

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa banyak dampak bagi kehidupan manusia, baik dalam hal positif maupun negatif. Kemajuan teknologi ini memberikan berbagai penawaran menarik kepada manusia, salah satunya adalah kemudahan dalam hal untuk berkomunikasi. Hal ini dapat dilihat dari munculnya alat telekomunikasi seperti telepon genggam yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dimanapun dan kapanpun tanpa mengenal batasan waktu dan jarak.

Era digital telah mengubah lanskap komunikasi massa secara fundamental. Di era teknologi digital telah memberikan dampak besar pada bagaimana pesan-pesan disebar, diakses, dan dikonsumsi oleh publik. Transformasi komunikasi di era digital mencerminkan perubahan mendasar dalam cara berkomunikasi, mengakses informasi, dan berinteraksi dengan dunia sekitar (Hasan et al., 2023).

Ini tentu saja merubah cara berkomunikasi umat manusia yang pada awalnya dilakukan secara langsung berinteraksi tatap muka atau *face to face*, namun sekarang bisa dilakukan melalui produk hasil perkembangan teknologi tersebut. Namun tidak hanya telepon, saat ini terdapat berbagai jenis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi, seperti *handphone*, radio, televisi, internet, dan film.

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Film juga dianggap sebagai media komunikasi massa yang ampuh

terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, film mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat. Ketika menonton film, penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi khalayak (Asri, 2020).

Ada yang beranggapan bahwa film merupakan sebuah tayangan hiburan semata, ada pula yang menganggap film adalah sebuah media yang dapat memberikan pembelajaran bagi penikmatnya. Bagi pembuat film, tak jarang mereka membuat film atas dasar pengalaman pribadi ataupun kejadian nyata yang di angkat ke dalam layar lebar. Karena pada dasarnya Film selalu merekam realita yang berkembang di dunia fana dan kemudian memproyeksikannya ke dalam layar lebar.

Pada umumnya, pesan pada sebuah film dapat beragam bentuknya tergantung pada tujuan dari film tersebut. Meskipun demikian, sebuah film biasanya menyampaikan berbagai pesan seperti edukasi, hiburan, dan informasi lainnya. Pesan-pesan dalam film menggunakan lambang-lambang yang ada di pikiran manusia, seperti suara, ucapan, ekspresi wajah, gerak tubuh atau gestur. Film adalah visualisasi dari kehidupan nyata yang menyimpan banyak pesan, mulai dari gaya hidup sampai upaya untuk melestarikan kebudayaan.

Film di produksi dengan mengusung berbagai tema, baik dengan tujuan sebagai sarana hiburan maupun penyampaian pesan kepada khalayak. Film memiliki kekuatan besar untuk mempengaruhi khalayak dan dinilai mampu menyentuh perasaan dan moral penontonnya. Hal ini disebabkan karena pesan yang terkandung dalam film tersampaikan dengan sempurna melalui format audio

visual nya. Salah satu genre film yang diminati oleh penonton adalah genre drama.

Dalam beberapa tahun terakhir, film yang mengangkat tema budaya lokal menunjukkan peningkatan minat para penontonnya. Tidak dapat dipungkiri, kepopuleran film *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* yang disutradarai oleh Sonil Soraya tahun 2013 membawa gelombang baru bagi dunia perfilman Indonesia saat ini. Film yang mengisahkan cinta terhalang budaya ini sukses membuat banyak rumah produksi film Indonesia meramaikan tema kebudayaan lokal.

Dalam konteks film, budaya dapat ditampilkan melalui berbagai elemen seperti latar cerita, dialog, kostum, tradisi, dan perilaku karakter. Ketika sebuah film menggambarkan budaya tertentu, ada proses yang disebut representasi, dimana budaya dihadirkan kembali kepada penonton. Representasi merupakan sumber interpretasi teks yang dialami dalam kehidupan sosial masyarakat. Representasi digunakan sebagai media dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam film tersebut.

Pihak yang terlibat dalam memproduksi film seperti sutradara, penulis skenario, dan pembuat film memiliki kebebasan kreatif dalam menampilkan aspek-aspek budaya tertentu. Namun kebebasan ini sering kali menimbulkan tantangan, terutama ketika harus memilih elemen mana yang harus disederhanakan atau diperjelas untuk kepentingan naratif dan komersial. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis representasi tersebut dengan pendekatan ilmiah, agar kita dapat memahami bagaimana budaya ditampilkan dan disampaikan kepada khalayak.

Sebagai seni, film dapat mempengaruhi pemahaman masyarakat tentang budaya, baik secara positif maupun negatif. Representasi yang akurat dan positif dapat membentuk persepsi khalayak yang berpotensi baik terhadap suatu kebudayaan. Sedangkan representasi yang tidak jelas kebenarannya akan menciptakan *stereotype* pada kebudayaan itu.

Dalam konteks budaya Minangkabau, representasi dapat membantu menguatkan identitas budaya dan memberikan wawasan lebih dalam tentang nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat etnis Minangkabau. Etnis Minangkabau merupakan salah satu etnis yang mewarnai keberagaman di Indonesia. Etnis ini dikenal sebagai suku yang berlandaskan Islam, yang menerapkan sistem matrilineal, dan orang-orangnya yang suka merantau.

