

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Konflik di dalam keluarga, terutama di antara ayah dan anak, yang terjadi karena adanya perbedaan pandangan mengenai kehidupan menjadi hal yang banyak dijumpai di kehidupan. Secara umum, konflik antara orang tua dan anak didasari oleh sikap keluarga yang bersifat memusuhi dan memaksa kepada anak (Galvin, Braithwaite, & Bylund, 2016, pp. 364). Sikap yang cenderung memusuhi dan memaksa tersebut juga terkadang digunakan oleh orang tua untuk memaksakan kehidupan dan cita-cita yang mereka inginkan kepada anak mereka. Hal ini akhirnya dapat menjadi penghambat bagi seorang anak dalam mencapai cita-citanya.



Gambar 1.1 Poster Film *Gran Turismo*

Sumber: wikipedia.com

Film Gran Turismo, pertama kali dirilis pada pertengahan Agustus 2023, adalah film dengan genre drama olahraga biografi yang disutradarai oleh Neill Blomkamp. Judul film “Gran Turismo” diambil dari nama *video game* Gran Turismo yang menjadi inspirasi dari dibuatnya film tersebut. Gran Turismo

mengangkat kisah nyata dari Jann Mardenborough, seorang pemain *video game* Gran Turismo yang menjadi pembalap profesional setelah mengikuti program GT Academy yang diadakan oleh Polyphony Digital dan Nissan.

Salah satu fokus plot dari film Gran Turismo adalah terjadinya konflik di dalam keluarga. Konflik tersebut dialami oleh Jann dan ayahnya di dalam film. Jann sebagai pecinta balap simulator memiliki cita-cita untuk menjadi seorang pembalap profesional dan memenangkan balapan Le Mans. Pada film Gran Turismo, Jann yang ingin menjadi pembalap profesional berusaha masuk ke GT Academy, sementara itu ayahnya menentangnya dan ingin Jann mengikuti jejak ayahnya menjadi pemain sepakbola.



Gambar 1.2. Jann saat mengikuti GT Academy

Sumber: the-sun.com

Kisah dari Gran Turismo yang berlatar belakang di Inggris juga menjadi hal yang perlu diperhatikan di dalam penelitian ini. Dalam budaya Inggris, sepak bola menjadi bagian yang sangat penting di dalamnya (Pradana, Lokmana, Hutasoit, & Triyanti, 2022, pp. 34). Hal ini dicerminkan dari karakter ayah dan adik dari Jann yang sangat terobsesi dengan sepakbola. Bahkan, sang Ayah memaksakan keinginannya untuk Jann dapat menjadi pesepakbola



Gambar 1.3. Dialog perbedaan pendapat antara Jann dan ayahnya.

Sumber: youtube.com

profesional. Sementara itu, cita-cita Jann menjadi pembalap melalui *video game* dipandang sebagai hal yang tidak masuk akal. Pernyataan ini disebabkan karena adanya asosiasi bahwa olahraga balap mobil merupakan hobi orang kaya dan adanya pandangan bahwa bermain *video game* tidaklah berguna oleh sang Ayah. Film *Gran Turismo* menggunakan narasinya untuk mengangkat adanya perbedaan antara cita-cita yang diinginkan oleh anak dan orang tua karena latar belakang keluarga dan tantangan karena adanya perbedaan tersebut.

Keluarga merupakan unit terkecil yang terdapat dalam kehidupan masyarakat yang sekaligus berperan penting dalam proses pembangunan dan perkembangan kualitas anak bangsa. Peran keluarga dalam membentuk kepribadian anak melalui wawasan dan berbagai kemampuan untuk menjalankan fungsi norma sosial merupakan hal yang sangat penting (Rahmah, 2019, pp. 18). Di dalam film *Gran Turismo*, Jann cenderung lebih memiliki kedekatan dengan ibunya saat membahas tentang pilihan kehidupan



Gambar 1.4. Keluarga Mardenborough

dibandingkan dengan sang ayah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Astuti, dkk dalam (Rima, Novianti K.B., Windisany, & Yohanes, 2016, pp. 85) yang menyatakan bahwa pada proses pengasuhan anak, peran ayah yang menonjol berada kepada pemenuhan tanggung jawab kepada anak secara materil dibandingkan pemenuhan kebutuhan emosional yang lebih ditonjolkan oleh ibu. Di lain sisi, hubungan antara Jann dan ayahnya cenderung dingin dan renggang. Interaksi dan komunikasi antarpribadi yang mereka lakukan hampir selalu berujung pada perdebatan. Salah satu contohnya adalah adegan saat Jann yang ingin bermain *game* dengan teman-temannya, sang ayah menyuruh Jann untuk pergi keluar, bermain bola, dan berhenti bermimpi. Adegan tersebut disusul dengan adegan Jann membanting pintu kamar dan mengusir ayahnya.

