

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Badut seharusnya berperan sebagai penghibur, lucu, dan menyenangkan. Namun, film menyajikan badut sebagai sosok yang melakukan kejahatan dengan cara meneror anak-anak. Kejahatan itu disajikan dalam bentuk perilaku agresi seperti, menakut-nakuti, mengejek, menusuk perut, dan memakan korbannya.

Badut dikenal sebagai karakter yang muncul pada panggung pertunjukan untuk menghibur anak-anak dengan lawakan dan sulap. Badut mengenakan kostum tertentu seperti memoles wajahnya dengan bedak yang tebal, lipstik merah yang membuat bibirnya seperti sedang tertawa lebar, bulatan merah yang ditempatkan di hidung, dan pakaian warna-warni.

Otto (dalam Meyrer, 2018) menjelaskan sejarah panjang badut yang bermula dari pelawak kerajaan. Selama berabad-abad, kerajaan-kerajaan di Mesir, China, Yunani, Eropa, Asia Tengah, Persia (kini Iran dan Irak), dan India memiliki pelawak kerajaan, yang memiliki posisi sebagai orang dekat raja. Posisi tersebut membuat pelawak kerajaan bisa menghibur dengan cara melontarkan lelucon, satir, hingga berbicara tentang hal-hal yang sensitif. Secara tidak langsung, mereka mencampuri kerajaan atas dasar menengahi dan mengingatkan raja akan tugas sesungguhnya untuk menjaga pemerintahan dan rakyatnya. Badut kerajaan ini kemudian bergeser menjadi badut perdesaan pada abad Renaissance atau periode dari abad 14 sampai 16. Kemudian, badut perdesaan bergeser menjadi badut sirkus (Meyrer, 2018).

Ketika media massa penyiaran seperti televisi dan radio berkembang pada abad ke-20, badut pun ditampilkan sebagai penghibur di media massa, “tetapi dengan riasan yang lebih sederhana dan modern” (Meyrer, 2018). Di media massa, khususnya film, kisah badut yang terkenal di antaranya Charlie Chaplin. Menurut Meyrer (2018), Charlie Chaplin yang muncul lewat film pertamanya pada 1915 menampilkan warna baru dalam dunia badut. Jika biasanya badut menggunakan kostum nyentrik dengan hidung merah dan wig maka tidak

demikian dengan Chaplin. Chaplin berbusana layaknya pakaian sehari-hari sehingga badut berevolusi menggunakan pakaian semakin sederhana.

Pada era Chaplin, badut masih dipandang sebagai sosok yang menghibur dan menyenangkan. Namun, film tidak selalu menyajikan badut sebagai karakter yang menghibur dan menyenangkan. Film juga menyajikan badut dalam karakter yang tidak menghibur keluarga, khususnya anak-anak. Film-film seperti *Clown* (2014), *Gacy* (2003), *Poltergeist* (1982), dan *Joker* (2019) menyajikan karakter badut jahat.

McQuail (2019) menjelaskan film merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak luas, pesan yang disampaikan juga tidak jauh dari keinginan untuk merefleksikan kondisi di masyarakat.

Namun, penyajian atau penyampaian pesan kepada khalayak soal badut jahat tidak sesuai kondisi di masyarakat. Dalam tulisannya di *The Guardian*, Mark Wilding berupaya menjelaskan pesan yang disajikan oleh media massa lewat karakter badut jahat bukanlah realitas. Dalam kehidupan realitas, ada badut yang memang ramah untuk keluarga, khususnya anak-anak, serta menyuguhkan keceriaan dan kelucuaan. Karena itu, Wilding pun menyatakan bahwa film yang menyajikan tokoh badut jahat membuat kecurigaan terburuk tentang badut, yakni terdapat karakter jahat dan tak terduga yang berada dalam balik topeng (theguardian.com, 2019).

Karena itu, badut jahat yang tersaji di media massa telah membuat sebagian orang yang takut atau fobia dengan badut. Meyrer (2018) mengutip studi yang dilakukan oleh Durwin pada 2004 dan Zucker pada 1954 menjelaskan cerita fiksi tentang badut yang diproduksi oleh media massa membuat beberapa orang mengidap coulrophobia atau fobia yang disebabkan oleh ketakutan besar terhadap badut.

