pantas dilihat oleh anak kecil. Menurutnya film ini mengandung ujaran kebencian yang ditujukan kepada Agama Islam. Status yang diunggah oleh Nina Asterly di akun facebooknya tersebut peneliti ambil sebagai berikut:

"Tadinya saya pikir film ini memang film bagus seperti film Petualangan Sherina dulu. Saya pikir cocok untuk tontonan anak-anak, tapi ternyata jauh dari sebuah film yang epik dan tidak cocok untuk anak-anak. Menurut saya, ini film yang secara implisit curahan hati kemarahan si sang pembuat film atas kebenciannya pada kami muslim yang membela agama kami yang sudah dilecehkan oleh si penista agama." (Dikutip dari facebook.com/nina.aterly)

Tulisan Nina Asterly mendadak viral di berbagai jejaring sosial, ditulis pada 20 November 2017, status ini sudah dibagikan lebih dari tiga ribu kali di Facebook dan tersiar berantai di WhatsApp. Sejumlah orangtua sigap menyebarkan ulang status itu, sejumlah lainnya skeptis, bahkan ada juga yang bingung tanpa tahu apa-apa, (Zahrotustianah & Puspitasari, 2017).

Selain percakapan para penjahat, soal penampilan para penjahat yang dijuluki Trio Licik dalam film tersebut memang menggunakan jambang dan janggut dipermasalahkan oleh warganet. Demikian pula celana isbal atau di atas mata kaki terlihat dikenakan oleh penjahat. Penampilan ini identik dengan penampilan laki-laki muslim, (Zahrotustianah & Suhendra, 2017).

Dengan adanya kontroversi tersebut munculah gerakan untuk memboikot film ini. Melalui dunia maya muncul tagar #BoikotFilmNauraDanGenkJuara di samping itu juga muncul petisi online di change.org yang berjudul Stop Film Anak Yang Melecehkan Agama! (Amindoni Ayomi, 2017).

Dalam sumber berita yang lain, yang peneliti ambil lewat kanal berita vivanews.com, Produser film ini, yaitu Amalia Prabowo mengatakan tak pernah mengira film ini bakal memunculkan kontroversi yang dianggap mendiskreditkan agama Islam. Jenggot mereka bisa menimbulkan perdebatan soal dugaan mengecilkan suatu agama. Amalia Prabowo menjelaskan jika dari awal pembuatan film ini tidak bertujuan untuk mendiskreditkan agama atau kelompok tertentu. Selain itu lembaga sensor film Indonesia juga juga menampik ada upaya menghina Islam dalam film ini. Menurut Ketua Komisi I Bidang Penyensoran dan Dialog LSF, Imam Suhardjo, film ini dibuat dengan *setting* Indonesia yang mayoritas penduduknya muslim. Bahkan dia menilai karena *setting* film berada di Indonesia maka wajar saja jika penjahatnya beragama Islam, (Zahrotustianah & Suhendra, 2017).

Film “Naura dan Genk Juara” dituding oleh beberapa pihak tak ubahnya upaya untuk mendiskreditkan Agama Islam atau Islamophobia di Indonesia, seperti yang telah disampaikan oleh warganet yang bernama Nina Asterly. Advokat Cinta Tanah Air (ACTA) dalam berita yang dikeluarkan oleh media online rmol.co menyatakan tidak dipungkiri jika memang ada gerakan Islamophobia di Indonesia. Mereka menyatakan beberapa kasus pendiskreditan Islam terjadi seperti seorang warganet bernama Tirtahadi Chandra ke Bareskrim Polri. TC dilaporkan karena mengunggah dua status yang mempelesetkan kalimat syahadat.

Selain mengkritisi adegan yang mengkreditkan Islam, Nina Asterly juga mengkritisi tentang isi dalam film “Naura dan Genk Juara” yang tidak cocok diterapkan untuk anak-anak. Menurut, Nina Asterly :

“Pekan lalu saya membawa anak-anak menyaksikan film “Naura dan Genk Juara” (NGJ). Setelah menyaksikan sendiri film tersebut, ada banyak notes di dalam kepala saya yang selama film mengalir berkali-kali memberikan pemahaman kepada anak-anak. Saya merasa kecolongan. Seperti cara pakaian Naura yang menggunakan celana yang sangat pendek.” (Dikutip dari facebook.com/nina.aterly)

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan memproyeksikannya ke atas layar (Irawanto,1999:13). Menurut Graeme Turner, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaannya. Dalam “Naura dan Genk Juara”, sang sutradara Eugene Panji, menyinggung hal yang sensitif yaitu permasalahan agama. Banyaknya kontroversi yang timbul dari adanya film ini membuat peneliti tertarik untuk melihat bagaimana penonton dari kalangan orang tua khususnya Ibu-ibu dari anak-anak usia target sasaran film tersebut. Film ini menyasar siswa sekolah dasar usia 7 – 12 tahun yang umumnya menonton ditemani orang tua atau orang dewasa.