Adapun, konflik antara Jann dan ayahnya merupakan konflik yang sering terjadi dikarenakan adanya perbedaan pandangan di antara ayah dan anak. Selain itu, pola komunikasi yang dimiliki sang Ayah juga menjadi pemicu terjadinya konflik. Pola komunikasi ayah Jann yang otoriter merupakan salah satu bentuk dari pola komunikasi otoriter. Definisi dari pola komunikasi otoriter adalah pola komunikasi antara orang tua dan anak yang cenderung memaksa dan kurang memperhatikan pemikiran dan perasaan dari anak itu sendiri (Runtiko, 2022, pp. 138). Adanya pola komunikasi antar orang tua dan anak yang bersifat otoriter, serta adanya kendala dari hal yang berhubungan dengan latar belakang keluarga menjadi alasan terjadinya konflik di dalam keluarga.

Konflik didefinisikan sebagai suatu perbedaan maupun pertentangan yang terjadi di antara individu atau kelompok sosial yang disebabkan oleh perbedaan kepentingan, serta adanya usaha memenuhi tujuan itu dengan cara menentang pihak lawan (Soekanto, 2019, p. 90). Pada konteks film *Gran turismo*, konflik terjadi di antara Jann dan ayahnya karena adanya perbedaan mengenai pilihan hidup yang berakhir dengan kedua belah pihak berusaha untuk mencapai keinginannya masing-masing.

Salah satu faktor yang turut mendorong dipilihnya film *Gran Turismo* dipilih sebagai subjek penelitian dikarenakan film ini mengangkat tema mengenai *e-sports* yang saat ini berkembang di masyarakat. *E-sports* merupakan suatu cabang olahraga berbasis digital. Pada *e-sports*, para atlet tidak berkompetisi pada cabang yang dipilihnya secara fisik, melainkan secara daring. Adapun, pada praktiknya, *e-sports* banyak menggunakan *video game* sebagai dasar kompetisinya. Hingga saat ini, banyak orang tua yang masih melihat *video game* sebagai hal yang tidak berguna dan membuang waktu, yang akhirnya mendorong orang tua untuk menentang keinginan anak menjadi atlet *e-sports*. Hal ini sesuai dengan plot dalam film *Gran Turismo*, yaitu tentang seorang *gamer e-sports* yang memiliki cita-cita tinggi, di mana dalam menggapai cita-citanya, salah satu tantangan yang terbesar adalah konflik dengan ayahnya yang tidak menyetujui cita-cita yang dimilikinya menjadi. Walau begitu, Jann tidak hanya sukses menggapai cita-citanya namun mampu menyelesaikan konflik dengan ayahnya.

Plot film Gran Turismo merepresentasikan bahwa narasi film umumnya merupakan representasi dari kehidupan seseorang, aspirasi, atau juga ambisi dari seseorang dalam kehidupannya, yang kemudian diciptakan untuk dapat diterima dan untuk menarik perhatian masyarakat. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Paramita & Chaniago (2017, pp. 474) bahwa narasi di dalam film mengandung unsur yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Film juga menjadi alat untuk menyajikan dan menyebarluaskan tradisi hiburan seperti dongeng, musik, drama, komedi, pementasan, dan teknologi sehingga dapat dikonsumsi secara luas.

Film sendiri merupakan bentuk media massa visual yang menggabungkan audiovisual dan narasi dengan fungsi sebagai alat hiburan. Merujuk pada Baran (2023, pp. 131) film merupakan media audio visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan pada penontonnya. Selain menyampaikan pesan kepada audiensnya, film juga menjadi media visualisasi realitas, pemikiran, dan perasaan yang diwadahkan dalam bentuk karya (Panuju, 2021, pp. 34). Lantas, dengan adanya penyampaian pesan melalui film, fungsi media massa dari film dijalankan. Hal ini sesuai dengan pendapat Vera (2016, pp. 4) bahwa media massa menggunakan alat penyebar pesan secara luas untuk mempengaruhi khalayak besar melalui cara yang beragam.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, film memiliki cara yang beragam untuk mempengaruhi khalayak yang besar. McQuail & Deuze (2020, pp. 8) menyatakan bahwa pengaruh ini dapat dilakukan melalui cerita, acara, musik, drama, komedi, maupun hal-hal lain kepada publik. Selanjutnya, di

luar fungsi film sebagai bentuk media massa, pembuatan atau produksi suatu film juga memiliki tujuan lain. Pranajaya, dikutip dalam (Iswara, 2020, pp. 22) mengatakan bahwa film dibuat dengan tujuan tertentu untuk memberikan karakter psikologis kepada audiensnya.

