

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak merupakan buah hati yang mengalami pertumbuhan dari tahap ke tahap yang dibina oleh kedua orang tua. Dimana masa anak-anak dimulai sejak usia enam tahun hingga 12 tahun. Orang tua sangat berperan penting dalam membantu mengembangkan potensi, mendidik, dan mengarahkan si anak demi masa depan. Dengan adanya peran dan arahan orang tua terhadap anak akan memudahkan si anak untuk lebih mengenal dan menggali potensi mereka.

Potensi anak dapat dikembangkan tidak hanya melalui pendidikan, tetapi dalam keseharian si anak dalam hal bermain juga berperan penting untuk dirasakan oleh semua anak. Menurut Muthmainnah (2012: 105), Melalui kegiatan bermain, anak sekaligus dapat mengembangkan aspek perkembangannya, baik aspek nilai dan moral, kognitif, fisik-motorik, bahasa, dan sosial-emosional. Bermain menjadikan anak menjadi sehat karena bergerak bebas, terlatih pola pikirnya untuk membuat strategi bermain dan terasah hatinya untuk bersikap sportif, menaati aturan bersama dan mengenal berbagai karakter temannya. Interaksi dengan teman-teman saat bermain merupakan salah satu kebutuhan anak yang dapat membantu tumbuh kembangnya di masa depan.

Selain itu dengan bermain juga dapat mengembangkan tingkat imajinasi mereka. Dengan berimajinasi akan meningkatkan kreativitas anak dan dapat menciptakan ide-ide yang ada dipikiran mereka. Pada masa anak-anak diharapkan orang tua dapat memberi pelajaran kepada anak mereka untuk menguasai berbagai keterampilan ataupun potensi anak (Nurichsan & Agustin, 2016: 18-19).

Nurihsan dan Agustin (2016: 19), menyatakan bahwa pada masa anak-anak mereka mulai belajar dalam pembentukan sikap yang sehat, belajar untuk berteman, belajar dalam mengembangkan keterampilan, dan mengembangkan kata hati. Melalui bantuan orang tua maka anak pun memperoleh semua

ketrampilan tersebut dengan baik. Anak juga sering digambarkan sebagai sosok anak yang mempunyai tingkah laku yang lugu dan polos.

Sosok anak juga sering dimunculkan dalam film fiksi maupun film animasi, karena sifat kekonyolan mereka membuat orang yang melihat mereka menjadi tertarik untuk menontonnya. Selain itu mereka juga dapat berimajinasi, berpikir kreatif, peduli dan mempunyai rasa empati antar sesama. Film merupakan gambar hidup, berisikan pesan yang disampaikan melalui media komunikasi. Awal mulanya film hanya berupa hitam putih dan tidak memiliki suara, namun di akhir tahun 1920-an mulailah dikenal dengan istilah suara dan warna (Zoebazary, 2010: 105).

Dalam penelitian ini film yang dimaksud adalah film animasi atau film kartun. Film animasi, awalnya hanya sejenis film berbahan mentah berupa tangan yang kemudian diolah menjadi gambar bergerak. Namun seiring perkembangan jaman dengan bantuan komputer grafis, animasi mulai berkembang menjadi animasi 2D dan 3D. Di Amerika Studio Walt Disney sebagai produsen film kartun dunia, yang memunculkan tokoh-tokoh animasi seperti Mickey Mouse, Donald Duck, Goffy, Mini Mouse dll (Zoebazary, 2010: 106-107).

Film animasi pada umumnya bertema tentang imajinasi dengan alur cerita yang menghibur dan berpetualang. Jika dilihat dari sosok anak tidak hanya imajinasi yang ditampilkan dalam sebuah animasi, tetapi berbagai alur cerita pun ikut ditampilkan seperti rasa empati, peduli, bekerja sama, petualangan, bahkan musik juga ikut membantu dalam suasana cerita yang ditampilkan.

Salah satu contoh film animasi adalah Abominable yang rilis pada tahun 2019, terlihat dari sosok anak perempuan yang bernama Yi mempunyai keinginan untuk menjelajah dunia mengikuti jejak ayahnya. Yi selalu menabung dari hasil kerja yang ia lakukan, walaupun keluarganya tidak mengetahuinya. Yi juga memiliki tempat rahasia yang digunakannya untuk bermain alat musik ketika ia merasa sedih. Ketika sedang bermain alat musik biola, ia pun tidak sengaja bertemu dengan Yeti yang terdampar sehingga petualangan Yi dengan teman-

temannya bermula untuk mengembalikan Yeti ke rumahnya. Selama mereka berusaha untuk mengembalikan Yeti banyak rintangan yang dihadapi dan banyak bentuk kasih sayang yang terlihat dari keluarganya.

Selain itu, dalam film animasi “Coco” yang rilis pada tahun 2017, terlihat dari sosok anak laki-laki bernama Miguel yang ditampilkan berjuang untuk membuat keluarganya untuk menyukai musik. Walaupun dilarang untuk bermain gitar, Miguel tidak menyerah hingga akhirnya Miguel menemukan sebuah rahasia dibalik peristiwa yang membuat keluarganya membenci musik. Melalui petikan gitar yang dihasilkan dari gitar legendaris yang terkubur di kuburan sang pemain legendaris, membuat Miguel tidak tampak dan bisa hidup di dunia para orang yang sudah meninggal.

