**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Konteks Penelitian**

Istilah “media massa” memberikan gambaran mengenai alat komunikasi yang bekerja dalam berbagai skala, mulai dari skala terbatas hingga dapat mencapai dan melibatkan siapa saja dalam masyarakat dalam skala yang sangat luas. Istilah media massa mengacu kepada sejumlah media yang telah ada sejak puluhan tahun yang lalu tetap digunakan hingga saat ini seperti surat kabar, majalah, film, radio, televisi, dan internet.

Perkembangan media yang terjadi hingga saat ini membuat masyarakat memiliki pilihan, melalui media apa informasi yang ingin mereka terima. Jika dulu masyarakat membaca lembaran-lembaran koran atau mendengarkan radio sebagai sumber informasi dan hiburan. Saat ini informasi melalui media dapat diterima masyarakat dengan cepat hanya dalam hitungan detik melalui media elektronik. Terlebih hiburan dan informasi melalui media saat ini bukan hanya berupa tulisan saja, namun juga dapat disertai gambar bergerak dan suara yang nantinya dapat kita tonton pada layar lebar atau biasa kita sebut film.

 Film merupakan salah satu bentuk media massa yang dapat menjadi alat komunikasi antara pembuat film (komunikator) dan penontonnya (komunikan). Film, bila ditinjau dari aspek komunikasi memiliki kelebihan tersendiri dibanding media lain, yaitu film dapat menyajikan bentuk visual dan audio yang tidak hanya memanjakan telinga kita tapi gambar yang mengajak kita ikut bermain dalam imajinasi yang nampak. Hal ini merupakan sebuah bentuk hiburan *(entertainment)* yang juga berfungsi untuk menyampaikan informasi, membagikan pengetahuan, hingga dapat menjadi sebuah kontrol sosial bagi masyarakat. Melalui sebuah film, penonton diajak untuk melihat reka kehidupan yang terjadi dalam film tersebut.

 Sebagai media eksplorasi imajinasi, kita sudah melihat kemampuan tanpa batas dari film. Luar angkasa luas hingga dunia abstrak yang tidak terbayangkan sebelumnya mampu dijelajahi. Namun ketika film tersebut berawal dari ide sederhana maka tantangan yang muncul adalah, bagaimana hal dalam keseharian bisa menjadi tontonan yang menarik, mendalam, juga sarat akan pesan moral.

 Sebuah film animasi karya Disney-Pixar di tahun 2015, *Inside Out*. Dikembangkan pertama kali oleh Pete Docter pada tahun 2009, ketika melihat perubahan dalam kepribadian putrinya Ellie saat tumbuh dewasa. Produser film ini banyak berkonsultasi dengan psikolog, termasuk Dacher Keltner seorang profesor psikologi dari Universitas California.[[1]](#footnote-1) Walaupun ide film ini tampak sederhana namun dikembangkan dan dibuat dengan serius, sehingga menghasilkan sebuah film animasi yang banyak mengambil tempat di ajang-ajang penghargaan bergengsi dunia.

 Setelah tampil perdana di Festival Film Cannes ke-68 pada bulan Mei, *Inside Out* dirilis di Amerika Utara pada tanggal 19 Juni 2015. *Inside Out* telah menerima banyak nominasi dan penghargaan hingga saat ini, yaitu lima belas kali sebagai *Best Picture*, dua puluh satu kali sebagai *Best Original Screenplay* dan empat puluh kali sebagai nominasi *Best Animated* dari lebih 50 organisasi dan asosiasi perfilman yang berbeda. Termasuk *Golden Globe , Critics Choice Award , Annie Award,* dan*BAFTA Award*  untuk *Best Animated Feature*. Film ini juga termasuk ke dalam daftar 10 (sepuluh) film terlaris 2015 yang daftarnya dirilis oleh *Box Office*.[[2]](#footnote-2) Pada ajang bergengsi Oscar 2016 bulan Februari kemarin, *Inside Out* berhasil mengalahkan *Anomalisa, Boy and the World, Shaun the Sheep Movie,* juga *When Marnie Was There* dan mendapatkan gelar ‘*Best Animated Feature Film*’, acara ini ditayangkan ulang oleh Kompas TV pada 3 Maret 2016.

 Kritikus *The Guardian*  Jonathan Romney memuji film ini dengan nilai 5 bintang. Menurut Jonathan, akhirnya Pixar berhasil menelurkan salah satu film terbaiknya, terutama setelah rentetan film biasa-biasa saja yang dikeluarkannya semenjak *Up* (2009). “*Inside Out* berada di jejeran produksi terbaik Pixar dengan kombinasi keberanian, kecerdasan, dan sisi emosional,” tulisnya. Tampilan visual dan lelucon yang dihadirkan juga menurutnya tidak mengecewakan.