Lantas, dengan semakin majunya teknologi komunikasi, cara penyampaian pesan melalui film juga tidak lagi dilakukan secara tradisional. Penyampaian pesan saat ini dapat dilakukan melalui teknik-teknik visualisasi dan suara yang canggih (Pavlik & McIntosh, 2017, pp. 46). Salah satu contoh teknik tersebut adalah penggunaan suara latar tertentu untuk mengidentifikasi karakteristik tokoh di dalam film.

Sebagai referensi dalam penelitian ini, terdapat dua film yang mengandung narasi konflik ayah dan anak mengenai cita-cita dan pilihan hidup. Film pertama adalah film *Goal!* karya Mike Jefferies, Adrian Butchart, Dick Clement, dan Ian La Frenais, yang dirilis pada tahun 2005. Film yang disutradai Danny Cannon tersebut mengisahkan perjalanan Santiago Munez, seorang imigran asal Meksiko yang tinggal di Los Angeles, California yang memiliki cita-cita menjadi pemain sepakbola profesional. Konflik terjadi saat ayahnya yang menginginkan Santiago untuk mengikuti ayahnya bekerja sebagai penata kebun alih-alih menjadi pemain bola profesional. Konflik tersebut berujung pada kaburnya Santiago ke Inggris untuk mengejar cita-cita yang dimilikinya. Adapun, plot film tersebut diakhiri dengan Santiago mencapai kesuksesan sebagai pesepakbola profesional dan sang ayah mendukung Santiago dalam permainan sepakbola di Inggris.

Film *Bend It Like Beckham* (2002) menjadi referensi berikutnya. Film yang disutradarai oleh Gurinder Chadha tersebut mengandung narasi konflik yang terjadi antara ayah dan anak. Film tersebut menceritakan seorang anak yang memiliki impian untuk menjadi pemain sepakbola. Cita-citanya tersebut ditentang oleh sang Ibu dan sang Ayah yang memiliki pengalaman pahit dengan dunia olahraga profesional. Pada film *Bend It Like Beckham*., karakter Jess yang memiliki cita-cita yang berbeda dengan keinginan kedua orang tuanya membentuk adanya pertentangan. Dari pertentangan tersebut, akhirnya muncul konflik dalam keluarga. Lantas, pada film ini, konflik akhirnya dapat diselesaikan saat kedua orang tua Jess mampu menerima cita-cita dan keinginan dari anak mereka.

Analisis naratif menjadi metode yang digunakan pada penelitian ini. Eriyanto (2017, pp. 3) menjelaskan bahwa suatu narasi mengandung pesan atau pikiran yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Maka, dapat dikatakan narasi menjadi basis dari terbentuknya suatu cerita dan plot. Dengan menggunakan analisis naratif, maka peneliti berharap cerita konflik keluarga yang ada di dalam film dapat terlihat secara menyeluruh.

Model analisis yang digunakan adalah model narasi Tzvetan Todorov. Menurut Todorov, narasi merupakan apa yang dikatakan, dikarenakan terdapat urutan secara kronologis, motif dan plot, serta adanya hubungan sebab akibat dari peristiwa. Todorov sendiri mengidentifikasi bahwa suatu narasi memiliki dua elemen yang saling mendukung, yaitu cerita dan plot. Pada struktur naratif menurut Todorov, film dibagi menjadi tiga bagian. Bagian-bagian tersebut

adalah awal, tengah, dan akhir. Pada perkembangannya, struktur analisis Todorov dijabarkan oleh Lacey. Struktur tersebut yaitu equilibrium, disruption, disequilibrium, repair, dan new equilibrium (Eriyanto, 2017, pp. 47).

Analisis naratif model Todorov dipilih oleh peneliti dikarenakan fenomena yang terjadi di dalam film *Gran Turismo* memiliki penekanan pada pengalaman antar pribadi. Oleh karena itu, penulis berharap bahwa dengan penggunaan analisis naratif Tzvetan Todorov, penulis dapat lebih memahami fenomena pengalaman antar pribadi berupa konflik yang terjadi di dalam plot film *Gran Turismo*. Pemahaman tersebut juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembaca mengenai bagaimana konflik keluarga terjadi dan cara penanganan konflik antarpribadi di dalam keluarga.

