

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan kegiatan sehari-hari yang sangat penting, komunikasi dilakukan untuk memperoleh informasi. Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi terhadap satu sama lain yang pada gilirannya akan tiba saling pengertian (Everett M. Rogers 2004:19). Sedangkan menurut Harold D. Lasswell komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan berikut: *Who Say What In Which Channel To Whom With What Effect?* (siapa mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan efek bagaimana?) (Lasswell 1960:40).

Dunia perfilman saat ini pada umumnya berlomba dalam penyajian film yang sedang diminati dikalangan masyarakat, terutama dibagian *genre* film. Hal ini di pengaruhi adanya minat konsumen terhadap suatu genre dan teknologi terkait media baru. Film berbasis internet juga sudah mulai dibuat dan sangat memudahkan kita, dengan berlangganan seperti TV kabel kita sudah bisa mengakses film – film yang ingin ditonton secara praktis dan efisien diamanapun dan kapan pun kita berada.

Karena itu dunia “Rumah Produksi Film” harus lebih kreatif dan inovatif dalam memproduksi sebuah film yang berkualitas, bukan hanya ingin ditonton oleh masyarakat. Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi. Menonton film ke bioskop ini menjadi aktivitas populer bagi orang Amerika pada tahun 1920-an sampai 1950-an. Industri film adalah industry bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang – orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang – kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri (Dominick. 2000:306). Film menyita perhatian masyarakat banyak tanpa mengenal usia, profesi, dan pendidikan. Ini dikarenakan film memiliki sejumlah kekuatan utama yaitu menyatukan fungsi audio dan visual yang mampu memikat masyarakat untuk tetap menonton yang ditampilkan.

The Raid Redemption (sebelum diedarkan: **Serbuan Maut**¹) adalah film aksi seni bela diri dari Indonesia yang disutradarai oleh Gareth

Evans dan dibintangi oleh Iko Uwais. Pertama kali dipublikasi pada Festival Film Internasional Toronto (*Toronto International Film Festival*, TIFF) 2011 sebagai film pembuka untuk kategori Midnight Madness, para kritikus dan penonton memuji film tersebut sebagai salah satu film aksi terbaik dan mendapatkan penghargaan *The Cadillac People's Choice Midnight Madness Award*. Terpilihnya film ini untuk diputar pada beberapa festival film internasional berikutnya, seperti Festival Internasional Dublin Jameson (Irlandia), Festival Film Glasgow (Skotlandia), Festival Film Sundance (Utah, AS), *South by Southwest Film* (SXSW, di Austin, Texas, AS), dan Festival Film Busan (Korea Selatan), menjadikannya sebagai film komersial produksi Indonesia pertama yang paling berhasil di tingkat dunia. Proyek awalnya, *Berandal*, diumumkan tahun 2011 sebelum film "*The Raid*" dibuat pada tahun yang sama yaitu tahun 2011, namun baru dirilis pada 2014 dengan judul *The Raid 2: Berandal* (wikipedia.com).

Film ini adalah kerja sama kedua antara Gareth Evans dan Iko Uwais setelah film aksi pertama mereka, *Merantau*, yang diluncurkan pada tahun 2009. Sama halnya dengan *Merantau*, dalam proyek ini, mereka juga menonjolkan seni bela diri tradisional Indonesia, pencak silat, dalam tata laga mereka. Penata laga untuk *The Raid Redemption* adalah Iko Uwais dan Yayan Ruhian, sama seperti pada *Merantau*, dengan sejumlah ide dari Gareth Evans sendiri. Proses pengerjaan film ini dikerjakan selama tiga bulan. Selain kedua aktor laga tersebut, *The Raid* juga dibintangi oleh aktor kawakan di antaranya Ray Sahetapy, Donny Alamsyah, Pierre Gruno, dan Joe Taslim.

Penggarapan skoring musik *The Raid* yang rilis di wilayah Amerika Utara, Amerika Latin dan Spanyol juga melibatkan musisi Mike Shinoda, (personel Linkin Park) dan Joseph Trapanese, seorang composer yang menggarap music untuk film *Tron Legacy* (2010) dari Walt Disney Picture.

