

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Passion* dapat dikatakan sebagai suatu hasrat kuat yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan suatu hal yang disukainya. Sejatinya, *passion* bukan semata-mata sebuah ambisi, angan, impian, maupun keinginan, namun *passion* adalah suatu hal yang diawali dari kesadaran. Perttula dan Cardon (2012, p. 190), berpendapat bahwa *passion* merupakan kondisi psikologis yang ditandai dengan hadirnya emosi positif terhadap aktivitas yang dianggap penuh makna. *Passion* mengarah pada suatu kondisi ketika motivasi kuat yang dimiliki oleh seseorang bertemu dengan emosi yang sama kuatnya, sehingga menimbulkan sebuah keinginan pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu.

Menurut Vallerand (2010), *passion* adalah suatu kecenderungan kuat terhadap suatu kegiatan yang sangat disukai, dicintai, bahkan dihargai oleh individu, sehingga mereka akan rela memberikan waktu dan energinya untuk melakukan kegiatan tersebut. *Passion* juga berarti semangat menggebu yang tertanam di dalam diri seseorang yang memotivasinya untuk mencapai suatu tujuan dan keinginan dalam hidupnya. Namun, *passion* tidak hanya selalu tentang semangat, gairah, dan motivasi, tetapi juga berbicara mengenai hal apa yang paling kita nikmati karena *passion* terletak pada sisi aktivitas dan perasaan seseorang ketika melakukan aktivitas tersebut.

Hobi bisa menjadi salah satu permulaan munculnya *passion* dalam diri manusia. Ketika seorang individu memiliki ketertarikan pada aktivitas tertentu, ia akan memiliki suatu keinginan kuat untuk menekuni hal tersebut dan ingin melakukannya secara terus menerus, hingga akhirnya keinginan tersebut bertransformasi menjadi *passion*. Dengan adanya *passion* yang besar, seorang individu dapat berinisiatif untuk melakukan sesuatu walau tanpa diminta dan kerap kali mencurahkan waktu dan energinya dalam aktivitas tersebut secara sukarela.

Meskipun demikian, *passion* tidak selalu sama dengan hobi. *Passion* juga tidak identik dengan kegiatan yang bersifat rekreatif atau senang-senang saja, melainkan *passion* lebih mengarah kepada kegiatan yang dianggap serius. Dini (2013), menyebutkan perbedaan yang cukup signifikan antara *passion* dan hobi, yakni *passion* timbul dari gairah yang menyala-nyala (*burning desire*) yang bisa mengarahkan seseorang pada kegiatan produktif, sementara hobi timbul akibat seseorang ingin memanfaatkan waktu luang agar bisa lebih rileks dan cenderung mengarahkan seseorang pada tindakan konsumtif. Maka, dapat diketahui bahwa perbedaan antara *passion* dan hobi berada di motivasi awal yang membuat seseorang melakukan aktivitas tertentu.

Wesfix (2014, p. 60) dalam bukunya yang berjudul *Passion Itu "Dipraktekin"* mengatakan bahwa *passion* harus dicari, dirawat, dan dipraktekkan. *Passion* merupakan anugerah dari Tuhan yang seharusnya menjadi salah satu bagian dari keberadaan seseorang sebagai manusia. Kita hanya perlu mengasah dan menyalurkan *passion* tersebut ke tempat yang tepat agar dapat mencapai suatu tujuan yang diinginkan, meskipun tidak selamanya *passion* dapat dirumuskan sebagai tujuan hidup untuk mengevaluasi hidup seseorang.

*Passion* dapat terbentuk secara perlahan dan melalui tahap pengembangan yang rumit dan berliku. Artinya, dalam menekuni suatu aktivitas yang diminati, seorang individu bisa saja menemukan *passion*-nya ketika ia berada di tengah pekerjaan yang sedang ia tekuni. Untuk menjadi benar-benar mahir, seseorang perlu menyempurnakannya melalui praktik-praktik yang ditempuh dengan jerih payah selama bertahun-tahun dan dengan pengorbanan yang cukup besar. Individu seringkali meyakini bahwa *passion* sangat penting bagi mereka untuk meraih keberhasilan dalam hidup. Akan tetapi, ada kalanya dalam hidup muncul tantangan atau kejadian yang tidak terduga di mana kita dipertemukan dengan keputusan sulit dan terdapat pilihan untuk terus maju meskipun perkembangannya lambat atau menyerah. Dalam masa seperti ini, *passion* akan membantu memotivasi dan memberikan energi kepada seorang individu untuk tetap setia menekuni aktivitas yang dianggap penting.

Houliort dkk. (2013) dalam artikelnya “On Passion and Heavy Work Investment: Personal and Organizational Outcomes”, mengatakan bahwa *passion* mengarahkan dan memberikan energi terhadap perilaku (*behaviours*) individu, sedangkan motivasi lebih mengarah pada kepentingan kognitif, afektif, dan konsekuensi dari perilaku individu, sehingga keduanya sangat berperan penting dalam menentukan apakah keinginan besar dalam diri individu dapat sejalan dengan energi dan motivasi yang dimiliki, serta konsekuensi apa yang akan diterima oleh individu tersebut. Mengacu pada pemaparan tersebut, individu yang memiliki *passion* terhadap sesuatu disebut sebagai *passionate*, di mana individu yang *passionate* memiliki rasa keterikatan atas aktivitas yang dijalannya dan ia melakukannya karena didorong oleh perasaan suka (minat).