Sebagai acuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian sebelumnya dengan metode penelitian yang sama, yaitu analisis naratif. Referensi pertama berjudul “ANALISIS NARATIF TODOROV FILM STORY OF DINDA”. Penelitian Kristianto, dkk. (2022) tersebut melakukan analisis naratif terhadap film *Dinda*. Film yang merupakan *spin off* dari *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* tersebut bercerita mengenai hubungan *toxic relationship* yang terjadi di antara karakter Kale dan Dinda. Peneliti membagi adegan-adegan dalam film sesuai dengan struktur narasi Todorov dan kemudian melakukan analisis. Adapun hasil dari analisis yang dilakukan adalah peneliti dapat melihat bahwa terdapat suatu plot utama dalam film “*Story of Dinda*”, yaitu adanya persoalan tentang pasangan dan keinginan masa depan dari masing-masing karakter pasangan di dalam film. Adapun, adegan yang

menjadi pembentuk plot utama tersebut adalah adegan di rumah karakter Pram. Sementara itu, adegan-adegan lain hanya berfungsi sebagai pemanis dan penegas cerita yang tidak berhubungan dengan narasi film. Selanjutnya, peneliti juga menyimpulkan bahwa film tersebut berusaha menyampaikan salah satu bentuk dari hubungan yang tidak sehat, yaitu kekerasan secara emosional.

Penelitian selanjutnya yang dijadikan referensi dalam melakukan penelitian ini, terdapat juga penelitian dengan pendekatan serupa yang pernah dilakukan. Penelitian tersebut berjudul “HEGEMONI BUDAYA PATRIARKI PADA FILM (Analisis Naratif Tzvetan Todorov Terhadap Film Kartini 2017)” (Sari & Haryono, 2018). Penelitian tersebut menganalisis film “Kartini” yang keluar pada tahun 2017. Film karya Hanung Bramantyo tersebut menceritakan tentang perjuangan Kartini untuk kesetaraan hak antara laki-laki dan perempuan di Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Metode analisis naratif Tzvetan Todorov digunakan sebagai dasar analisis dari penelitian dengan tujuan membantu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai narasi film Kartini dan juga memberikan pandangan mengenai perjalanan perubahan yang dialami oleh karakter “Kartini” selama proses susunan narasi berjalan. Pada alur awal, terdapat keseimbangan di mana Kartini melakukan rutinitas hariannya saat memasuki masa pingitan. Hal tersebut berubah ketika Kartini merasa bosan dengan keadaan ini (Gangguan), yang akhirnya disadari oleh Kartini setelah menemui kakaknya (Kesadaran Terjadinya Gangguan). Menyadari adanya gangguan tersebut, Kartini mencoba mencari cara untuk memperbaiki gangguan tersebut dengan membaca koleksi

buku-buku kakaknya yang menyebabkan Kartini tidak lagi merasa bosan dan terpenjara dengan pingitannya (Kondisi Keseimbangan Kembali).

Lantas, artikel jurnal yang juga menjadi acuan peneliti adalah “Referensi Pelecehan Seksual di Lingkungan Kerja dalam Film Pendek Please Be Quiet” (Hanyfah & Purwanti, 2024). Objek penelitian pada referensi merupakan film pendek berjudul “Please Be Quiet”. Film pendek tersebut mengangkat kisah tentang berbagai kasus pelecehan seksual yang terjadi di tempat kerja. Dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode analisis naratif model Tzvetan Todorov, peneliti dapat membagi film sesuai dengan struktur narasi Todorov. Lantas, peneliti juga menarik kesimpulan bahwa setelah struktur narasi dibagi dan dianalisis, pelaporan pelecehan seksual yang terjadi di lingkungan kantor sulit untuk dilakukan. Hal ini disebabkan karena pelaporan yang dilakukan terhadap atasan dapat menimbulkan resiko berupa keamanan diri korban maupun saksi.

I.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah disebutkan, dapat dikatakan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah konflik keluarga antara ayah dan anak dinarasikan di dalam film “Gran Turismo”?”

I.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana narasi konflik keluarga antara ayah dan anak terjadi dan diselesaikan pada film “Gran Turismo” menggunakan analisis struktur narasi model Tzvetan Todorov.

I.4. Batasan Penelitian

Batasan penelitian dari penelitian ini adalah:

Objek: Konflik keluarga antara karakter Jann Mardenborough dan Ayah.

Subjek: Film *Gran Turismo*.

I.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, di antaranya:

I.5.1. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini, diharapkan masyarakat dan mahasiswa Ilmu Komunikasi serta civitas akademi lebih memahami bagaimana konflik antara ayah dan anak yang ada dalam keluarga terjadi dan diselesaikan .

I.5.2. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan tentang analisis naratif Tzvetan Todorov serta penelitian komunikasi dengan pendekatan kualitatif.

I.5.3. Manfaat Sosial

Melalui penelitian ini, diharapkan masyarakat dapat memahami lebih baik nilai-nilai pesan yang terdapat pada film dan mengambil nilai-nilai positif yang ada di dalamnya sebagai media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari.