

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media massa menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat. Karena media massa dapat memberikan informasi yang sangat cepat dan efektif sehingga media massa ini dapat menjangkau khalayaknya secara luas dan mampu menjangkau khalayaknya dalam waktu yang relatif sangat cepat dan singkat. Media massa juga dapat memberikan sebuah informasi, hiburan, dan dapat mempersuasi khalayak dengan dampak yang positif ataupun negatif, tergantung khalayak menanggapi suatu informasi tersebut.

Media massa adalah alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada audience yang luas dan heterogen. Kelebihan media massa dibanding dengan jenis komunikasi lain adalah ia bisa mengatasi hambatan ruang dan waktu. Bahkan media massa mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas. (Nurudin, 2007 : 9)

Banyak para ahli komunikasi mengemukakan pendapatnya mengenai fungsi komunikasi massa dengan persamaan dan perbedaan di setiap kalimatnya.

Ada banyak pendapat yang dikemukakan untuk mengupas fungsi-fungsi komunikasi massa. Sama dengan definisi komunikasi massa, fungsi komunikasi massa juga mempunyai latar belakang dan tujuan yang berbeda satu sama lainnya. Meskipun satu pendapat dengan pendapat lain berbeda, tetapi titik tekan mereka kemungkinan sama. Misalnya, ada yang mengatakan bahwa fungsi media massa itu mendidik, tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa fungsi itu sudah

tercakup dalam pewarisan sosial. Ada pun yang dikemukakan, setidaknya ada benang merah bahwa fungsi komunikasi massa secara umum bisa dikemukakan, seperti memberikan informasi, pendidikan, dan hiburan (Nurudin, 2007 : 63).

Media massa dapat memberikan fungsi entertainment (hiburan), sulit dibantah lagi bahwa pada kenyataannya hampir semua media menjalankan fungsi hiburan. Televisi adalah media massa yang mengutamakan sajian hiburan. Hampir tiga perempat bentuk siaran televisi setiap hari merupakan tayangan hiburan. Memang ada beberapa stasiun televisi dan radio siaran yang lebih mengutamakan tayangan berita. Demikian pula halnya dengan majalah, tetapi ada beberapa majalah yang lebih mengutamakan berita seperti *Time dan News Week, Tempo dan Gatra* (Ardianto, 2014 : 17).

Sementara itu, Effendy (1993) mengemukakan fungsi komunikasi massa secara umum adalah (1) Fungsi Informasi, fungsi memberikan informasi ini diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar atau pemirsa. Berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya. (2) Fungsi Pendidikan, media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayaknya (*mass education*). Karena media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Salah satu cara mendidik yang dilakukan media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa atau pembaca. (3) Fungsi Mempengaruhi, fungsi mempengaruhi dari media massa secara implisit terdapat pada tajuk/editorial, features, iklan, artikel, dan sebagainya. Khalayak dapat terpengaruh oleh iklan-iklan yang ditayangkan oleh televisi ataupun surat kabar.

Dalam pemilihan media massa, tergantung kepada khalaya atau masyarakat yang memilih media sesuai dengan keinginannya. Media hanya memberikan sebuah informasi dan kemudian khalayak yang memilihnya. Dalam pemilihan media tersebut, khalayak memilihnya sesuai dengan kebutuhan, keinginan dan kesukaan khalayak mengenai informasi yang diberikan oleh suatu media tersebut. apabila khalayak tidak menyukai suatu informasi yang diberikan oleh media tersebut, maka khalayak dapat memilih media lain yang dapat memberikan sebuah informasi yang lebih baik dan dapat dipercaya. Semuanya kembali kepada pilihan khalayak.

Dari segi komunikasi, film merupakan jenis media komunikasi, yaitu media komunikasi massa. Film dapat memberikan fungsi hiburan dan dapat memberikan dampak yang positif ataupun negatif, tergantung khalayak tersebut dalam menanggapi. Film sebagai media komunikasi memiliki kelebihan dari segi audio dan visual. Karena, khalayak atau penontonnya dapat melihat dan mendengar melalui gambar yang bergerak disertai dengan suara atau audio. Sehingga isi pesan dalam film tersebut dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh khalayak atau penontonnya.

Film memiliki pengertian yang beragam, tergantung sudut pandang orang yang membuat definisi. Berikut adalah beberapa definisi film Menurut Kamus Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Pusat Bahasa pada tahun 2008. Film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret). Film juga merupakan media untuk tempat gambar positif (yang dimainkan dibioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar

hidup. Kemudian menurut UU No. 23 Tahun 2009 tentang Perfilman, Pasal 1 menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan (Trianton, 2013 : 1).

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka nation and character building. Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang (Ardianto, 2014 : 145).

