

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan berbagai pesan. Film memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media lain karena film tersaji dalam bentuk *audio visual*. Film saat ini tidak hanya berfungsi sebagai *entertainment* (hiburan) semata, namun film juga memiliki fungsi lain yaitu mendidik, memberi informasi dan sebagai alat kontrol sosial. Melalui sebuah film, masyarakat disuguhkan tontonan yang secara tidak langsung “memaksa” penonton untuk merasakan realita kehidupan yang ada di dalamnya. Banyak pesan tersirat dari sebuah film yang dapat dijadikan sebagai pelajaran di dalam kehidupan. Bahkan, dalam kapasitasnya sebagai media komunikasi, film memiliki peran yang sangat besar dalam ‘mendidik masyarakat’. Disamping tugas utamanya sebagai ‘penghibur’(Sutirman. 2013:6)

Pada awalnya film di sajikan berupa gambar bergerak berwarna hitam putih dan tidak bersuara dan seiring perkembangannya menjadi bersuara di tahun 1928 dan 1929, kemudian pada awal tahun 1930-an film-film yang bergenre gangstar dan musical mulai bermunculan yang dimana mencapai puncaknya pada akhir 1930-an. Dunia perfilman mulai mengalami perkembangan yang sangat pesat pada tahun 1950-an dan 1960-an dimana film berwarna mulai menggantikan film hitam putih, hingga sampai

saat ini bermunculan film-film yang berkonsep tiga dimensi (3D) dengan menggunakan teknologi yang canggih.

Walt Disney merupakan salah satu produsen film yang mendunia karena keberhasilannya dalam industri film, salah satunya adalah film kartun atau animasi yang disertai lini “*Disney princess*”. “*Disney princess* adalah waralaba perusahaan *Walt Disney* yang di dasarkan dari tokoh fiksi *Disney*, dimulai pada awal tahun 2000” (Shaffer,2010: 32).

“Film *Disney princess* ini menjadi tontonan favorit bagi semua kalangan, tokoh animasi *Disney*, lagu, tema cerita, dan pernak-pernik, mereka adalah ikon budaya yang dihormati dan dipercayai oleh orang dewasa maupun anak-anak, baik yang tinggal di kota-kota besar maupun di pedesaan, dan di seluruh dunia” (Faherty, 2011).

Snow White and the Seven Dwarfs adalah film pertama *Disney princess* yang diproduksi pada tahun 1934. Selanjutnya diikuti oleh film *Cinderella*, *Sleeping Beauty*, *The Little Mermaid*, *Beauty and The Beast*, dan lain-lain. Kepopuleran film *Disney* yang bertemakan princess mendorong *Walt Disney* untuk melakukan inovasi dengan memproduksi ulang film tersebut tanpa merubah kisah aslinya.

Salah satu film yang diproduksi ulang dari kisah *Sleeping Beauty* (1959) ialah *Maleficent* (2014). Film karya Robert Stromberg ini mengambil dari sisi yang berbeda dimana *Maleficent* sosok antagonis di film *Sleeping Beauty* menjadi pemeran tokoh utama. Cerita pada film ini masih sama dimana *Maleficent* mengutuk putri Aurora, namun yang membuat film ini menarik dan berbeda adalah si penyihir jahat *Maleficent*

lambat laun memperlihatkan sifat yang sebaliknya dikarenakan kasih sayangnya terhadap putri Aurora yang dikutuknya.

