

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Winnie The Pooh atau lebih dikenal dengan Pooh adalah seekor hewan beruang berwarna kuning diciptakan oleh Alan Alexander Milne untuk dijadikan sebagai tokoh dalam sebuah seri buku-buku karakter cerita miliknya. Kemudian, Alan Alexander Milne membuat sebuah buku-buku karakter cerita tersebut berjudul Winnie The Pooh diterbitkan pada tahun 1926. Selain itu, Alan Alexander Milne juga menciptakan satu tokoh manusia dan delapan tokoh hewan lainnya untuk dijadikan sebagai teman-teman Winnie ThePooh. Hingga saat ini, Winnie The Pooh dan teman-teman menjadi salah satu tokoh kartun memiliki cerita sejarahsepanjang massa dengan menjadikannya sebuah film layar lebar.

Sebuah film animasi produksi Walt Disney Pictures pada tahun 2011 berjudul Winnie The Pooh Movie. Film Winnie The Pooh Movie diadaptasikan dari dua buku cerita berjudul *The House at Pooh Corner* dan *Return to Hundred Acre Wood* yang mengambil latar waktu tahun 90-an bercerita tentang sebuah petualangan-petualangan dilakukan oleh satu tokoh manusia dan delapan tokoh hewan tinggal bersama di sebuah hutan seratus hektar (*Hundred Acre*). Dalam film Winnie The Pooh Movie terdapat sembilan tokohdi antaranya tokoh utama, Winnie The Pooh adalah seekor hewan beruang dengan karakter yang identik selalu bersedia untuk membantu dan berusaha menjadi yang terbaik. Tokoh kedua, Piglet adalah seekor hewan anak babidengan karakter identik sangat pemberani dan pemalu.

Kemudian, tokoh ketiga, Eeyore adalah seekor hewan keledai dengan karakter identik pemurung. Tokoh keempat, Tigger adalah seekor hewan harimau dengan karakter paling bersemangat dan penuh energi. Tokoh kelima, hewan Owl adalah seekor burung hantu dengan karakter cerdas, terpelajar, dan mudah marah. Tokoh keenam, Rabbit adalah seekor hewan kelinci dengan karakter sangat peduli, mudah marah, dan memiliki caranya sendiri dalam melakukan sesuatu dengan aturan, perencanaan, dan ketertiban.

Selanjutnya, tokoh ketujuh, Kanga adalah seekor hewan kangguru sebagai Ibu orang tua tunggal dengan karakter sangat melindungi anaknya. Tokoh kedelapan, Roo adalah seekor hewankangguru sebagai anak dari Kanga dengan karakter selalu berdiam diri berada didalam saku atau kantong, dan sangat ceria. Terakhir, tokoh kesembilan, Christopher Robin adalah tokoh manusia dengan karakter ceria dan penuh kasih sayang.

Di samping itu, film *Winnie The Pooh Movie* menceritakan tentang disabilitas mental atau dikenal gangguan kejiwaan, sebagaimana diketahui menurut (Dr. Sarah E. Shea, dkk, dlm.CMAJ,2000) sebagai peneliti utama berjudul *Pathology in The Hundred Acre Wood: A Neurodevelopment Perspective on A.A. Milne*. Menurut (Dr. Sarah E. Shea, dkk, dlm.CMAJ, 2000) mengemukakan bahwa sebenarnya kisah-kisah individu atas karya Alan Alexander Milne memiliki berbagai masalah serius didalam enam karakternya pada masing-masing tokoh.Namun demikian, masalah tersebut memenuhi kriteria standar *Diagnostic Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM-IV) untuk gangguan secara signifikan. Akan tetapi, dalam hal ini Dr. Sarah ingin memberitahukan kepada masyarakat bahwa salah dalam melakukan identitas (*labeling*) pada orang lain.

Menurut (Dr. Sarah E. Shea, dkk, dlm. CMAJ, 2000), mulai dari pertama, Winnie The Poohmengalami diagnostik *Attention Deficit Hiperactivity Disorder* (ADHD) dan *Obsessive Compulsive Disorder* (OCD). Kedua, Piglet mengalami reaksi emosional dalam cemas diagnostik *Generalized Anxiety Disorder* (GAD). Ketiga, Eeyore menjalankan kehidupan dengan penuh kesedihan yang diagnostik *Dysthymic Disorder*.Keempat, Tigger mengalami diagnostik *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD).Owl dengan diagnostik *Dyslexia Disorder*. Keenam, Rabbit diagnostik *Narcissistic Personality Disorder*. Ketujuh, Roo kurangnya menjadi peran anak yang baik, sehingga ini tidak mendiagnostik. Kedelapan, Kanga tidak mendiagnostik. Terakhir kesembilan, Christopher Robin dengan diagnostik *Gender Identity Disorder*.

