

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi massa adalah komunikasi yang ditunjukan kepada khalayak luas atau masyarakat umum dengan menggunakan berbagai media massa sebagai saluran komunikasi. Pesan yang disampaikan melalui media massa dapat diterima secara serentak oleh khalayak umum. Salah satu bentuk dari komunikasi massa ialah film, film merupakan karya sastra yang berupa audio visual yang menggambarkan adegan adegan sebuah alur cerita. Film biasanya dibuat oleh sutradara yang bisa mengajak kita untuk berimajinasi dan mengkhayal kadang-kadang juga berdasarkan cerita nyata.

Film sebagai salah satu media komunikasi massa yang paling kuat, jauh melampaui sekadar hiburan. Ia adalah media audio-visual yang unik, memiliki kemampuan luar biasa untuk menjangkau jutaan orang secara serentak, menembus batas geografis dan budaya. film beroperasi sebagai sistem komunikasi yang satu arah (*linear*). Sumber pesannya adalah industri yang terlembaga tim produksi, sutradara, dan penulis skenario yang bekerja bersama untuk menciptakan sebuah karya. Pesan tersebut kemudian disalurkan melalui media film itu sendiri, dikonsumsi oleh khalayak yang heterogen dan anonim.

Kekuatan utama film terletak pada kemampuannya untuk bercerita (*storytelling*). Melalui gabungan gambar bergerak, suara yang mendalam, musik yang emosional, dan akting yang meyakinkan, film mampu membangkitkan emosi, menarik perhatian, dan membuat pesan menjadi lebih mudah diserap dan diingat.

Film animasi merupakan karya tangan yang bergerak, film animasi adalah salah satu genre favorit yang sangat digemari anak-anak, remaja dan juga dewasa. Selain dibuat untuk hiburan film animasi juga dipakai untuk berbagai macam hal diantaranya seperti bisnis, periklanan dan pendidikan.

Film animasi yang disukai anak-anak harus menampilkan pesan atau adegan yang baik karena anak-anak rentan untuk meniru apa yang mereka lihat. Beberapa karakteristik film animasi ini termasuk gambar tampilannya berwarna-warni, tokoh yang menghadapi berbagai segala situasi, dan alur cerita yang cocok untuk semua penonton (Bimo Walgito, 2004).

Serial animasi *Black Clover* berasal dari Jepang dan awalnya disajikan dalam bahasa Jepang tetapi pada saat ditayangkan sudah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia. Di animasi ini terdapat beragam pesan, pesan tersebut bisa bersifat positif maupun negatif. Pesan negatifnya meliputi perilaku buruk seperti merokok, mengonsumsi sake, makan secara tergesa-gesa, dan tindakan negatif lainnya. Namun, disisi lain animasi ini juga menyampaikan pesan-pesan positif yang patut diteladani, seperti ketekunan, kerja keras, saling membantu, dan sejumlah pesan positif lainnya.

Animasi ini sangat dinantikan oleh para penggemar karena ini adalah movie pertama di serial animasi *Black Clover*. Movie ini ditayangkan karena serial ini terakhir tayang pada tahun 2021 setelah itu hiatus, untuk menunggu serialnya berlanjut lagi maka industri film membuat movie ini. Dan animasi ini eksklusif ditayangkan hanya di *Netflix* jadi para penggemar harus menontonnya hanya bisa di aplikasi tersebut.

Film animasi ini juga sangat cocok bagi anak-anak dalam mencapai cita-citanya dan semangat dalam belajar karena sepanjang cerita penonton akan diajak melihat perubahan dan pertumbuhan karakter utama, yang akan menimbulkan elemen emosional yang sangat dalam. Dapat menyampaikan pesan positif tentang kemauan keras, tekad, dan semangat pantang menyerah. Hal ini dapat menginspirasi bagi penonton, terutama yang mungkin menghadapi kesulitan atau tantangan dalam hidup mereka.

Pesan adalah makna yang ingin disampaikan seseorang komunikator kepada komunikan. Pesan yang dimaksud agar terjadi kesamaan maksud antara komunikator dan komunikan, pesan bisa berupa lambang atau tanda seperti

kata-kata dan bisa pula dengan gerak (gesture). Bentuk pesan bisa bersifat informatif, persuasif, dan motivasi (H.A.W Widjaja; 2002).