Sosok anak dalam film animasi juga muncul dalam film Wonder Park. Wonder Park merupakan film animasi yang diproduksi oleh Paramount Animation dan Nickelodeon Movies di tahun 2019. Film animasi ini diproduksi oleh Josh Appelbaum, Andre Nemecek, Kendra Haaland, Karen Rosenfelt dan Don Hahn sebagai (Executive Producer). Sedangkan untuk bagian penilaian musik dilakukan oleh Steven Price. Tidak hanya itu film animasi Wonder Park juga melibatkan beberapa para aktor dan aktris sebagai pengisi suara yaitu June (Brianna Denski), Ibu June (Jennifer Garner), Ayah June (Matthew Broderick), Greta (Mila Kunis), Steve (John Oliver), Cooper (Ken Jeong), Gus (Kenan Thompson), Peanut (Norbert Leo Butz), Boomer (Ken Hudson Campbell) (<https://www.paramountmovies.com>).

Wonder Park menceritakan tentang sebuah pertualangan anak yang bernama June melalui pemikiran yang dibangunnya bersama ibunya. Pemikiran tersebut merupakan sebuah taman bermain yang diberi nama Wonderland. Dalam Wonderland terdapat beberapa karakter binatang utama yang terinspirasi dari boneka milik June. Para binatang bertugas untuk menjalankan semua wahana yang ada di Wonderland. Setelah ibu June harus meninggalkan rumah demi menjalankan pengobatan atas penyakit yang dideritanya, June merasa kecewa dan

tidak ingin bermain dengan Wonderland yang dibangunnya. June juga membakar *blueprint* Wonderland yang telah dibuatnya bersama dengan ibunya, akibat kekesalannya merasa ditinggalkan oleh ibunya. Ketika dirinya melarikan diri dari Kamp Math dan menemukan sisa potongan kecil dari *blueprint* yang mengarahkannya ke Wonderland versi nyata dari imajinasinya, disitulah bermulanya pertualangan June bersama dengan para karakter binatang yang menjaga disana.

Di dalam film Wonder Park, sosok anak diberi kebebasan untuk mengasah kreatifitas dan imajinasinya dengan bercerita. Tingkat kreatifitas yang tinggi membuat anak tersebut dapat membuat wahana imajinasinya untuk dinikmati oleh banyak orang secara nyata. Walaupun hanya berupa mainan, tetapi wahana tersebut dinikmati oleh teman-teman dan gurunya yang diundang datang ke rumah June. Hal tersebut menunjukkan bahwa June juga dapat bersosialisasi tidak hanya dengan teman sebayanya saja melainkan dengan orang dewasa, maka dari itu sangat penting peran ibu dan ayah sebagai pendukung anak dalam membangun kreatifitasnya.

Setiap sosok anak yang muncul dalam film animasi Wonder Park akan dipahami sebagai sebuah tanda. Ilmu yang mempelajari tentang tanda disebut sebagai semiotika. Semiotika juga sebagai ilmu yang mempelajari tentang objek-objek, peristiwa-peristiwa dan seluruh kebudayaan sebagai tanda (Sobur, 2015: 95). Sehingga penelitian ini berjudul “Konstruksi Sosok Anak Dalam Film Animasi Wonder Park”, dengan menggunakan analisis Charles Sanders Peirce. Charles Sanders Peirce menggambarkan *sign*, *object*, *interpretant* dimana tanda yang menghasilkan sesuatu yang lain. Selain itu Charles Sanders Peirce juga membedakan tipe tanda yaitu Ikon, Indeks dan simbol yang didasarkan atas hasil dari representamen dan objek (Sobur, 2015: 95).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Konstruksi Sosok Anak dalam Film Animasi Wonder Park?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Tanda itu sendiri diartikan sebagai sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain. Tanda yang dipahami oleh seseorang dapat membangkitkan tanda lain yang ada di dalam pemikiriannya. Dimana tanda ini menimbulkan pemaknaan (*Interpretant*) dari sebuah objek. (Budiman, 2011: 158). Sedangkan untuk simbol merupakan jenis tanda yang arbitrer dan konvensional. Salah satu contohnya adalah bahasa yang juga dapat membentuk sifat yang arbitrer dan konvensional sebagai hasil kesepakatan ataupun kebiasaan dalam masyarakat. Berbeda dengan lambang yang diartikan sebagai tanda yang dapat menghasilkan sebuah makna baik dalam lukisan ataupun lukisan.

Tanda yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sosok anak. Sehingga berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti memfokuskan pada pengambilan adegan-adegan sosok anak.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk dapat mengetahui konstruksi sosok anak dalam Film Animasi Wonder Park.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan dalam kajian ilmu komunikasi terutama di bidang semiotika film, khususnya mengenai sosok anak.

### 1.5.2 Manfaat Praktik

Manfaat praktik dalam penelitian ini adalah untuk memberikan masukan bagi pembuat Film. Sehingga Sineas dapat memahami setiap makna tanda yang dipilihnya untuk menyusun sebuah karya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB1. PENDAHULUAN

Dalam bab ini, penulis menjelaskan Latar Belakang dari judul penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian secara teoritis dan praktis, dan Sistematika Penulisan dalam Penelitian.

### BAB2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini peneliti menjelaskan teori-teori yang digunakan, dan tinjauan dari literatur serta berisi studi penelitian terdahulu yang ada kaitan dengan tema penelitian.

### BAB3. METODOLOGI PENELITIAN.

Bab ini berisikan Paradigma penelitian, metode Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian berkaitan dengan Ruang Lingkup Penelitian, Bahan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data serta Teknik Analisis Data.

### BAB4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini peneliti menjelaskan film dan membahas sesuai dengan metode penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan Analisis Semiotika dari Charles Sanders Peirce. Sehingga peneliti menguraikan *Sign*, *Interpretant*, *Object* dan juga *Icon*, *Index*, *Symbol*

### BAB5. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan intisari hasil penelitian yang dilihat keterkaitannya dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Sedangkan saran berisikan rekomendasi untuk penelitian lanjutan.