

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

1.	Judul	Pengaruh Film Laskar Pelangi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Jalanan
	Penulis	Retno Wulandari Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
	Metode	Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif
	Hasil	Hasil dari perhitungan statistik menunjukkan nilai-t signifikan ($p=0,565 > 0,05$) yang berarti bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan film Laskar Pelangi terhadap motivasi belajar pada anak jalanan.
	Kritik	Penelitian ini hanya membahas bagaimana peranan film laskar pelangi dalam mempengaruhi motivasi belajar pada anak jalanan. Sedangkan bahasan mengenai film Laskar Pelangi itu sendiri, tidak secara detail dibahas termasuk bagaimana penggambaran motivasi belajar anak pada film Laskar Pelangi.

2.	Judul	Pengaruh Film “Laskar Pelangi” Terhadap Pola Pendidikan Siswa-Siswi SMA 1 Bojonegoro.
	Penulis	Arif Mustofa S.I.Kom
	Metode	Deskriptif Kuantitatif
	Hasil	Adanya pengaruh pada pola pendidikan siswa-siswi SMA 1 Bojonegoro setelah menonton film Laskar Pelangi.
	Kritik	<p>Penelitian ini hanya membahas bagaimana pengaruh film Laskar Pelangi terhadap pola pendidikan siswa-siswi SMA 1 Bojonegoro . Sedangkan bahasan mengenai film Laskar Pelangi itu sendiri, tidak secara detail dibahas termasuk bagaimana penggambaran motivasi belajar anak pada film Laskar Pelangi. selain itu dalam penelitian ini ruang lingkup kajiannya tidak khusus hanya membahas film Laskar Pelangi, tetapi juga membahas novelnya, sehingga ruang kajian lingkungannya menjadi tidak fokus.</p>

3.	Judul	Film Laskar Pelangi dan Motivasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Film Laskar Pelangi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Dharma Pancasila Kelurahan PB. Selayang 1 Kota Medan)
	Penulis	Nanang Suhendri Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sumatra Utara 2009
	Metode	Deskriptif kuantitatif
	Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Laskar Pelangi motivasi belajar siswa di SMP Dharma Pancasila Kelurahan PB. Selayang 1 Kota Medan.
	Kritik	Dalam penelitian ini terlalu banyak indikator yang dijadikan kaitan untuk mempengaruhi motivasi belajar, antara lain tema, alur, isi pesan, akting, aktor/ aktris, bahasa yang digunakan, tidak laku, gaya berpakaian, soundtrack, promosi. Indikatornya tidak lebih dikhususkan atau difokuskan.

Dari tinjauan penelitian terdahulu, ketiga penelitian tersebut (Pengaruh Film Laskar Pelangi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Jalanan, Pengaruh Film “Laskar Pelangi” Terhadap Pola Pendidikan Siswa-Siswi SMA 1 Bojonegoro, Film Laskar Pelangi dan Motivasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Film Laskar Pelangi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Dharma Pancasila Kelurahan PB. Selayang 1 Kota Medan), perbedaannya dengan penelitian kali ini adalah dari ketiga penelitian tersebut yang diteliti adalah bagaimana film Laskar Pelangi dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar. Sedangkan pada penelitian kali ini yang akan coba diteliti adalah bagaimana representasi motivasi belajar yang terdapat pada film Laskar Pelangi itu sendiri, bukan mengenai pengaruh yang dihasilkan film Laskar pelangi.

B. Tinjauan Teoritik

1. Tinjauan Tentang Representasi

Representasi adalah perbuatan mewakili, keadaan diwakili, perwakilan atau gambaran. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2004:310). Representasi itu sendiri menunjuk pada bagaimana orang, kelompok, gagasan, keadaan atau apapun yang ditampilkan dan digambarkan dalam teks.

Menurut Nuraini Juliastuti (2004), Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia seperti dialog, tulisan, video, film, fotografi dan sebagainya. Representasi diartikan sebagai proses sosial yang timbul dalam interaksi antara pembaca atau penonton dan sebuah teks.

Representasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah representasi motivasi belajar anak, yang memang merupakan cerminan dari realita kehidupan masyarakat, dimana kondisi dunia pendidikan yang masih miris, seperti gedung sekolah yang sudah tidak layak pakai dan kurangnya tenaga pengajar (guru).

2. Tinjauan Tentang Motivasi

2.1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Motivasi dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu (Sardiman A.M, 2010:75).

Jadi, dapat disimpulkan motivasi adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar diri dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi adalah kesungguhan atau keinginan untuk bertindak dan berusaha (semaksimal mungkin) untuk mencapai suatu tujuan. Pada penelitian ini motivasi yang dimaksud adalah motivasi belajar anak yang dimiliki oleh para tokoh dalam film yang tergabung dalam Laskar Pelangi.

2.2. Sifat-sifat Motivasi

Menurut sifatnya, motivasi dibagi menjadi :

1. Motivasi intrinsik :

Motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

2. Motivasi ekstrinsik :

Motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar seperti ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian seseorang mau melakukan sesuatu. (Sadirman A.M 2010 : 86-91).

Pada penelitian ini akan dianalisis motivasi belajar anak yang dimiliki oleh para tokoh anak yang tergabung dalam Laskar Pelangi termasuk kedalam motivasi yang bersifat intrinsik atau ekstrinsik.

2.3. Cara-cara Memberi Motivasi

Beberapa ahli seperti Strage, Chaparan dan North dalam Sanotoso (2010:115) memberi uraian tentang cara-cara untuk memotivasi individu antara lain :

1. *Motivating by force* :

Cara memberi motivasi kepada individu lain dengan memaksa individu untuk melakukan tingkah laku seperti yang dikehendaki pemberi motivasi. Cara ini dapat ditempuh melalui ancaman, manakut-nakuti, memberi sanksi, memberi hukuman dan menskors.