Film *It: Chapter Two* (2019) menyajikan tokoh badut Pennywise sebagai tokoh utama yang jahat. Film bergenre horror thriller karya Andy Muschietti ini merupakan sequel dari film *It* yang diproduksi pada 2017. Kedua film diadaptasi dari novel karya Stephen King berjudul "It". Film ini menyajikan tokoh badut Pennywise yang seolah membantah anggapan tentang tokoh utama dalam film. Nurgiyantoro (2007) mengatakan tokoh utama biasanya menjadi tokoh yang

dikagumi seperti hero atau pahlawan. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya, tokoh yang paling banyak diceritakan, baik ia sebagai pelaku maupun yang diperlakukan, tokoh yang mengembangkan cerita atau tokoh yang selalu hadir dalam konflik penting yang mempengaruhi perkembangan plot cerita (Nurgiyantoro, 2007).

Badut dalam *It: Chapter Two* adalah dalang dari konflik yang ada pada film tersebut. Film tersebut menyajikan Pennywise sebagai sosok badut yang kerap melakukan perilaku agresi pada korban korbannya. Perilaku agresi merujuk pada perilaku yang dilakukan seseorang dengan cara sengaja untuk menyakiti orang lain dengan cara melakukan kekerasan baik berbentuk perilaku ataupun perkataan.

Sars (Susantyo, 2011) mengungkapkan bahwa agresi adalah setiap perilaku yang bertujuan menyakiti orang lain, atau adanya perasaan ingin menyakiti orang lain yang ada dalam diri seseorang. Agresi tidak hanya secara fisik namun juga dapat terjadi secara nonfisik. Scheneiders (Susantyo, 2011) juga menjelaskan perilaku agresi adalah suatu perilaku yang ditujukan untuk meluapkan emosi atas reaksi terhadap kegagalan individu tersebut sehingga terjadinya bentuk pelampiasan dengan cara perusakan terhadap orang atau benda dengan unsur disengaja dan dapat diekspresikan dengan kata-kata (verbal) maupun perilaku (noverbal).

Terdapat beberapa perilaku agresi yang disajikan dalam film *It: Chapter Two* melalui karakter Pennywise seperti, agresi fisik aktif langsung, yang digambarkan dengan perbuatan Pennywise saat pertandingan base ball, terlihat anak kecil perempuan yang sedang menonton pertandingan dengan orang tuanya, segala cara dilakukan oleh Pennywise demi mendapatkan rasa kasihan dari anak perempuan tersebut, sehingga Pennywise dapat dengan mudah menjadikannya korban dan memakan kepalanya.

Agresi fisik aktif langsung juga digambarkan saat Eddie berada di kamar mandi, dan terdengar suara dari balik tirai kamar mandi, saat Eddie menghampiri tirai tersebut sebilah pisau menembus pipi Eddie hingga pisau tersebut tertancap dipipinya oleh ulah Bowers yang telah dipengaruhi oleh Pennywise.

Perilaku agresi fisik tidak langsung. Agresi fisik tidak langsung di gambarkan dengan adegan Pennywise mengunci Beverly pada kamar mandi

sekolah lamanya, disitu ia kembali mengingatkan Beverly pada masa-masa kelamnya saat sekolah, dan saat itu juga terdapat darah dari bawah lantai kamar mandi yang lama-lama menjadi naik sehingga Beverly ternggelam dalam lautan darah yang disebabkan oleh Pennywise.

Menghina, mengejek, dan menakut-nakuti adalah perilaku agresi verbal. Perilaku tersebut ditunjukkan Pennywise pada saat kilas balik Ben berada di ruang kelas lamanya, di sampingnya terdapat Pennywise yang menyamar menjadi Beverly, saat itu Ben ingin menyampaikan perasaannya kepada Beverly menyadari sikap Ben yang canggung Beverly langsung berkata “Bagaimana bisa aku suka dengan anak gendut, jorok dan memjijikan” Ben menyadari bahwa itu bukanlah Beverly melainkan Pennywise. Dari penjabaran di atas terlihat perilaku agresi yang dilakukan oleh Pennywise lebih banyak ditujukan kepada Losers Club, perbuatan agresi tersebut dilakukan sebagai wujud balas dendam karena Pennywise tidak bisa membunuh anak-anak tersebut 27 tahun yang lalu.

Dari banyaknya perilaku agresi yang disajikan oleh film *It: Chapter Two* melalui karakter badut Pennywise tersebut sangatlah bertolak belakang dari sejarah badut yang ada, di mana para badut terdahulu berusaha menciptakan keceriaan bagi penikmatnya, jelas saja hal itu menghawatirkan komunitas badut yang ada seperti yang dikatakan Mark Wilding pada wawancaranya di *The Guardian.com* bahwa tokoh badut jahat akan membuat kecurigaan, dimana terdapat karakter jahat dan tidak terduga yang ada di balik topeng badut tersebut.