Dalam film terdapat fungsi informatif dan edukatif. Khalayak dapat mendapatkan pengaruh yang positif maupun pengaruh yang negatif dari suatu film, tetapi dari film tersebut seseorang dapat belajar dan memahami nilai-nilai dan makna yang terkandung dalam sebuah film tersebut, untuk kemudian diperoleh benang merah atau tujuan film tersebut dibuat. Selain itu film juga dapat memberikan hiburan dan fungsi mendidik. Film-film yang memberikan hiburan, seperti film komedi dan film yang memberikan pendidikan, seperti film tentang sejarah dan film yang dapat memberikan inspirasi bagi penontonya.

Dalam Film *Soul Surfer*, film ini memberikan pendidikan, yaitu penerapan unsur motivasi yang sangat hebat terlihat dari adegan-adegan di film ini yang

memperlihatkan kegigihan dan kehebatan seseorang dalam memotivasi dirinya sendiri, agar dapat menginspirasi orang lain. Film *Soul Surfer* ini adalah kisah nyata yang memperlihatkan iman dan keberanian salah seorang peselancar wanita terbaik di dunia bernama Bethany Hamilton. Bethany adalah peselancar remaja yang kehilangan lengan kirinya dalam serangan ikan hiu, Bethany kehilangan lengan kirinya pada usianya 13 tahun saat berselancar bersama teman baiknya Allana. Dengan iman dan tekad yang kuat dia berhasil mengalahkan rintangan baik kekurangan fisik maupun tantangan psikis berupa trauma dan akhirnya dia berhasil kembali menjadi juara dan dapat menginspirasi banyak orang.

Dalam film *Soul Surfer* ini, motivasi dijabarkan melalui adegan-adegan dalam film yang didalamnya terkandung faktor-faktor motivasional. Untuk mengenal individu dan karakteristiknya yang khas, perlu dipahami paling sedikit delapan faktor motivasional, yaitu:

- a) Karakteristik biografikal,
- b) Kepribadian,
- c) Persepsi,
- d) Kemampuan belajar,
- e) Nilai-nilai yang dianut,
- f) Sikap,
- g) Kepuasan kerja, dan
- h) Kemampuan. (Siagan, 2004: 80-81)

Dari beberapa karakteristik motivasional tersebut, maka terlihat dalam film *Soul Surfer* padterdapat berbagai adegan yang didalamnya memiliki faktor-faktor motivasional. Misalnya dalam adegan, keputusan Bethany kembali ke air dan bermain selancar setelah kehilangan lengan kirinya. Dalam adegan ini tentunya kita dapat mengetahui dan memahami berbagai pertimbangan motivasional, misalnya saja dari segi karakteristik biografikal. Karakteristik

biografikal ini meliputi jenis kelamin, usia dan status perkawinan. Dari segi jenis kelamin dan usia, Bethany merupakan seorang perempuan yang harus menerima takdirnya kehilangan lengan kirinya pada saat usianya masih 13 tahun. Bethany merupakan seorang perempuan yang memiliki jiwa yang tegar, kuat dan dapat memotivasi dirinya untuk menggapai keinginannya dan cita-citanya menjadi peselancar dunia, meskipun usianya pada saat itu masih 13 tahun tetapi jiwa selancar dan motivasi dalam dirinya mengalir dan menggelora hingga akhirnya membawa dirinya menjadi peselancar terbaik dunia.

Penulis mengangkat Film yang berjudul *Soul Surfer* ini, karena film ini mampu memberikan inspirasi bagi penonton atau khalayak untuk terus bersemangat, tidak pernah putus asa dan selalu memotivasi diri sendiri dalam menjalani dan mensyukuri kehidupan. Karena sesulit apapun keadaan yang sedang kita alami pada saat ini, maka Allah akan memberikan rencana yang lebih indah daripada yang kita harapkan. Sesungguhnya, Allah tidak akan memberikan cobaan yang tidak sanggup Umatnya lalainya atau diluar kemampuan umatnya.

Film ini merupakan film sangat bagus karena diangkat dari kisah nyata seorang peselancar Bethany Hamilton. Alasan yang pertama, film ini mempunyai kekuatan dari kisah nyata dan segi penokohan dan alur ceritanya. Yang kedua, film ini mempunyai aspek-aspek motivasi yang dapat menginspirasi banyak orang setelah melihat dan menyaksikan film ini. Dan yang ketiga, film yang ditayangkan di tahun 2011 ini mendapatkan banyak penghargaan dan pujian dari berbagai pihak.

Film *Soul Surfer* ini merupakan film barat, dipilih karena memiliki berbagai kelebihan dan faktor-faktor motivasi yang dapat menginspirasi banyak orang. Mempunyai kelebihannya adalah merupakan kisah nyata yang difilmkan dan diperankan oleh seseorang dan menggambarkan dengan jelas alur cerita yang diperankannya. Dibandingkan film lokal, film *Soul Surfer* ini lebih menarik dari segi gambar, cerita dan karakter penokohan pemain dalam film *Soul Surfer* tersebut.