Film adalah gambar yang bergerak, film biasanya dibuat oleh seseorang untuk mempengaruhi seseorang dan juga bisa terbawa suasana didalamnya. Film dapat mempengaruhi perilaku penonton dengan mendorong mereka untuk meniru atau mengadopsi perilaku yang ditampilkan.

Motivasi pada anak-anak dibangun melalui kombinasi apresiasi, pendidikan karakter, dan penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan (aktif, kreatif, dan ceria). Fokus utamanya adalah membangun ketahanan mental (anti-menyerah), kreativitas, serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan.

Pesan motivasi adalah kata kerja yang biasanya diberikan oleh orang lain yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang positif, pesan itu menunjukkan bahwa bekerja keras masih memiliki kesempatan untuk memperoleh sesuatu yang baik meskipun kita memiliki kekurangan dan kelemahan. Berdasarkan latar belakang penulis tertarik ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang pesan motivasi yang terkandung dalam film animasi *"Black Clover: Sword of the Wizard King"*.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Film animasi seringkali mendapat citra negatif dimasyarakat karena banyak yang mengandung pengaruh negatif. Sebagai contoh, animasi seperti Shincan sering menampilkan pesan tentang kenakalan dan keusilan anak-anak tanpa memberikan solusi yang jelas. Pernyataan ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Monica Haliza Wati, 2022) tentang dampak film animasi dalam perkembangan tingkah laku anak dalam hasil penelitian tersebut adanya dampak negatif dari film animasi adalah malas untuk beraktivitas, berperilaku agresif, tutur kata yang tidak sopan dan tidak fokus. Namun, film *Black Clover* berbeda karena mengisahkan seorang anak yang bercita-cita ingin menjadi raja sihir tapi untuk mewujudkannya sangatlah sulit, karena dia harus melewati semua rintangan yang ada. Tapi ditengah-tengah kesulitannya dia tidak menyerah sebagaimana cerita didalam film tersebut.

2. Batasan Masalah

Film *Black Clover* merupakan animasi dengan memiliki 170 episode, Tetapi untuk membatasi penelitian peneliti memilih untuk menggunakan film *Black Clover* dalam bentuk movie yang berjudul "*Black Clover: Sword of The Wizard King*".

3. Pertanyaan Masalah

- a. Bagaimana analisis isi pesan motivasi dalam film *Black Clover: Sword of The Wizard King*?
- b. Bagaimana bentuk dan makna pesan motivasi dalam film *Black Clover: Sword of The Wizard King*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana analisis isi pesan motivasi dalam film *Black Clover Sword of The Wizard King*.
2. Untuk mengetahui bagaimana bentuk dan makna pesan motivasi dalam film *Black Clover Sword of The Wizard King*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a) Secara teoritis, memberikan manfaat bagi pengembangan khazanah ilmu pengetahuan di bidang komunikasi dan juga sebagai referensi bagi mahasiswa yang ingin membahas tentang penelitian ini lebih lanjut.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a) Bagi orang tua
 Penelitian ini dapat menjadi bahan renungan untuk memberikan tontonan film animasi yang baik kepada anak sehingga anak mendapatkan pembelajaran yang baik.
 - b) Bagi peneliti lain
 Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan peneliti lain untuk melakukan peneliti selanjutnya.

E. Sistematika Penulisan

Untuk memahami dan mempermudah, penulis mencoba menyusun penelitian ini secara sistematis, pembahasan peneliti terdiri dari 5 bab. Masing-masing bab terdiri dari sub bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, dalam bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, dalam bab ini terdiri dari kajian teori, komunikasi, komunikasi massa, film, film animasi, analisis isi, pesan motivasi, dan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI DAN DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN, dalam bab ini terdiri dari jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, deskripsi penelitian, sumber data, penelitian sumber informasi, teknik pengumpulan data, dan teknis analisis data.

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini terdiri dari analisis isi, definisi konsep isi, populasi dan sampling, definisi operasional, analisis pola dan interaksi dan pembahasan.

BAB V PENUTUP, peneliti akan menutup dengan kesimpulan, implikasi, dan saran-saran.

UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**