 Jonathan berkata bahwa film tersebut dapat menyentuh anak-anak dan dewasa. Ia juga mencontohkan teman imajiner Riley sebagai sesuatu yang lucu bagi anak-anak, namun dapat menjadi sesuatu yang mengganggu bagi orang dewasa. Pesan keseluruhan film ini, menurutnya, ‘disampaikan dengan cara yang tidak sok menggurui’.[[3]](#footnote-3) *Inside Out*  menunjukkan kepada kita bagaimana kejadian biasa dalam hidup dapat membawa kita melalui perjalanan emosi yang luar biasa dalam diri kita sendiri.

 Ketika menikmati film ini, penonton akan diajak melihat isi kepala seorang gadis berusia 11 (sebelas) tahun bernama Riley Anderson yang pikiran di kepalanya diisi oleh lima karakter emosi yaitu, *Joy, Sadness, Anger, Fear* dan *Disgust*. Kelimanya bertugas untuk menggerakkan respon yang diberikan oleh Riley terhadap berbagai situasi serta mengatur kepingan-kepingan memori yang ia simpan. Kelima emosi Riley tersebut yang akan diteliti lebih lanjut oleh penulis untuk menggali lebih dalam makna-makna dari tanda-tanda yang mewakili emosi yang ada pada diri Riley.

 Dunia di dalam kepala Riley menjadi bukti dari kreatifitas sang sutradara Pete Docter dalam memvisualisasikan film ini. Kelima emosi dari Riley tinggal di sebuah *control room* dimana mereka menggunakan sebuah alat kontrol untuk mengatur respon emosi mana yang akan dimunculkan oleh Riley ketika berhubungan dengan orang lain, atau ketika merespon sebuah kejadian yang dialami Riley. Bola memori Riley memiliki tempat khusus ketika memori tersebut menjadi memori inti, lalu menciptakan kepribadian Riley. Di luar ruang kontrol terhampar tempat yang luas, seperti pulau-pulau yang mewakili tiap sisi kepribadian Riley yang berasal dari memori inti, labirin berisikan jutaan *long-term memory,* hingga sebuah jurang gelap tempat dimana ingatan yang telah memudar jatuh kedalamnya, lalu akhirnya musnah dan dilupakan. Sekilas, semua itu hanya dunia fantasi yang diciptakan sebagai hiasan visual, tapi sebenarnya tiap-tiap aspeknya merupakan representasi dari eksplorasi tema film ini.

 Berangkat dari uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti film ini agar mengetahui lebih dalam mengenai representasi emosi dari Riley, dan makna yang terdapat dalam simbol-simbol yang merepresentasikan emosi dan hal-hal yang berkaitan dengan emosi Riley tersebut, maka penulis mengambil judul untuk penelitian ini, yaitu : “Representasi Emosi Tokoh Riley Dalam Film *Inside Out*”.

**Gambar 1.1 Siluet Riley**



Sumber : dailymail.co.uk

* 1. **Fokus Penelitian**

 Dengan demikian berdasarkan paparan konteks penelitian di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : **”Bagaimana representasi emosi tokoh Riley dalam film *Inside Out*”.**

* 1. **Pertanyaan Penelitian**

 Berdasarkan paparan dari rumusan masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penanda *(signifier)* dari representasi emosi tokoh Riley yang ditampilkan pada adegan-adegan yang ada dalam film *Inside Out.*
2. Bagaimana petanda *(signified)* dari representasi emosi tokoh Riley yang ditampilkan pada adegan-adegan yang ada dalam film *Inside Out*.
3. Bagaimana realitas eksternaldari representasi emosi tokoh Riley yang ada dalam film *Inside Out*.
	1. **Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

**1.4.1. Tujuan Penelitian**

 Berdasarkan paparan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penanda *(signifier)* dari representasi emosi tokoh Riley yang ditampilkan pada adegan-adegan yang ada dalam film *Inside Out.*
2. Mengetahui petanda *(signified)* dari representasi emosi tokoh Riley yang ditampilkan pada adegan-adegan yang ada dalam film *Inside Out*.
3. Mengetahui realitas eksternal dari representasi emosi tokoh Riley yang ada dalam film *Inside Out*.

**1.4.2. Kegunaan Penelitian**

 Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini memberikan kegunaan:

**1. Kegunaan Teoritis**

 Penelitian ini secara teoritis diharapkan berguna sebagai sumbangan terhadap pengembangan penelitian kualitatif studi semiotika khususnya untuk media film layar lebar di Indonesia. Dan akhirnya dari seluruh proses penelitian mampu memperluas kajian ilmu komunikasi, khususnya signifikasi (pemaknaan) terhadap media massa film, sehingga mampu memberikan jalan bagi analisa kritis terhadap media sejenis lainnya.