Berdasarkan fenomena dan juga fakta-fakta yang telah dilihat langsung di lapangan, Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang jiwa berselancar Bethany Hamilton dengan judul : Analisis Isi Film *Soul Surfer*. Penulis akan mengamati dan menganalisis film tersebut apakah media komunikasi massa dan perfilman di zaman sekarang ini dapat memberikan inspirasi dan motivasi bagi khalayak dan penontonnya.

1.2 Rumusan dan Identifikasi Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Dari uraian yang dikemukakan di atas, maka penulis memberikan rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana penayangan Film *Soul Surfer* ditinjau dari teori motivasi Tiga Kebutuhan David McClelland?”

1.2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Achievement*?
2. Bagaimanakah film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Power*?
3. Bagaimanakah film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Affiliation*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui sejauh mana film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Achievement*.
2. Untuk mengetahui sejauh mana film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Power*.
3. Untuk mengetahui sejauh mana film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Affiliation*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi penelitian yang sejenis khususnya penelitian mengenai analisis isi dan diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang perfilman, dilihat dari segi penceritaan atau *real story* dan segi penokohnya. Kemudian untuk penelitian deskriptif dengan menggunakan tehnik analisis isi, khususnya dalam Fakultas Ilmu Komunikasi, jurusan Manajemen Komunikasi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi industri perfilman dalam membuat suatu karya film yang dapat lebih

mengedepankan aspek-aspek dan makna sosial dan adaptasi dalam isi film itu sendiri.

2. Dapat digunakan untuk rujukan sejenis maupun sebagai bahan perbandingan untuk penelitian sejenis, yaitu penelitian deskriptif dengan teknik analisis isi.

1.5 Ruang Lingkup dan Pengertian Istilah

1.5.1 Ruang Lingkup

Adapun pembatasan atau ruang lingkup masalah yang dibuat oleh penulis agar penelitian ini lebih terarah, antara lain sebagai berikut :

1. Objek penelitian yang diteliti adalah film *Soul Surfer* yang diangkat dari kisah nyata Bethany Hamill dan disutradarai oleh Sean McNamara.
2. Aspek yang diteliti dalam film *Soul Surfer* menggunakan teori Tiga Kebutuhan yang dikemukakan oleh David McClelland, yang mencakup : *Need for Achievement*, *Need for Power*, dan *Need for Affiliation*.
3. Hal yang diteliti pada film *Soul Surfer* berupa scene (adegan/potongan gambar), jumlah scene yang diteliti adalah 16 scene.

1.5.2 Pengertian Istilah

1. Film

Film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Beberapa jenis film diantaranya, -- **dokumenter** dokumentasi dalam bentuk film mengenai suatu peristiwa bersejarah atau suatu aspek seni budaya yang mempunyai

makna khusus agar dapat menjadi alat penerangan dan alat pendidikan; -- **horor** film cerita yang mengisahkan cerita-cerita yang menyeramkan; -- **kartun** film hiburan dalam bentuk gambar lucu yang mengisahkan tentang binatang tersebut; **laga** film yang banyak berisi tentang aksi, perkelahian, atau keributan; murahan film yang diproduksi dengan biaya murah atau film yang tidak bermutu; -- **seri** film dengan tokoh-tokoh utama yang sama tetapi dengan cerita-cerita yang berbeda; -- **serial** film yang ceritanya berseri (beruntun); -- **silat** film yang mengisahkan tentang cerita Cina dengan banyak menampilkan adegan perkelahian dengan adu ketangkasan bermain silat. (*kbbi.web.id*)

2. Soul (Jiwa).

Aristoteles (384-322 sM) berpendapat bahwa jiwa itu adalah daya hidup bagi makhluk hidup. Jadi, di mana ada hidup disitulah ada jiwa. Daya kehendak dan mengenal merupakan dua fungsi jiwa manusia. Kemudian pendapatnya ini dikenal dengan istilah dichotomi. Selanjutnya dia menjelaskan, bahwa jiwa sebagai sesuatu yang abstrak (dunia idea) harus menempati atau berada dalam tubuh (dunia materi) menjadi daya hidup yang nyata (realita). Karena realisasi dari jiwa ini memang merupakan tujuan untuk membentuk sesuatu (tingkah laku) menurut hakikatnya yang sudah ditentukan terlebih dahulu untuk mencapai suatu tujuan, maka ia menjadi. Menjadi disini berarti kemungkinan untuk berwujud. Artinya, semua potensi yang ada akan menampak nyata (aktual). Jiwa itulah potensi yang ada dalam tubuh sehingga mengaktualisasikan dalam bentuk

tingkah laku. Sebelum tingkah laku itu terwujud, ia masih merupakan kemungkinan (potensial) dan setelah terbentuk atau terjadi maka ia disebut Hule. Setiap kejadian (hule) pasti ada yang menjadikan (Murphe) dengan demikian, dalam diri manusia terdapat unsur Hule-Morpheisme. (kbbi.web.id)

3. Surfer.

Selancar adalah olahraga yang dilakukan di atas air dengan cara berdiri di atas sebilah papan, meluncur sambil melenggok-lenggok seiring dengan lajunya ombak. Peselancar adalah orang yang ahli dalam bermainan selancar. (kbbi.web.id)

4. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya (Uno, 2012 : 3).