Selain pengambilan gambarnya, olahan koreografi seni bela diri film ini juga menuai decak kagum dari para juri dan penonton di berbagai festival film Internasional. Film ini setelah dirilis sempat bertengger di posisi 15 besar top box office bioskop Amerika. Di Indonesia sendiri film ini telah ditonton oleh 1.844.817 orang. Dengan kesuksesan itu, *The Raid* berhasil meraup penghasilan sekitar US\$ 15 juta di seluruh dunia (wikipedia.com).

Setiap khalayak yang menonton film akan mempunyai "*personal opinion*" terhadap program acara yang ditontonnya. Hal ini dapat berupa akibat atau hasil yang diperoleh dari komunikasi. *Personal opinion* dapat juga berupa pendapat seseorang terhadap sesuatu masalah tertentu. *Personal opinion* juga terkait dengan persepsi, persepsi dapat ditimbulkan setelah seseorang memiliki pengetahuan kepada film tersebut.

Penulis ingin mengetahui bagaimana Persepsi dan Minat Menonton Siswa Anggota Ekstrakurikuler *ITCommunity* SMKN 5 Kota Tangerang terhadap film *The Raid Redemption*. Penulis memilih film *The Raid Redemption* karena saat penayangan film ini sukses membuat para penonton dan kritikus takjub akan hasilnya, sampai kebelahan dunia dan mendapatkan banyak penghargaan. Dan alasan penulis memilih anggota *ITCommunity* SMKN 5 Kota Tangerang adalah karena Ekstrakurikuler ini selalu menghasilkan anak – anak yang berprestasi dalam bidang Multimedia. Untuk itu penulis tertarik untuk meneliti dan membahas permasalahan ini dalam suatu karya ilmiah berupa skripsi dengan judul **“Persepsi Dan Minat Menonton Siswa Anggota Ekstrakurikuler *ITCommunity* SMKN 5 Kota Tangerang Terhadap Film *The Raid Redemption*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis mengemukakan rumusan masalah yakni:

“Bagaimana Persepsi Dan Minat Menonton Siswa Anggota Ekstrakurikuler *ITCommunity* SMKN 5 Kota Tangerang Terhadap Film *The Raid Redemption*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, adapun tujuan yang ingin disampaikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui persepsi apa pada anggota Ekstrakurikuler *ITCommunity* SMKN 5 Kota Tangerang terhadap film *The Raid Redemption*
2. Untuk mengetahui apa minat menonton pada anggota ekstrakurikuler *ITComunnity* SMKN 5 Kota Tangerang terhadap film *The Raid Redemption*

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap, bahwa penelitian yang penulis lakukan memiliki manfaat yang besar bagi semuanya. Namun secara terperinci penulis membagi manfaatnya menjadi dua, yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk mengetahui kajian teori dalam bidang penyiaran (*broadcasting*)

1.4.2 Secara Praktis

Penelitian ini bermanfaat agar penulis mengetahui persepsi dan minat menonton siswa anggota ekstrakurikuler *ITCommunity* terhadap film *The Raid Redemption*

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan sempro ini terdiri dari enam bab beserta sub-sub bab yang mendukungnya. Diantaranya adalah :

BAB I. Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara teoretis maupun praktis serta sistematika penulisan.

BAB II. Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi uraian tinjauan pustaka, teori yang relevan, hasil-hasil penelitian lain, dan hipotesis (jika diperlukan).

BAB III. Metode Penelitian

Pada bab ini membahas mengenai desain penelitian, obyek penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam bentuk tulisan, tabel atau gambar.

BAB V: Pembahasan

Bab ini memuat penjelasan/penafsiran hasil penelitian (jangan mengulang hasil), analisis data, serta perbandingan dengan hasil penelitian terdahulu baik yang pro maupun yang kontra.

BAB VI: Penutup

Bab ini memuat kesimpulan dan saran.