Setelah Dr. Sarah melakukan sebuah pengamatan mendalam bersama Kevin Gordon, Ann Hawkins, Janet Kawchuk, dan Donna Smith, menyebutnya sebagai sekelompok ahli para pengembangan saraf modern, Dr. Sarah memberikan kesimpulan bahwa ternyata dapat melakukannya dengan hidup berdampingan bersama seseorang yang mengalami gangguan kejiwaan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga film Winnie The Pooh Movie ini menunjukkan bahwa terjadi persahabatan yang harmonis dengan mereka sehingga dapat menyesuaikan kondisi gangguan jiwa pada satu sama lain.

Representasi dalam media menunjuk pada bagaimana seseorang, gagasan, atau pendapat tertentu ditampilkan dalam berbagai bentuk media. Dengan kata lain, representasi adalah sebuah pemaknaan baru yang sudah terbentuk dalam media, salah satunya terdapat pada media film. Sehingga pemaknaan yang terbentuk dalam film adalah gangguan jiwa dimiliki oleh tujuh karakter Winnie The Pooh dan teman-temannya. Wujud dari representasi dalam film sebagai gambaran dari realitas.

Maka, gangguan kejiwaan terlihat dalam film Winnie The Pooh Movie yang menunjukkan terdapat sisi lain terhadap kepribadian seseorang atau tokoh yang menggambarkan memiliki macam karakteristik yang berbeda. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan tokoh pada satu karakter. Sebab, setiap satu kepribadian dapat mewakili satu individu secara keseluruhan. Artinya, bahwa dapat mencerminkan bagaimana individu tersebut bertingkah laku dan berpikir dengan cara-caranya yang berbentuk unik melekat dalam jiwa individu itu sendiri, namun tidak memiliki sama persis dengan orang lain.

Tokoh pada satu karakter dalam film Winnie The Pooh Movie yang penulis pilih dapat merepresentasikan gangguan jiwa adalah Piglet. Sebagaimana, berdasarkan peneliti utama oleh Dr. Sarah E. Shea, dkk, mengemukakan Piglet menunjukkan kondisi buruk memiliki karakter merasa cemas dan bingung sehingga mengalami gangguan jiwa berjenis gangguan kecemasan dengan kategori gangguan kecemasan menyeluruh (*Generalized Anxiety Disorder*). Dengan demikian, akan terlihat secara jelas pada bagaimana kecemasan tersebut dapat dirasakan atau ditampilkan melalui karakter dari seekor hewan "Piglet".

Untuk itu, penulis akan menganalisis karakter yang dimiliki oleh seekor hewan akan mengetahui penyebabnya apa saja yang membuat dirinya menjadi cemas.

Terdapat tujuh jenis-jenis gangguan jiwa yang dimiliki oleh Winnie The Pooh dan teman-temannya yang telah memenuhi kriteria DSM-IV. Menurut penulis, dari banyaknya jenis-jenis gangguan jiwa yang dialami oleh anak, namun yang lebih dominan adalah gangguan kecemasan. Setiap sifat atau tingkah laku yang dilakukan ini didasari oleh psikologi, khususnya pada anak-anak yang dapat dikomunikasikan melalui film Winnie The Pooh Movie. Artinya, gangguan jiwa salah satunya kecemasan pada anak dapat tergambarkan.

Menurut Tirtayani (2014:9-11), kecemasan menjadi salah satu bentuk emosi umum terjadi pada awal masa kanak-kanak. Menurut Tirtayani (2014:61-62), penyebab utama pada kecemasan adalah rasa tidak aman pada anak. Dengan demikian, menimbulkan suatu permasalahan sosial emosi yang muncul dengan mengganggu kehidupan pada anak-anak. Namun, permasalahan tersebut umumnya berasal dari adanya ketidakselarasan pada aspek-aspek perkembangannya.

Berkaitan dalam hal tersebut, representasi pada karakter Piglet dalam film Winnie The Pooh Movie adalah sebagai karakter hewan yang cemas seringkali melakukan penghindaran diri dan mudah tersinggung. Selain itu, dalam film Winnie The Pooh Movie juga dapat pula merepresentasikan pada cara-cara menangani gangguan jiwa pada kecemasan yang dialami oleh Piglet. Penggambaran ini dapat memberikan suatu indikasi bahwa film mampu memberikan makna tersendiri bagi penontonnya yang ingin disampaikan. Untuk itu, penulis akan menjelaskan bagaimana representasi gangguan jiwa bekerja melalui satu karakter Piglet dalam film Winnie The Pooh Movie. Dengan menggunakan semiotika dapat menunjukkan tanda-tanda dari sebuah peristiwa yang digambarkan dalam film terkait gangguan jiwa pada kecemasan yang dapat dianalisis dengan kaidah berdasarkan pengkodean sosial yang telah berlaku, menyebutnya menggunakan teori analisis semiotika John Fiske yang mengungkapkan teori *The Code of Television*.

