

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak dapat lepas dari kegiatan komunikasi karena komunikasi merupakan bagian dari sistem dan tatanan kehidupan sosial manusia atau masyarakat. Komunikasi sendiri sudah menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari kita, pada prinsipnya tidak seorang pun dapat melepaskan dirinya dari aktivitas komunikasi. Dengan kata lain, komunikasi telah menjadi jantung dari kehidupan sehari-hari kita.

Komunikasi telah menjadi suatu fenomena bagi terbentuknya suatu masyarakat atau komunitas yang terintegritasi oleh informasi, dimana masing-masing individu dalam masyarakat itu sendiri saling berbagi informasi untuk mencapai tujuan bersama. Komunikasi juga sering disebut sebagai proses penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan baik secara verbal maupun non-verbal. Komunikasi juga dapat diungkapkan baik melalui bahasa lisan maupun tulisan, serta gambar, video, maupun perpaduan dari keduanya yang dapat diterima atau dimengerti oleh komunikan.

Berkembangnya bentuk komunikasi massa di era globalisasi ini, tidak lepas dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang ditandai dengan ditemukannya media elektronik baru seperti televisi,

telepon, komputer, dan satelit yang menyebabkan arus informasi dapat terjadi dengan sangat cepat hingga dapat menembus ruang dan waktu.

Media komunikasi massa telah memainkan peran yang cukup besar pada perubahan budaya dan perilaku masyarakat Indonesia pada umumnya. Salah satu perkembangan media massa adalah film, film saat ini bukanlah menjadi hal yang baru bagi masyarakat, dan film tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, namun juga sebagai media komunikasi antara pembuat film ke penontonnya.

Pada dasarnya, film dibagi dua, yaitu film fiksi dan film non fiksi, film fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan pemikiran sang pembuat film saja, tanpa harus memiliki dasar ide dari sebuah kisah nyata. Film fiksi dibagi jadi beberapa jenis atau *genre*, antara lain; drama, *animation*, *science fiction*, *action*, horror, komedi, *romantic*.

Salah satu film yang paling dinanti oleh para penggemarnya adalah komik strip Si Juki yang akan diangkat kelayar lebar dengan judul *Si Juki The Movie*, film ini akan mulai tayang pada Desember 2017 dan akan menjadi film penutup akhir tahun. Cerita pada film ini merupakan karya original dari sang kreator Faza Ibnu Ubaidillah (Faza Meonk) yang berbeda dari komik yang telah diterbitkan selama ini, dimana sang kreator juga bertindak sebagai sutradara pada filmnya ini. Cerita *Si Juki The Movie* ini sendiri akan berfokus pada momen dimana Si Juki sudah

terkenal dan akan tetap mengkritisi fenomena-fenomena yang ada di masyarakat. (<http://sijuki.com/news-events/si-juki-the-movie.html>)

Film ini sendiri akan di produksi oleh Falcon Picture dimana mereka telah melahirkan karya-karya yang fenomenal seperti *Comic 8*, *My Stupid Boss*, hingga *Warkop DKI Reborn*. *Si Juki The Movie* sendiri akan diproduksi dalam format 2 dimensi dan akan diperankan oleh 15 artis sebagai *voice actor*, antara lain Bunga Citra Lestari (Erin), Indro “Warkop” (Profesor Junet), Tio Pakusadewo, dan lain-lain.

Dari kesuksesan komik strip *Si Juki* ini apakah akan menjadi daya tarik tersendiri dalam menarik minat menonton film *Si Juki The Movie* bagi khalayak. Dari sini peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana daya tarik film *Si Juki The Movie* terhadap minat menonton film tersebut pada suatu komunitas.

Kata komik strip (*comics-strips*) sendiri digunakan untuk menyebut komik bersambung, yang di Indonesia langka penyebutannya. Dalam Bahasa Prancis tidak ditemukan padanan yang tepat untuk kata Inggris *comics* yang merupakan perwujudan utama dari gejala sastra gambar. Karena tidak ada istilah lain, digunakan istilah *bande dessinee*, yang memiliki arti sama dengan komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar.

Komunitas menurut George Hillery Jr. adalah sekelompok orang yang tinggal di daerah dan memiliki hubungan untuk berinteraksi dengan

satu sama lain. Sedangkan menurut Hendro Puspito, Komunitas adalah suatu kumpulan nyata, teratur & tetap dari individu-individu yang melaksanakan peran-perannya secara berkaitan guna mencapai tujuan bersama. Contoh dari komunitas adalah komunitas pencinta film, komunitas pecinta j-culture, komunitas pecinta klub sepakbola dan lain sebagainya.

Disini peneliti mengambil populasi anggota (member) komunitas yang ada di grup Line yaitu *Mangkanya* sebagai responden. Peneliti menggunakan anggota (member) komunitas ini sebagai populasi karena para member tersebut suka membahas tentang film yang sedang *booming* maupun film-film lama.

Sekilas tentang komunitas *Mangkanya*, *Mangkanya* merupakan komunitas yang beranggotakan 43 orang dan menggunakan platform media sosial Line sebagai media untuk berkomunikasi antar anggotanya. Asal mula penamaan dari komunitas ini sendiri terlahir dari kebiasaan tiap-tiap anggota member menggunakan kata “makanya” lalu diplesetkan menjadi “*Mangkanya*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada

- a. Bagaimana daya tarik komik strip Si Juki pada member komunitas “Mangkanya”?
- b. Bagaimana minat menonton film Si Juki *The Movie* pada member komunitas “Mangkanya”?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui daya tarik dari komik strip Si Juki
2. Untuk mengetahui minat menonton member komunitas “Mangkanya” terhadap film Si Juki *The Movie*
3. Untuk mengetahui daya tarik komik strip Si Juki terhadap minat menonton Si Juki *The Movie* pada member “Mangkanya”

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam hal ini dibagi menjadi dua, yaitu:

### 1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk memberikan manfaat secara teori dan menambah ilmu serta wawasan yang berguna bagi perkembangan ilmu komunikasi, khususnya di bidang kepenyiaran dan dunia perfilman, yang

berhubungan dengan daya tarik, minat dan film. Serta dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.4.2 Secara Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah referensi bagi mahasiswa khususnya dan industri perfilman animasi pada umumnya untuk dapat selalu membuat film animasi yang lebih menarik lagi.

### **1.5 Sistematika Penelitian**

#### **BAB I : Pendahuluan**

Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian

#### **BAB II : Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisikan tentang penjelasan mengenai teori-teori ilmu komunikasi, beserta definisi dari para tokoh.

#### **BAB III : Gambaran Umum**

Bab ini berisikan tentang desain penelitian, populasi dan sampel, bahan serta teknik penelitian.

#### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Di bab ini berisi tentang pokok penelitian yang menguraikan tentang Subjek, Hasil dan Pembahasan Penelitian.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk menjadikan objek penelitian lebih baik lagi kedepannya.

**DAFTAR PUSTAKA**