Makna dan pesan yang diberikan oleh produsen media kepada audiensnya belum tentu dimaknai sama tergantung pada wacana dan pengalaman subjektif masing-masing. Bisa jadi makna dan pesan tersebut dimaknai sama, dinegosiasikan berdasarkan nilai-nilai dominan yang ada atau dimaknai berbeda.

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mengungkapkan bagaimana penonton yang menjadi *target marketing* (pasar sasaran) film ini memaknai pesan yang disampaikan secara eksplisit maupun implisit dalam film “Naura dan Genk Juara” yaitu Ibu-ibu yang memiliki anak dengan umur Sekolah Dasar antara 7-12 tahun, di mana masing-masing diasumsikan memaknai teks media secara aktif berdasarkan dengan latar belakangnya masing-masing. Dalam tradisi studi *audience*, terdapat jenis penelitian yang terdiri dari: *effect research, uses and gratification research, literary criticism, cultural studies, reception analysis* (Jensen&Rosengen,1995 : 174). *Reception analysis* bisa dikatakan sebagai perspektif baru dalam aspek wacana dan sosial dari teori komunikasi, (Jensen,1993 : 135).

Sebagai respon terhadap tradisi *scientific* dalam ilmu sosial, *reception analysis* menandakan bahwa studi tentang pengalaman dan dampak media, apakah itu kuantitatif atau kualitatif, seharusnya didasarkan pada teori representasi dan wacana serta tidak sekedar menggunakan operasionalisasi seperti penggunaan skala dan kategori semantik. Analisis penerimaan menggunakan kombinasi pendekatan humanistik sebagai teorinya dan ilmu sosial sebagai metodologinya. Pendekatan humanistik memandang komunikasi massa sebagai proses kultural produksi dan

penyampaian pesan dalam sebuah konteks sosial. Sedangkan ilmu sosial menjelaskan penggunaan pertanyaan empiris tertentu sebagai proses interaksi pesan media massa dengan khalayaknya.

Untuk melakukan analisis resepsi dari khalayak diperlukan tahapan yang meliputi persepsi, pemikiran dan interpretasi. Persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan atau persepsi ialah memberikan makna pada stimulasi inderawi (Rakhmat Jalaludin,2013:51). Pemikiran didefinisikan sebagai perbuatan individu dalam menimbang-nimbang, mengurai, menghubungkan-hubungkan sampai akhirnya mengambil keputusan. Interpretasi dalam penelitian ini adalah segala proses ataupun ungkapan emosi individu yang menyertai pemikiran dan persepsi ketika menerima pesan.

Dari latar belakang yang telah peneliti sampaikan, maka peneliti tertarik untuk meneliti resepsi atau penerimaan orang tua terhadap film “Naura dan Genk Juara”.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pemasalahan penelitian yang diturunkan ke dalam pertanyaan penelitian ini adalah :
 “Bagaimanakah *Reception* Ibu-ibu Yang Memiliki Anak Dengan Umur Sekolah Dasar Antara 7-12 Tahun Terhadap Film “Naura dan Genk Juara”?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendiskrepsikan penerimaan Ibu-ibu Yang Memiliki Anak Dengan Umur Sekolah Dasar antara 7-12 Tahun Terhadap film “Naura dan Genk Juara” secara lebih spesifik :

- a. Mengidentifikasi Persepsi ibu-ibu tentang film “Naura dan Genk Juara” sebagai film anak-anak yang dianggap melecehkan umat muslim.
- b. Mengidentifikasi Pemikiran ibu-ibu tentang film “Naura dan Genk Juara” sebagai film anak-anak yang tidak melecehkan umat muslim.
- c. Mengidentifikasi Interpretasi ibu-ibu tentang film “Naura dan Genk Juara” sebagai film anak-anak yang melecehkan umat muslim.

1.4 Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis : Menambah kajian ilmu komunikasi yang berkaitan dengan penelitian persepsi dan media massa, sehingga hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi landasan pemikiran untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis : Penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan bagi Produser dan Sutradara mengenai Penerimaan ibu-ibu Yang Memiliki Anak Umur Sekolah Dasar Antara 7-12 Tahun Terhadap film “Naura dan Genk Juara” digunakan untuk mengembangkan film tersebut sesuai dengan keinginan penonton.