Selain dari konsep dan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, berikut ini terdapat beberapa penelitian terdahulu tentang bagaimana tokoh-tokoh dapat direpresentasikan dalam sebuah karya film animasi menggunakan analisis

semiotika. Kemudian, semiotika dijadikan sebagai metode analisis dalam membaca representasi sebuah film yang akan dilakukan penulis dalam penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Tanti Putriyani Utami (2016) berjudul “Representasi Emosi Tokoh Riley Dalam Film Inside Out”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif analisis semiotika Roland Barthes. Perbedaan dengan penelitian ini, adalah membahas representasi emosi terkait bagaimana kejadian biasa dalam hidup dapat membawanya melalui perjalanan emosi yang luar biasa dalam diri sendiri melalui film Inside Out dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan penulis membahas mengenai representasi gangguan jiwa terkait bagaimana keadaan tidak normal melalui karakter dalam diri sendiri melalui film Winnie The Pooh Movie menggunakan analisis semiotika John Fiske.

Penelitian terdahulu lainnya, dilakukan oleh Insanul Fadhil (2017) yang berjudul “Representasi Sopan Santun Dalam Animasi Serial Anak Adit & Sopo Jarwo di MNC TV (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Terhadap Tokoh Adit & Dennis)”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif semiotika Charles Sanders Peirce. Perbedaan penelitian ini adalah membahas representasi sopan santun melalui film Adit & Sopo Jarwo dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan penulis membahas representasi gangguan jiwa melalui film Winnie The Pooh Movie dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske.

Beberapa penelitian terdahulu lainnya yang hanya fokus menggunakan kerangka semiotika John Fiske, seperti penelitian dilakukan oleh Esha Ridha Haqqy (2015) yang berjudul “Representasi Nilai Anti Kekerasan Dalam Film (Studi Analisis Semiotika John Fiske Dalam Film Big Hero 6)” dan penelitian dilakukan oleh Eunike Stephanie Purba (2016) yang berjudul “Representasi Maskulinitas Dalam Film (Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Maskulinitas Dalam Film “Miracle In Cell No.7)”. Kedua penelitian terdahulu ini, dijadikan bahan rujukan karena menggunakan analisis semiotika dari John Fiske sama seperti penulis gunakan dalam penelitian ini.

Dari penelitian-penelitian terdahulu di atas, menunjukkan bahwa belum ada penelitian yang dilakukan sebelumnya mengenai judul yang akan diteliti oleh penulis. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, penulis tertarik untuk meneliti sebuah film ini agar mengetahui secara mendalam bahwa film mampu merepresentasikan gangguan jiwa. Maka, penulis akan melakukan penelitian dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske dengan judul **“Representasi Gangguan Jiwa Pada Kecemasan Dalam Film (Analisis Semiotika Pada Karakter Piglet Dalam Film Winnie The Pooh Movie)”**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, penulis menetapkan sebuah fokus penelitian yaitu: “Bagaimana representasi gangguan jiwa pada karakter Piglet dalam film Winnie The Pooh Movie?”

1.3 Pertanyaan Penelitian

Merujuk pada fokus penelitian di atas, maka pertanyaan penelitian yang dapat dikemukakan oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana Level Realitas dalam film Winnie The Pooh Movie?
2. Bagaimana Level Representasi dalam film Winnie The Pooh Movie?
3. Bagaimana Level Ideologi dalam film Winnie The Pooh Movie?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian bermaksud untuk mendapatkan jawaban dari munculnya pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui Level Realitas dalam film Winnie The Pooh Movie.
2. Untuk mengetahui Level Representasi dalam film Winnie The Pooh Movie.
3. Untuk mengetahui Level Ideologi dalam film Winnie The Pooh Movie.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Praktis Penelitian

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang cukup komprehensif mengenai gangguan jiwa yang terdapat dalam sebuah film animasi sesuai dengan kajian semiotika. Sehingga kedepannya para pembuat sebuah film dapat menciptakan sebuah karya yang sarat akan kepentingan berbagai kondisi jiwa hingga penyebab perilaku dari para tokoh dapat muncul dalam pemaknaannya.

1.5.2 Kegunaan Teoritis Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah penelitian baru pada bidang Ilmu Komunikasi untuk dijadikan sebagai sebuah ide serta gambaran atau referensi bagi penelitian sejenis atau lebih luas, khususnya berkaitan dengan pengembangan penelitian analisis semiotika film yang diterapkan dalam memaknai sebuah isi kajian media massa.