1.6 Kerangka Pemikiran dan Bagan Kerangka Berpikir

1.6.1 Kerangka Pemikiran

Media sudah menjadi bagian dari kebutuhan dan kehidupan bagi khalayak atau pentonton. Karena media dapat menyajikan beberapa tayangan yang dapat memberikan informasi, hiburan dan memberikan edukasi atau pendidikan. Dari media tersebut, seseorang dapat melihat manakah berita yang benar atau salah dan bisa juga khalayak tidak dapat memilah dan memilih manakah tayangan berita yang benar atau salah. Setiap harinya khalayak disuguhi tayangan oleh media dan media sangat berpengaruh besar dalam kehidupan masyarakat karena beberapa

informasi yang ditayangkan di media dapat memberikan masukan dan arahan bagi masyarakat dan khalayaknya.

Pengertian komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, 2003:188), yakni: komunikasi massa adalah pesan yang disampaikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (mass communication is message communicated through a mass medium to a large number of people) (Ardianto, 2014 : 3).

Komunikasi massa dalam media terdiri dari dua bagian, yaitu komunikasi massa dalam media cetak dan komunikasi massa dalam media elektronik. Komunikasi massa dalam media cetak meliputi: surat kabar, koran, dan majalah. Komunikasi massa dalam media elektronik meliputi: radio, televisi, dan film. Film merupakan salah satu komunikasi massa yang dapat memberikan dan memiliki tingkat persuasif yang sangat tinggi, karena film dapat memberikan suatu hiburan yang sangat menarik dan berkesan bagi khalayak dan juga film dapat memberikan unsur edukatif (pendidikan) dan juga pencerahan atau penerangan bagi khalayak setelah menonton film tersebut.

McLuhan mengemukakan *the medium is the message*, media adalah pesan itu sendiri. Oleh karena itu, bentuk media saja sudah mempengaruhi khalayak. Seperti telah dijelaskan di muka bahwa yang mempengaruhi khalayak bukan apa yang disampaikan oleh media, tetapi jenis komunikasi yang digunakan oleh khalayak tersebut, baik tatap muka maupun melalui media cetak dan elektronik. Menurut Steven M. Chaffee, ada lima jenis efek kehadiran media massa sebagai benda fisik, yaitu: efek ekonomi, efek sosial, efek pada penjadwalan kegiatan, efek

penyaluran / penghilangan perasaan tertentu, dan efek pada perasaan orang terhadap media. (Ardianto, 2014: 50).

Menurut Evinaro Ardianto (2014 : 148-149) dalam bukunya “*Komunikasi Massa Suatu Pengantar*” Sebagai seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter dan film kartun.

1. Film Cerita

Film cerita (story film), adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan.

Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya. Sejarah dapat diangkat menjadi film cerita yang mengandung informasi akurat, sekaligus contoh teladan perjuangan para pahlawan. Cerita sejarah yang pernah diangkat menjadi film adalah *G.30 S PKI*, *Janur Kuning*, *Serangan Umum 1 Maret*, dan yang baru-baru ini dibuat adalah *Fatahillah*. Sekalipun film cerita itu fiktif, dapat saja bersifat mendidik karena mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi yang tinggi.

2. Film Berita

Film berita atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*). Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Jadi berita juga harus penting dan menarik atau penting sekaligus menarik. Film berita dapat langsung terekam dengan suaranya, atau film beritanya bisu, pembaca berita yang membacakan narasinya. Bagi peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan, dan sejenisnya, film berita yang dihasilkan kurang baik. Dalam hal ini terpenting adalah peristiwanya terekam secara utuh.

3. Film Dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan,

maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut. Misalnya, seorang sutradara ingin membuat film dokumenter mengenai para pembatik di Kota Pekalongan, maka ia akan membuat naskah yang ceritanya bersumber pada kegiatan para pembatik sehari-hari dan sedikit merekayasanya agar dapat menghasilkan kualitas film cerita dengan gambar yang baik. Banyak kebiasaan masyarakat Indonesia yang dapat diangkat menjadi film dokumenter, diantaranya upacara kematian orang Toraja, upacara *Ngaben* di Bali. Biografi seorang yang memiliki karya pun dapat dijadikan sumber bagi dokumenternya.