Penelitian tentang perilaku kekerasan juga pernah diteliti sebelumnya oleh Febrian Rahardhani (2018) dengan judul “THE DIFFERENCES OF BILL AND PENNYWISE THE CLOWN’S SPEECH ACTS IN IT (2017) MOVIE” penelitian tersebut berfokus terhadap tindak tutur yang dilakukan oleh karakter Bill dan Pennywise, di mana keduanya merupakan tokoh utama, hanya yang membedakan adalah tokoh utama antagonis (Pennywise) dan tokoh utama protagonis (Bill). Penelitian tersebut juga menjelaskan fungsi dari tindak tutur yang dilakukan oleh kedua tokoh tersebut seperti, deklaratif, representatif, ekspresif, dan komisif. Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian sebelumnya terletak pada konsep yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan konsep tindak tutur, dimana penelitian tersebut berfokus pada

setiap tindak tutur yang dilakukan oleh Bill dan Pennywise. Penulis menggunakan konsep perilaku agresi, di mana penulis akan menjelaskan bentuk-bentuk perilaku agresi yang tersaji dalam film *It: Chapter Two* melalui Pennywise.



Gambar 1.1 Cover Film *It: Chapter Two*

Dalam beberapa film badut tidak lagi selalu diperankan menyenangkan dan menghibur, seperti pada film *It: Chapter Two* film yang menyajikan bentuk-bentuk kekerasan yang diperankan oleh karakter badut. Setiap perilaku agresi tetaplah perilaku agresi atau kekerasan siapapun pelakunya meskipun karakter badut sekalipun.

Worth dkk (2020) menyebutkan film termasuk salah satu jenis media massa yang memberikan paparan kekerasan dan perilaku agresi. Grodal (2007) menggambarkan bagaimana film aksi menyajikan perilaku agresi. Tokoh dalam film akan merasa takut ketika harus menghadapi seekor harimau dengan tangan kosong. Tokoh dalam film akan menunjukkan perilaku agresi yang bercampur ketakutan (*fearful aggression*) ketika harus menghadapi harimau dengan tombak

sebagai senjata. Namun, tokoh dalam film akan menunjukkan perilaku agresi yang dibarengi dengan perilaku main-main ketika harus menghadapi harimau dengan senjata laser yang sanggup menghancurkan segala benda.

Grodal (2011) juga menjelaskan perilaku agresi dapat ditampilkan sebagai perilaku yang dilakukan seseorang untuk mengurangi atau menghilangkan ketegangan. Misalnya dalam adegan menembak vampir pada film *From Dusk Till Dawn*, perilaku agresi dilakukan untuk mentransfer rasa jijik terhadap vampir menjadi serangan dengan tembakan.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode analisis isi deskriptif atau *content analysis*. Analisis konten adalah sebuah teknik ilmiah untuk mengartikan sebuah *text* atau konten. Krippendorff (dalam Rumata 2017) mendefinisikan analisis konten sebagai suatu teknik penelitian yang dilakukan untuk mengetahui makna *text* melalui prosedur yang *reliable*, dapat diterapkan dalam konteks yang berbeda atau *replicable*. Dimana penulis akan mendeskripsikan motif dan konteks dari perilaku agresi yang disajikan dalam film *It: Chapter Two*. Penulis akan menggali data dengan cara menganalisis film *It: Chapter Two*, analisis ini disebut juga dengan analisis isi.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan mengangkat judul: **“Analisis Isi Kualitatif Deskriptif Perilaku Agresi Tokoh Pennywise pada Film *It: Chapter Two*”**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas penulis menetapkan sebuah rumusan masalah “Bagaimana perilaku agresi disajikan dengan motif serta konteks yang dilakukan tokoh Pennywise dalam film *It: Chapter Two* ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut : “Untuk mendeskripsikan perilaku agresi yang disajikan melalui tokoh Pennywise dalam film *It: Chapter Two* menggunakan metode kualitatif deskriptif”.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pembaca, khususnya yang ingin meneliti perilaku agresi. Bahwa perilaku agresi juga dapat diteliti dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bentuk-bentuk perilaku agresi yang terdapat pada pada film *It: Chapter Two* melalui metode kualitatif deskriptif, dan dapat menjadi gambaran atau referensi bagi penelitian sejenis.