**2. Kegunaan Praktis**

 Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis tentang film, dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapat dari bangku kuliah. Penelitian ini juga diharapkan menjadi masukan bagi para pengamat film, terutama sutradara film mengenai pesan yang menggambarkan keadaan kelompok sosial tertentu. Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk memahami bagaimana representasi emosi tokoh Riley dalam film *Inside Out.*

* 1. **Kerangka Pemikiran**

Film merupakan salah satu alat media massa dalam menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak. Dalam film dapat terkandung fungsi *informatif* maupun *edukatif*, bahkan persuasif.

Pesan merupakan seperangkat simbol verbal ataupun nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud sumber. Pesan adalah keseluruhan dari apa yang disampaikan komunikator. Banyak hal yang terkandung di dalam pesan, salah satunya adalah pesan sosial.

Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah film “*Inside Out*”, dan untuk memahami makna dalam film tersebut peneliti menggunakan Teori Kontruksi Realitas Sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckman.

Seperti yang dijelaskan oleh **Paloma**, dikutip oleh **Demartoto** dalam jurnal **Teori Konstruksi Sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckman**, bahwa:

**Istilah konstruksi sosial atas realitas (*sosial construction of reality*) didefinisikan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi dimana individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subyektif. (2013:4)**

 Linguistik dan bahasa sangat berkaitan dengan tanda atau *sign*. Tanda merupakan sebuah bentuk, peringatan, sifat atau juga bisa menyatakan suatu keadaan. Mengingat begitu pentingnya sebuah tanda dalam kehidupan, maka diciptakanlah ilmu yang mempelajari tanda, yaitu semiotika.

 Penyatuan gambar dan suara yang apik disertai dengan musik dan *backsound* dalam setiap adegan, sehingga memunculkan banyak tanda yang memiliki makna tertentu. Untuk menemukan arti di balik setiap tanda dalam sebuah film, maka peneliti menggunakan **analisis semiotika Saussure** dalam penelitian ini.

 [Ferdinand de Saussure](http://id.wikipedia.org/wiki/Ferdinand_de_Saussure) adalah salah satu tokoh yang dikenal dalam bidang penelitian semiotika, beliau adalah seorang ahli linguistik. Terkenal dan banyak dibicarakan orang karena teorinya tentang tanda. Menurut **Saussure** yang dikutip **Sobur** dalam bukunya **Semiotika Komunikasi** mengatakan bahwa, **“semiotika atau semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat.” (2013:12)**

**Gambar 1.2 Visualisasi model Saussure**

 Tanda

 Pertandaan

 Realitas Eksternal

 Tersusun Oleh

 Penanda Petanda

 (eksistensi fisik (konsep/mental)

 dari tanda)

Sumber : Fiske, John. *Cultural and Communications studies.* (2007:66)

 Dalam Semiotika Komunikasi, Sobur menjelaskan mengenai penanda dan petanda, bahwa:

**Tanda bahasa selalu mempunyai dua segi, yaitu : penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Satu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda, Sebaliknya suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda, petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik. (2013:46)**

Proses petanda atau penanda akan menghasilkan realitas eksternal atau petanda. Realitas eksternal merupakan segala bentuk realitas yang terjadi pada diri dan di luar diri kita. Realitas ini adalah segala fakta yang terjadi dan berlangsung dalam kehidupan kita.

Dari penjelasan di atas, kerangka pemikiran pada penelitian ini secara singkat tergambar pada bagan berikut:

**Gambar 1.3 Bagan Kerangka Pemikiran**

Rumusan Masalah

Bagaimana representasi emosi tokoh Riley

dalam film *Inside Out*

Teori Konstruksi Realitas Sosial

Peter L. Berger dan Thomas Luckman

Analisis Semiotika

[Ferdinand de Saussure](http://id.wikipedia.org/wiki/Ferdinand_de_Saussure)

 Penanda Petanda Realitas

 (Signifier) (Signified) (Eksternal)

 Bahasa Film Interpretasi Contoh dalam

 ( visual, dialog, dsb) peneliti kehidupan nyata

Representasi Emosi

1. **< https://en.wikipedia.org/wiki/Inside\_Out\_(2015\_film)> 18-02-2016**  [↑](#footnote-ref-1)
2. **<https://en.wikipedia.org/wiki/List\_of\_accolades\_received\_by\_Inside\_Out> 18-02-2016**  [↑](#footnote-ref-2)
3. **< http://www.rappler.com/indonesia/103128-review-inside-out> 21-02-2016** [↑](#footnote-ref-3)