4. Film Kartun

Film kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan, kita semua mengenal tokoh Donal Bebek (Donald Duck), Putri Salju (Snow White), Miki Tikus (Mickey Mouse) yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney. Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan para tokohnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba penontonnya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun bisa juga mengandung unsur pendidikan. Minimal akan terekam bahwa ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang (ingat film *Popeye The Sailor Man*).

Setelah melihat jenis film tersebut, maka penulis berkeinginan untuk menganalisis sebuah film dengan jenis Cerita (*Story Film*) yang merupakan sebuah film dengan kisah nyata seorang peselancar asal Hawaii bernama Bethany Hamilton. Dalam hal ini, penulis mencoba menganalisis film melalui salah satu teori motivasi, yang sering disebut dengan teori tiga kebutuhan yang dikemukakan oleh David McClelland, yaitu (1) *Need for Achievement*, (2) *Need for Power*, dan (3) *Need for Affiliation*.

Need for Achievement (Kebutuhan akan prestasi (nAch)). Kiranya tidak ada kesukaran untuk menerima pendapat yang mengatakan bahwa setiap orang ingin dipandang sebagai orang yang berhasil dalam hidupnya, keberhasilan itu bahkan mencakup seluruh segi kehidupan dan penghidupan seseorang. Misalnya,

keberhasilan dalam pendidikan, keberhasilan dalam membina rumah tangga yang bahagia dan sejahtera, keberhasilan dalam pekerjaan dan bidang-bidang kehidupan lainnya. Sebaliknya, merupakan kebenaran pula apabila dikatakan bahwa tidak ada orang yang senang jika menghadapi kegagalan (Siagian, 2004:167).

Dalam film ini, menerapkan bahwa prestasi itu dapat diraih walaupun akan mendapatkan resiko yang cukup berbahaya dan dengan fisik yang tidak sempurna. Karena prestasi dapat diraih dengan tekad yang kuat dan motivasi yang kuat dari diri sendiri.

Need for Power (Kebutuhan akan kekuasaan (nPo)). Yang besar biasanya menyukai kondisi persaingan dan orientasi status serta akan lebih memberikan perhatiannya pada hal-hal yang memungkinkan memperbesar pengaruhnya terhadap orang lain, antara lain dengan memperbesar ketergantungan orang lain itu padanya. Bagi orang yang demikian, efektivitas pelaksanaan pekerjaan sendiri tidak teramat penting kecuali bila hal tersebut memberi peluang kepadanya untuk memperbesar dan memperluas pengaruhnya (Siagian, 2014: 169).

Dalam film *Soul Surfer* ini menceritakan bahwa suatu keberhasilan dapat diraih dengan keinginan yang kuat dan dorongan atau motivasi kepada diri sendiri untuk mendapat sesuatu hal yang diinginkan. Dengan motivasi yang kuat, maka posisi yang kita harapkan akan terwujud. Kebutuhan akan kekuasaan ini terlihat pada adegan Bethany Hamillton yang terus gigih menjalankan yang dia sukai dengan jiwa, walaupun dengan fisik yang tidak sempurna tetapi dia tetap dapat berdiri tegak dan memotivasi dirinya sendiri.