Vallerand dan Houliort (2003), dalam jurnal *Les Passions de L'ame: On Obsessive and Harmonious Passion*, mengemukakan bahwa terdapat dua jenis *passion*, yaitu *obsessive passion* dan *harmonious passion*. *Obsessive passion* (OP) dicirikan sebagai *passion* yang mengacu pada dorongan atau tekanan internal yang memaksa individu untuk melakukan suatu aktivitas tertentu sampai mereka tertekan dan susah untuk berhenti. Individu dengan *obsessive passion* cenderung membuat dirinya menjadi egois dan susah beradaptasi serta dapat mengakibatkan komunikasi dengan orang lain menjadi tidak lancar dan tidak efektif. Sementara itu, *harmonious passion* (HP) dicirikan sebagai dorongan motivasional yang menuntun individu untuk terlibat pada suatu aktivitas secara sukarela dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, sehingga menimbulkan kehendak dan melahirkan dukungan personal untuk mengejar aktivitas yang disukai atau yang diminatinya (Carbonneau & Vallerand, 2013).

Konsep lain mengenai *passion* juga diangkat menjadi topik inti dalam film. Film yang merupakan sebuah alat komunikasi massa, kini tidak hanya dikenal sebagai karya seni yang memiliki nilai estetika dan berfungsi sebagai tontonan hiburan fiktif, melainkan juga sebagai sarana untuk mengirimkan pesan-pesan serta makna tertentu baik secara implisit maupun eksplisit melalui realitas di dalam film tersebut. Sebagai bagian dari realitas, setiap individu yang berada di dalam realitas tidak hanya memegang peran sebagai penonton, tetapi juga sebagai aktor dalam

panggung realitasnya sendiri. Berger & Luckmann (1966) dalam buku *The Social Construction of Reality*, beranggapan bahwa realitas merupakan sebuah kenyataan yang berkaitan dengan fenomena yang berada di luar kemauan kita. Realitas dikonstruksi secara sosial dan terbentuk dari pengalaman individu-individu yang terdapat di dalam suatu masyarakat tertentu, sehingga pengalaman individu tidak terpisahkan dengan masyarakatnya. Berangkat dari hal tersebut, penelitian ini akan berfokus pada konstruksi *passion* yang terdapat di dalam sebuah film.

Beberapa film yang mengangkat *passion* sebagai inti cerita yakni film “Ratatouille” (2007), “Kung Fu Panda” (2008), “Canvas” (2020), dan “Soul” (2020). Dalam film animasi “Ratatouille”, *passion* digambarkan melalui karakter utama seekor tikus bernama Remy yang menyukai kegiatan memasak dan ia memiliki semangat yang menggebu ketika melakukan kegiatan ini. Ia juga menganggap bahwa kegiatan memasak sangat penting baginya dan membuatnya memiliki tekad untuk mewujudkan impiannya sebagai koki, sehingga ia rela menginvestasikan waktu serta energi yang ia miliki untuk menjadi mahir.

Film animasi lain yang mengangkat *passion* sebagai inti cerita adalah film “Kung Fu Panda”. Penggambaran *passion* dalam film animasi ini ditampilkan melalui suatu kesadaran akan hal yang diminati oleh sang tokoh utama, Po, yaitu kung fu. Po memiliki motivasi yang kuat dan diiringi dengan emosi yang sama kuatnya sehingga menimbulkan sebuah keinginan dalam diri Po untuk menekuni kung fu. Oleh karena itu, agar ia dapat menjadi mahir dalam mengeksekusikan jurus-jurus kung fu, Po harus melatih kemampuannya dan menekuni kung fu dengan menempuh pelatihan dengan Master Shifu.

Topik *passion* juga diangkat dalam film animasi “Soul” yang dirilis oleh Disney dan Pixar pada tahun 2020. Film ini menceritakan tentang tokoh utama Joe Gardner yang memiliki *passion* di bidang musik Jazz. Joe menemukan semangat yang besar dalam dirinya yang disertai dengan hasrat yang membara (*burning desire*) untuk menjadi seorang musisi Jazz. Ia memiliki keinginan untuk membuat orang yang mendengarkan musiknya tenggelam dan terhanyut dalam alunan musik yang dimainkannya, sehingga ia menjadikan bermain musik sebagai prioritas yang harus ia lakukan sepanjang hidupnya. Joe menganggap bermain musik adalah hal

terpenting dalam hidupnya, maka dari itu ia rela melakukan segala cara untuk menjadi mahir dan ia melakukan semuanya atas dasar rasa ketertarikannya terhadap musik. Dalam film animasi “*Soul*”, Joe memiliki tingkat *harmonious passion* yang tinggi dan sejalan dengan bakatnya, sehingga ketika ia belum berhasil mewujudkan impiannya untuk menjadi pianis, ia masih bisa menyalurkan bakat bermain musiknya dengan menjadi guru musik di sekolah menengah. Artinya, kegiatan bermusik yang dilakukan oleh Joe berjalan harmonis dengan profesi lain, dan kegiatan bermusiknya tersebut selaras dalam kehidupannya.