Tokoh utama merupakan tokoh yang sangat berperan penting dalam sebuah cerita. Berdasarkan fungsinya tokoh dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh utama (sentral) dan tokoh bawahan. Tokoh sentral adalah tokoh yang berperan penting dalam semua peristiwa suatu cerita. Tokoh sentral dibagi menjadi dua jenis, yaitu protagonis dan antagonis. Dimana protagonis membawakan perwatakan positif dan antagonis membawa perwatakan negatif. Sedangkan tokoh bawahan adalah tokoh-tokoh yang mendukung atau membantu tokoh sentral dengan kata lain disebut dengan peran pembantu.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk menganalisis penggambaran tokoh utama film yang memiliki peran antagonis. Peran antagonis biasanya selalu kalah oleh peran protagonis dan tidak menjadi tokoh utama dalam sebuah film. Film *Maleficent* karya Robert Stromberg dijadikan bahasan oleh peneliti mengenai peran antagonis yaitu tokoh *Maleficent* si penyihir jahat. Peneliti ingin melihat bagaimana Angelina Jolie mempresentasikan tokoh *Maleficent* yang membuat penonton berfikir bahwa *Maleficent* adalah seorang penyihir jahat yang menaruh dendam pada kerajaan Raja Stefan dengan mengutuk putri dari Raja Stefan yaitu Aurora. Namun kita juga harus melihat sisi lain bahwa *Maleficent* menjadi jahat karena pengkhianatan cinta yang dilakukan Stefan kepada dirinya demi menjadi raja. *Maleficent* menjadi murka sehingga mengutuk putri dari Raja Stefan.

Tema peran antagonis menarik bagi peneliti karena peran antagonis biasanya merupakan tokoh kedua setelah protagonis. Selain film *Maleficent*, ada beberapa film dengan tema yang sama dimana antagonis menjadi tokoh utama antara lain: *Monster In.*, *Megamind*, *Chucky*, *Scream*, dan lain-lain.

Setiap pembuatan film tidak hanya mengedepankan unsur hiburan dan bisnis, melainkan terdapat sisipan pesan-pesan moral dari penciptanya. Ada yang jelas terlihat dan ada pula yang tersamar. Ada yang kadar nilainya tinggi ada pula yang hanya sedikit. Pesan-pesan moral yang biasanya terdapat dalam film diantaranya kejujuran, suka menolong, pantang menyerah, ksatria, kasih sayang dan sebagainya, namun kita juga tidak bisa menghindari adanya unsur negatif yang terkandung mempengaruhi bagaimana sebuah karakter digambarkan dalam sebuah film melalui tanda-tanda komunikasi.

Alex Sobur dalam bukunya *Semiotika Komunikasi* (2013:128) mengungkapkan bahwa film pada umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara : kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Seperti yang kita ketahui tokoh *Maleficent* pada kisah *Sleeping Beauty* (1959) digambarkan sebagai sosok penyihir tua jahat yang pendendam. Dalam kaitannya

dengan film *Maleficent* (2014), peneliti ingin mendeskripsikan makna dari tanda-tanda baik dari segi fisik, suara, warna, maupun tanda-tanda lain yang mendukung bagaimana penggambaran karakter tokoh *Maleficent* sebagai tokoh Antagonis sekaligus tokoh utama dalam film.

Hal-hal yang memiliki arti simbolis tak terhitung jumlahnya. Dalam kebanyakan film, *setting* memiliki arti simbolik yang penting sekali karena tokoh-tokoh sering dipergunakan secara simbolik. Dalam setiap bentuk cerita, sebuah simbol adalah sesuatu yang kongkret (sebuah obyek khusus, citra, pribadi, bunyi, kejadian atau tempat) yang mewakili atau melambangkan suatu kompleks, ide, sikap-sikap, atau rasa sehingga memperoleh arti yang lebih besar dari yang tersimpan dalam dirinya sendiri. Oleh karena itu sebuah simbol adalah suatu macam satuan komunikasi yang memiliki beban yang khusus sifatnya.

Berdasarkan uraian tersebut, Peneliti mengangkat sebuah judul “Konstruksi Makna Tokoh Utama Antagonis dalam Film (Analisis Semiotik tentang karakter tokoh *Maleficent* dalam film *Maleficent*)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana konstruksi makna tokoh utama antagonis *Maleficent* dalam Film “*Maleficent*” Karya Robert Stormberg?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dikemukakan tujuan penelitian yaitu menginterpretasikan makna penggambaran tokoh utama antagonis Maleficent dalam Film “Maleficent”

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi refrensi ilmiah dan mendapat wawasan bagi peneliti dan mahasiswa komunikasi.

2. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada khalayak mengenai bagaimana penggambaran tokoh utama antagonis dalam film *Disney princess* dengan menggunakan analisis semiotik.