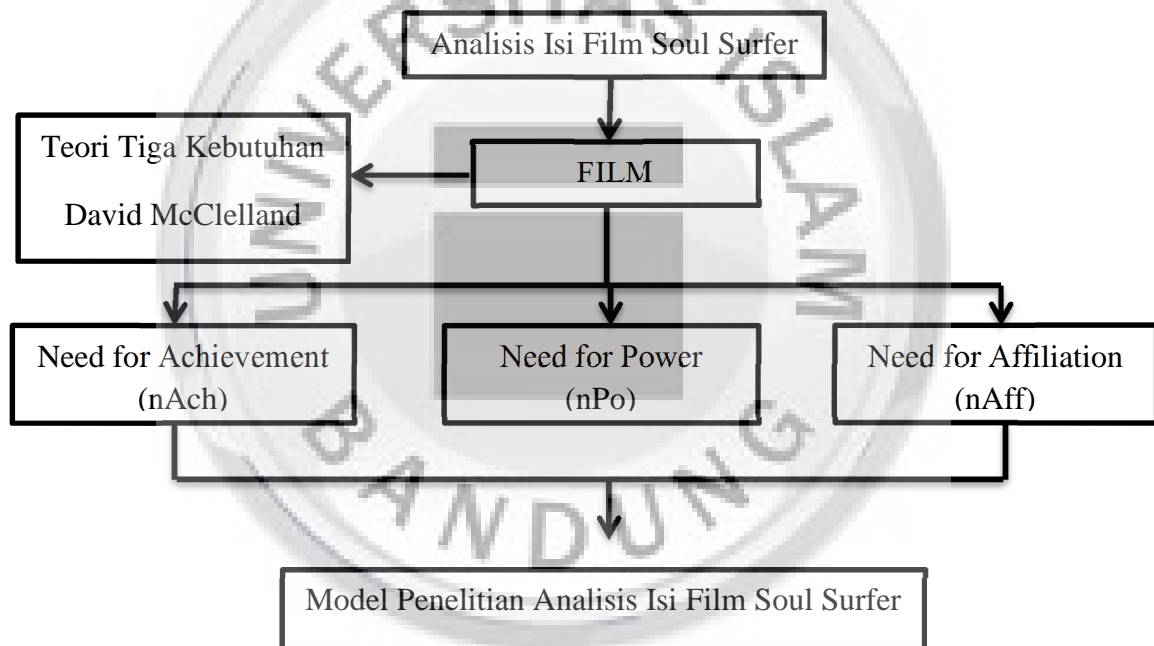
Need for Affiliation (Kebutuhan untuk berafiliasi atau bersahabat (nAff)). Kebutuhan afiliasi merupakan kebutuhan nyata dari setiap manusia, terlepas dari kedudukan, jabatan dan pekerjaannya. Artinya, kebutuhan tersebut bukan hanya kebutuhan mereka yang menduduki jabatan manajerial. Juga bukan hanya merupakan kebutuhan para bawahan yang tanggung jawab utamanya hanya melaksanakan kegiatan-kegiatan operasional. Kenyataan ini berangkat dari sifat manusia sebagai makhluk sosial. Kebutuhan akan afiliasi pada umumnya tercermin pada keinginan berada pada situasi yang bersahabat dalam interaksi seseorang dengan orang lain dalam organisasi, apakah orang lain itu teman sekerja yang setingkat atau atasan. Kebutuhan akan afiliasi biasanya diusahakan agar terpenuhi melalui kerja sama dengan orang lain. Berarti guna pemuasan kebutuhan itu suasana persaingan akan dihindari sejauh mungkin (Siagian, 2014:170).

Film *Soul Surfer* ini menceritakan sebuah kisah nyata persahabatan dua perempuan Hawaii yang menyukai olahraga surfing. Bethany Hamilton dan Alana Blanchard yang sudah bersahabat sejak mereka anak-anak sampai sekarang. Dari persahabatan itu muncul keakraban dan hubungan yang erat diantara mereka berdua.

Analisis isi adalah sebuah peringkasan (*summarizing*), kuantifikasi dari pesan yang didasarkan pada metode ilmiah (di antaranya objektif-intersubjektif, reliabel, valid, dapat digeneralisasikan, dapat direplikasi dan pengujian hipotesis) dan tidak dibatasi untuk jenis variabel tertentu atau konteks di mana pesan dibentuk dan ditampilkan (Neuendorf, 2002:10).

Penggunaan analisis isi terdapat dalam tiga aspek. Pertama, analisis isi ditempatkan sebagai metode utama. Kedua, analisis isi dipakai sebagai salah satu metode saja dalam penelitian, peneliti menggunakan banyak metode (survei, eksperimen) dan analisis isi menjadi salah satu metode. Ketiga, analisis isi dipakai sebagai bahan pembanding untuk menguji kesahihan dari kesimpulan yang telah didapat dari metode lain (Eriyanto, 2011:10)

1.6.2 Bagan Kerangka Berpikir



1.7 Metodologi Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1.7.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis metode deskriptif dengan tehnik analisis isi. Penelitian deskriptif ditujukan untuk: (1) mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, (2) mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang

berlaku, (3) membuat perbandingan atau evaluasi, (4) menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang. (Rakhmat, 2012:25).

Penelitian ini menggunakan tehnik analisis isi, yaitu digunakan untuk memperoleh keterangan dari isi komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang. Analisis isi dapat digunakan untuk menganalisis semua bentuk komunikasi: surat kabar, buku, puisi, lagu, cerita rakyat, lusian, pidato, surat, peraturan, undang-undang, musik, teater, dan sebagainya. (Rakhmat, 2012:89).

Analisis isi merupakan suatu cara menyandi (coding) pernyataan atau tulisan agar diperoleh ciri-ciri atau sifat-sifat melalui konstruksi kategori. Pada penelitian ini penyandian dilakukan berdasarkan konstruk kategori yang telah disusun untuk kemudian menelaah dan memaparkan film *Soul Surfer* yang ditinjau dari teori motivasi Tiga Kebutuhan yang dikemukakan oleh David McClelland yakni (1) *Need for Achievement*, (2) *Need for Power*, dan (3) *Need for Affiliation*.