Film animasi “*Soul*” menjadi sangat menarik untuk diteliti karena topik *passion* sangat jarang diangkat sebagai inti cerita dalam produk audio visual, khususnya film animasi. Jika dibandingkan dengan film animasi lainnya, film animasi “*Soul*” berhasil menyampaikan realitas *passion* dalam keadaan *real* atau nyata sebagaimana yang terjadi di kehidupan kita sehari-hari. Sementara itu, untuk mengetahui konstruksi *passion* dalam film animasi “*Soul*”, peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Teori ini menampilkan gambaran mengenai proses sosial melalui tindakan dan interaksi yang terjadi antara individu, dimana individu-individu tersebut memmanifestasikan suatu realitas yang dimiliki dan dijalani bersama secara subjektif. Misalnya, seperti karakter Joe yang memiliki *burning desire* terhadap musik Jazz dan disertai dengan sifat tekun dan gigih untuk mewujudkan impiannya, maka dapat memunculkan keinginan dalam diri penonton untuk memiliki rasa semangat yang sama kuatnya seperti Joe untuk mewujudkan impian mereka.

Untuk tahapan metode analisis, peneliti menggunakan metode semiotika Roland Barthes yang membagi tingkat signifikansi pada dua tahap (*two order of signification*), yang terdiri dari *primary signification* atau pemaknaan denotasi dan *secondary signification* atau pemaknaan konotasi, serta mitos. Barthes melihat signifikansi tidak hanya terbatas pada bahasa, melainkan juga mencakup hal-hal lainnya yang bukan bahasa, seperti kehidupan sosial (Kurniawan, 2001, p. 17). Tayangan film seringkali memperlihatkan atau mengangkat tema mengenai kehidupan sosial, sehingga tanda dan simbol yang tersirat di dalam film dapat dimaknai dan dikonstruksikan oleh penonton ke dalam kehidupannya.

Realitas *passion* yang ditampilkan dalam film seringkali ditunjukkan sebagai dorongan motivasional berupa *harmonious passion* yang disertai dengan hubungan interpersonal yang terjalin baik dengan orang-orang sekitar yang bertujuan untuk mendorong seseorang untuk mengejar *passion*nya dan sifatnya seimbang dengan sikap ketekunan, kegigihan, dan pantang menyerah yang dimiliki oleh karakter utama dalam film animasi “*Soul*”. Maka dari itu, topik *passion* dalam film animasi “*Soul*” akan dieksplorasi lebih lanjut dalam penelitian ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah memuat masalah yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah, yaitu bagaimana konstruksi *passion* dalam film animasi “*Soul*”?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian dan memahami penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti dengan cara melihat tanda-tanda yang muncul dalam film animasi “*Soul*” serta makna dari tanda-tanda tersebut. Selain itu, agar penelitian ini terarah dan fokus penelitian ini tidak terlalu luas, maka penelitian ini akan dibatasi pada film animasi karya Disney dan Pixar berjudul “*Soul*”, di mana tanda-tanda yang digunakan berupa adegan dari film animasi tersebut yang menggambarkan adanya *passion* dalam bidang musik.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konstruksi *passion* melalui tanda-tanda yang muncul, baik secara audio maupun visual yang terdapat dalam film animasi “*Soul*” dengan judul Konstruksi *Passion* Dalam Film Animasi “*Soul*”.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi yang berkaitan dengan metode semiotika pada film-film sejenis, serta dapat menambah wawasan pembaca di kalangan akademisi dalam memahami konsep *passion* yang terdapat pada film animasi “*Soul*”.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan manfaat bagi praktisi media dan pembuat film dalam hal gambaran mengenai konstruksi *passion* yang terdapat di dalam film.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan secara menyeluruh yang ada dalam proposal skripsi ini, maka dibutuhkan sistematika berupa kerangka dan pedoman penulisan, sebagai berikut:

### **BAB 1           PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Dan Sistematika Penulisan.

### **BAB 2           TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan menjabarkan mengenai tema penelitian, teori-teori yang digunakan yang terdiri dari landasan teori, landasan konsep, studi penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

### **BAB 3           METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan metodologi apa saja yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, teknik yang digunakan dalam mengumpulkan sumber data penelitian, bagaimana peneliti menganalisis data. Bab ini terdiri dari paradigma penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, bahan penelitian, dan teknik analisis data.

**BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan pemaparan hasil analisis peneliti mengenai judul yang diangkat, hasil pengujian data berdasarkan metode dan analisis digunakan, serta pembahasan data yang telah dibahas.

**BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan simpulan dari hasil analisis penelitian yang dilakukan yang disesuaikan dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Semetara itu, saran berisikan masukan yang relevan dengan hasil penelitian serta rekomendasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