Gambar 1. 1 Film Onde Mande (2023)



(sumber: Wikipedia contributors, 2024)

Seperti pada film *Onde Mande* yang di sutradarai oleh Paul Fauzan Agusta tahun 2023 yang merupakan sebuah film drama komedi Indonesia yang menyajikan kisah tentang kehidupan masyarakat mayoritas suku Minangkabau di desa Sigiran di tepi danau Maninjau, Sumatera Barat yang berusaha mendapatkan hadiah sayembara senilai 2 miliar rupiah. Film ini dibintaangi oleh aktor dan aktris antara lain Jose Rizal Manua sebagai Da Am, tokoh yang memperjuangkan mimpi Angku Wan untuk memajukan Desa Sigiran, Musra Dahrizal Katik Rajo

sebagai Angku Wan (Ridwan Sutan Pangeran), tokoh yang memenangkan sayembara senilai 2 miliar rupiah yang nantinya uang tersebut akan dihibahkan ke Desa Sigiran untuk modal mata pencaharian baru masyarakat setempat karena perekonomian yang tidak stabil, namun sayangnya Angku Wan meninggal dunia sebelum mendapatkan hadiah dari sayembara tersebut, Shenina Cinnamon sebagai Si Mar seorang guru SD dan merupakan anak dari Da Am, Jajang C. Noer sebagai Ni Ta istri Da Am, Yusril Katil sebagai Haji Ilyas, Yuniarni sebagai Ni Tin, Shahabi Sakri sebagai Huda, Ajil Ditto sebagai Hadi, Rivanzsa Alfath sebagai Afdhal, Emir Mahira sebagai Anwar anak Angku Wan yang telah berpisah dengan ayahnya ketika masih berusia tiga tahun, Oscar Lolang sebagai Dadang, Reza Afre sebagai Da Nas, dan para pemeran pendukung lainnya.

Film Onde Mande menceritakan tentang seorang pensiunan guru bernama Ridwan Sutan Pangeran (Angku Wan) yang merupakan sosok yang bijaksana dan tetua Desa Sigiran dan berhasil memenangkan sayembara berhadiah Rp 2 miliar dari sebuah perusahaan sabun. Angku Wan berniat menggunakan hadiah tersebut untuk kemajuan desanya, namun sebelum menerima hadiah tersebut Angku Wan meninggal dunia. Da Am yang merupakan orang yang dekat dengan almarhum Angku Wan mengetahui mimpi Angku Wan yang ingin memajukan Desa Sigiran, akhirnya bertekad untuk mewujudkan impian terakhir Angku Wan tersebut. Da Am kemudian menggerakkan warga desa untuk menyusun rencana besar untuk mendapatkan hadiahnya lewat berbagai cara dan berusaha meyakinkan perusahaan sabun tersebut bahwa Angku Wan masih hidup. Warga desa melakukan hal tersebut bukan karena serakah, melainkan hadiah tersebut akan digunakan untuk tujuan yang mulia, yaitu membangun desa lebih sejahtera seperti

pesan terakhir Angku Wan. Akan tetapi, rencana yang disusun warga desa tersebut mengundang pro dan kontra. Keadaan semakin runyam karena Anwar selaku perwakilan perusahaan sabun datang ke desa secara tiba-tiba untuk memvalidasi pemenang sayembara tersebut. Warga desa panik dan mencari berbagai cara agar rencana mereka tetap berhasil dan uang sayembara tetap didapatkan.

Namun, tidak semua film yang mengangkat tema kebudayaan lokal mampu merepresentasikan budaya tersebut secara *reliable* dan akurat. Terkadang budaya dimutasi untuk kepentingan tertentu seperti bisnis yang menyesuaikan dengan gelombang pasar yang lebih luas. Secara objektif, peneliti tertarik untuk mengangkat film Onda Mande sebagai objek penelitian karena mengampilkan kebudayaan Minangkabau yang memiliki kekhasannya sendiri.

Gambar 1. 2 Potongan Adegan film Onda Mande



(Sumber: Observasi Peneliti)

Penelitian ini akan berfokus pada bagaimana representasi budaya Minangkabau yang disampaikan dan tercermin dalam film Onda Mande. Representasi dari berbagai aspek budaya Minangkabau pada film ini menjadi menarik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui pengamatan pada objek penelitian, yaitu film Onda Mande menampilkan tantangan kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat Desa Sigiran, nilai gotong-royor dan kekeluargaan yang kuat dalam budaya Minangkabau, nilai

musyawarah demi kesejahteraan bersama, dan masih banyak lagi nilai budaya yang berusaha direpresentasikan dalam film ini, mulai dari prinsip hidup orang Minang hingga identitas budaya Minangkabau yang jelas ditandai dengan penggunaan bahasa Minang hampir pada setiap dialog dalam film. Semua aspek ini peneliti amati dari adegan-adegan atau *scene by scene* yang tersaji dalam film Onda Mande (2023).

Oleh sebab itu, berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk meneliti “**Representasi Budaya Minangkabau Dalam Film Onda Mande (2023)**”.

1.2 Fokus Penelitian

Mengacu pada penjelasan sebelumnya, maka fokus penelitian ini akan difokuskan pada Analisis isi (*content analysis*) terhadap nilai budaya Minangkabau yang dilihat dari penayangan film Onda Mande.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti peneliti adalah bagaimana representasi budaya Minangkabau dalam film Onda Mande (2023) dengan menggunakan pendekatan analisis isi (*content analysis*) film.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi budaya Minangkabau dalam film Onda Mande menggunakan pendekatan analisis isi (*content analysis*) film.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi jurusan ilmu komunikasi mengenai konsep analisis wacana, komunikasi media massa, dan interplasi suatu budaya dalam media massa yaitu film.
- b. Melengkapi sebuah makna bagi peneliti yang ingin mengadakan penelitian serupa maupun penelitian lanjutan terkait dengan interpretasi analisis kandungan dalam sebuah film.

1.5.2 Manfaat praktis

- a. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bacaan mengenai analisis konten dan dapat meningkatkan daya kritis dalam menerima terpaan informasi dalam film sebagai medianya.
- b. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan serta memberikan pengalaman secara langsung tentang fakta yang ada di lapangan serta menerapkan teori yang telah di peroleh di bangku perkuliahan.