Isi komunikasi yang menjadi objek penelitian ini adalah scene dan kalimat dalam film *Soul Surfer*. Menurut Stempell, ada empat tahapan metodologis yang digunakan dalam teknik analisis isi, yakni:

1. Pemilihan Satuan Analisis
2. Konstruksi Kategori
3. Populasi dan Sample
4. Reliabilitas Koding

1.7.2 Pemilihan Satuan Analisis

Berikut ini adalah unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini :

Konstruk Kategori	Alat Ukur	Satuan
<i>Need for Achievement</i>	<ul style="list-style-type: none">- Adegan yang menggambarkan dorongan untuk meraih keberhasilan dalam hidup.- Adegan yang menggambarkan kebutuhan agar mencapai prestasi sesuai dengan yang diinginkan.	<i>Scene</i>
<i>Need for Power</i>	<ul style="list-style-type: none">- Adegan yang menggambarkan mempunyai kebutuhan berpengaruh pada orang lain.- Adegan yang menggambarkan orang lain terhadap siapa pengaruh itu digunakan.- Adegan yang menggambarkan persepsi ketergantungan antara seseorang dengan orang lain.	<i>Scene</i>
<i>Need for Affiliation</i>	<ul style="list-style-type: none">- Adegan yang menggambarkan kebutuhan untuk berada dalam situasi yang bersahabat.- Adegan yang menggambarkan kebutuhan untuk menghindari suasana persaingan.	<i>Scene</i>

Tabel 1
Pemilihan Satuan Analisis

1.7.3 Konstruksi Kategori

1. *Need for Achievement*

Need for Achievement yaitu tidak akan ada kesukaran untuk menerima pendapat yang mengatakan bahwa setiap orang ingin dipandang sebagai orang yang berhasil dalam hidupnya. Keberhasilan itu bahkan mencakup seluruh segi kehidupan dan penghidupan seseorang.

a. Adegan yang menunjukkan bahwa adanya dorongan untuk meraih kemajuan

Diperoleh dari adegan yang mempunyai semangat dan motivasi yang kuat untuk menggapai sebuah cita-cita yang selama ini diinginkannya. Adegan yang menunjukkan adanya dorongan motivasi dari dalam maupun dari luar diri seseorang untuk meraih kesuksesan dan kemajuan di dalam kehidupannya.

b. Adegan yang menunjukkan kebutuhan untuk mencapai prestasi sesuai sebagai seorang selancar profesional

Diperoleh dari adegan yang menunjukkan kebutuhan yang ada dalam diri seseorang yang disertai dengan usahanya dalam menggapai prestasi yang dia inginkan sebagai seorang peselancar profesional.

2. *Need for Power*

Need for Power merupakan kebutuhan akan kekuasaan menampakan diri pada keinginan untuk mempunyai pengaruh terhadap orang lain. Tiga hal yang perlu mendapatkan perhatian dalam hal ini. Pertama, adanya seseorang yang mempunyai kebutuhan untuk mempengaruhi kepada orang lain. Kedua, orang lain terhadap kepada siapa pengaruh itu digunakan. Ketiga, persepsi ketergantungan antara seseorang dengan orang lain.

a. Adegan yang menunjukkan kebutuhan untuk mempunyai pengaruh terhadap orang lain.

Diperoleh dari adegan yang mempunyai unsur atau aspek kekuasaan. Misalnya adalah adegan yang menunjukkan bahwa seseorang memiliki kebutuhan untuk mempengaruhi kepada orang lain.

b. Adegan yang menunjukkan persepsi ketergantungan terhadap orang lain.

Diperoleh dari adegan dalam film yang memperlihatkan adanya persepsi ketergantungan antara seseorang dengan orang lain.

3. *Need for Affiliation*

Need for Affiliation merupakan kebutuhan nyata dari setiap manusia, terlepas dari kedudukan, jabatan dan pekerjaan. Kenyataan ini berangkat dari sifat manusia sebagai makhluk sosial. Kebutuhan akan afiliasi pada umumnya tercermin pada keinginan berada pada situasi yang bersahabat dalam interaksi seseorang dengan orang lain.

a. Adegan yang menunjukkan kebutuhan untuk berada dalam situasi yang bersahabat

Diperoleh dari adegan yang menunjukkan kebutuhan dari diri seseorang untuk berada dalam situasi yang bersahabat. Baik dalam situasi persaingan kompetisi maupun dalam kehidupan sosial.

b. Adegan yang menunjukkan kebutuhan untuk menghindari pada suasana persaingan

Diperoleh dari adegan yang menunjukkan bahwa seseorang memiliki kebutuhan untuk menghindarkan dirinya dari suasana persaingan dalam menjalani kehidupannya.

1.7.4 Populasi dan Sampel

Populasi adalah kumpulan objek penelitian (Rakhmat, 2012 : 78). Yang dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh adegan di Film *Soul Surfer*, yang dirilis pada tahun 2011 diproduksi oleh Sony Picture dengan disutradarai oleh Sean McNamara.

Untuk menentukan sample dalam penelitian ini penulis menggunakan *total sampling*. *Sample* merupakan bagian dari populasi. *Sampling* jenis ini ditentukan karena semua anggota populasi digunakan sebagai *sample*. Bila kita meneliti seluruh unsur populasi, kita melakukan sensus (Rakhmat, 2012 : 78).

Dalam penggunaan *total sampling* dapat juga dikatakan sebagai sensus, yakni suatu survei dimana informasi yang dikumpulkan diambil dari semua anggota populasi atau kelompok yang dipelajari. Dalam penelitian ini yang menjadi *sample* adalah *scene* dalam film *Soul Surfer* yang berjumlah 16 scene.

1.7.5 Reliabilitas Koding

Untuk mengukur konsistensi digunakan reliabilitas koding. Hal ini bertujuan agar penelitian menjadi objektif dan sistematis. Dengan menggunakan rumus Koefisien Kontigensi Pearson's (C) dapat diukur reliabilitas koding yang memperlihatkan tingkat kesepakatan tertentu yang dicapai pengkoding. Ukuran ini digunakan pada data nominal yaitu yang terdiri dari satuan rangkaian frekuensi yang tidak berurutan. Koefisien kontigensi adalah yang paling banyak dipakai untuk skala nominal. Teknik ini mempunyai kaitan erat dengan *chi kuadrat* yang digunakan untuk menguji hipotesis uji beda (dikutip dari Sugiyono,2010:239).

Rumus koefisien Pearson's adalah sebagai berikut:

$$C = \sqrt{\frac{x^2}{N + x^2}}$$

Keterangan :

C = Koefisien Kontogensi Pearson's

x^2 = Nilai Chi Kuadrat hitung untuk tabel

N = Total sampel

Penelitian ini penulis mengikutsertakan tiga pengkoding (coder). Dalam penelitian ini penulis tidak memiliki alasan yang spesifik dalam menentukan tiga pengkoding tersebut, karena pengkoding bisa mengikutsertakan tiga, empat, lima pengkoding. Jadi pemilihan tiga pengkoding ini bisa dilanjutkan ke penelitian selanjutnya. Masing-masing dipilih berdasarkan pertimbangan dan kesesuaian dengan tema yang dipilih dalam penelitian ini. Ketiga pengkoding yang dipilih antara lain Zulfebriges, Drs., M.Si sebagai coder dalam segi motivasi. Bapak Zulfebriges ini dipilih karena beliau merupakan seorang yang ahli dalam bidang keilmuan motivasi dan beliau mengetahui penjelasan dan penjabaran dari motivasi itu sendiri, maka penulis memilihnya untuk menjadi coder agar hasil yang didapatkan dapat memuaskan. Dharma Tio Satyarangga merupakan lulusan dari Istitut Kesenian Jakarta (IKJ) sebagai coder dalam segi film. Dipilihnya Dharma sebagai coder yang kedua, karena beliau telah banyak pengalaman dalam profesi perfilman Indonesia, contohnya saja Film The Raid. Dan, sekaligus

penulis dalam penelitian ini. Mudah-mudahan koder yang dipilih ini dapat memperkuat ke objektifitasan dalam penelitian ini.

Coder berhadapan dengan isi (content) teks, proses coding sangat ditentukan oleh unit analisis yang dipakai dalam analisis isi. Pelatihan coder adalah tahapan penting yang harus dilakukan sebelum memulai coding. Meski lembar coding dibuat dengan baik, protokol telah disusun secara sistematis. Ada dua tujuan utama pelatihan coder (lihat Hak and Bernts, 2008:2202-221). Pertama, coder dapat mengerti dengan baik kategori yang kategori yang dipakai dalam penelitian, definisi dari masing-masing kategori dan dapat mengaplikasikan secara benar protokol penelitian. Lewat pelatihan peneliti dapat menjelaskan secara detail masing-masing kategori, dan bagaimana masing-masing kategori ini diukur. Kedua, pelatihan juga berguna dalam memberikan pemahaman yang sama terhadap lembar coding dan protokol.

1.7.6 Teknik Pengumpulan Data

Tekhnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Analisis Isi

Yaitu menganalisis seluruh adegan atau scene dalam film *Soul Surfer* pada tahun 2011 yang di sutradarai oleh Sean McNamara.

2. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan penelaahan literatur di dalam buku-buku ilmu komunikasi, khususnya komunikasi massa, buku-buku tentang film atau per-filman yang membahas kajian-kajian komunikasi secara

teoritis, artikel yang terdapat di dalam koran, majalah ataupun literatur lainnya yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini.

3. Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan data atau informasi melalui tatap muka antara pihak penanya (interviewer) dengan pihak yang ditanya atau penjawab (interviewee). (Sudjana, 2000 : 234).

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan metode interview adalah: (1) bahwa subjek (responden) adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri, (2) bahwa apa yang dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya, dan (3) bahwa interpretasi subjek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti. (Sugiyono, 2014 : 138).