Dalam masyarakat yang belum maju cara ini dapat diterapkan, tetapi pada masyarakat yang maju cara ini dapat menimbulkan masalah sehingga tingkah laku yang diharapkan tidak dapat tercapai.

2. *Motivating by enticement* :

Cara memberi motivasi dengan ajakan (bujukan) kepada individu lain untuk melakukan tingkah laku tertentu dengan memberi harapan tertentu. Cara ini dapat ditempuh melalui pemberian penghargaan, hadiah atau kedudukan tertentu kepada individu lain. Hal ini dapat menciptakan tingkah laku seperti yang diharapkan akan tetapi tingkah laku yang muncul kurang dapat bertahan lama.

3. *Motivating by Indetification* :

Cara memberi motivasi dengan menggunakan pengenalan tingkah laku pemberi motivasi dan penerima motivasi. Cara ini dapat ditempuh dengan

pemberian kepercayaan, pemberian tugas (tanggung jawab) atau pemberian pengakuan. Keberhasilan cara motivasi ini dapat menciptakan tingkah laku yang bertahan lama.

Pada penelitian ini akan dianalisis cara-cara motivasi apa saja yang digunakan untuk menimbulkan atau memberi motivasi belajar anak yang dialami oleh para tokoh anak yang tergabung dalam Laskar Pelangi pada film Laskar Pelangi.

2.4. Faktor-faktor Yang Berpengaruh Terhadap Motivasi

Theodore M. Newcomb dalam Santoso (2010:116) menunjukkan faktor motivasi yang berpengaruh pada pemberian motivasi ditinjau dari penerima motivasi adalah sebagai berikut :

1. *Perception* (pengamatan) :

Yang dimaksudkan adalah *to organize impression of the enviroment as part of the proces of doing something about it* (menyusun lingkungan sebagai bagian dari proses mengerjakan sesuatu tentang hal itu). Misalnya : di kamar belajar seorang anak, ibu anak tersebut menyediakan kursi yang enak, listrik yang terang, buku-buku pelajaran yang diatur. Kondisi ini diharapkan menimbulkan persepsi pada anak untuk belajar dengan tekun.

2. *Thought* (pemikiran) :

Yang dimaksud adalah *a form behavior which is covert rather than overt, in which things and events are with simbolly cally* (pemikiran adalah suatu

bentuk tingkah laku yang diam lebih dari berterus terang dimana benda-benda dan peristiwa-peristiwa berpengaruh secara simbolik). Misalnya : dengan disediakannyanya peralatan belajar, maka anak pasti akan berpikir bahwa dirinya harus tekun belajar.

3. *Affect* (perasaan) :

Yang dimaksud adalah *represent not a separate segment of the stream of behavior, but one dimenssion that performance perception and thought are going on* (perasaan tidak mewakili bagian terpisah dari tingkah laku tetapi satu asumsi dimana perbuatan, persepsi dan pemikiran berlangsung).
Misalnya : rasa senang anak saat ia belajar setiap hari di rumah karena semua telah tersedia di kamar belajarnya.

Pada penelitian ini akan dianalisis faktor-faktor motivasi apa saja yang berpengaruh terhadap motivasi belajar anak yang dialami oleh para tokoh anak yang tergabung dalam Laskar Pelangi pada film Laskar Pelangi.

2.5. Jenis-jenis Motivasi

Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya terbagi menjadi :

1. Motivasi primer :

Motivasi yang di dasarkan pada motif-motif dasar. Motif motif dasar tersebut umumnya berasal dari segi biologis atau jasmani manusia yang dibawa sejak lahir. Jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Contohnya : dorongan untuk makan, dorongan untuk minum dan dorongan seksual. Motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis. Relevan dengan ini, maka Arden N. Frandsen memberi istilah jenis motif "*psychological drives*"

2. Motivasi sekunder :

Motivasi yang timbulnya karena dipelajari. Motif-motif yang dipelajari maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Contohnya : dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan. Motif-motif sering diisyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia lainnya, sehingga motivasi itu terbentuk. Arden N. Frandsen memberi istilah jenis motif "*Affiliative Needs*". (Sardiman A.M, 2010:86)

Pada penelitian ini akan dianalisis motivasi belajar anak yang dimiliki oleh para tokoh anak yang tergabung dalam Laskar Pelangi termasuk kedalam motivasi jenis primer atau sekunder.

3. Tinjauan Tentang Film

3.1. Pengertian Film

Dalam UU Perfilman No.6 tahun 1992, Bab 1, Pasal 1, menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran, melalui proses kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya lainnya yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan atau lainnya.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2004:149), Film adalah selaput tipis yang dibuat dari selluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dimainkan di bioskop). Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar sedangkan pengertian yang luas bisa juga termasuk yang disiarkan melalui televisi (Cangara 2005:138).

3.2. Jenis Film

Mengenai jenis film itu sendiri terbagi menjadi dua, yakni :

1. *Film for theatrical distribution* :
adalah film-film yang dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop untuk penonton yang dipungut bayaran.
2. *Film for non theatrical distribution* :
adalah jenis film yang dipertunjukkan secara gratis pada penonton yang diundang (Effendy, 2004:210).

Sedangkan jenis film menurut Heru Effendy (2002:11-14) adalah :

1. Film Dokumenter (*Documentary Films*) :
Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui film dokumenter tidak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin. Seiring dengan perjalanan waktu muncul berbagai aliran dari film dokumenter misalnya dokudrama (docudrama). Dalam dokudrama, terjadi reduksi realita demi tujuan-tujuan estetis, agar gambar dan cerita lebih menarik. Sekalipun demikian, jarak antara kenyataan dan hasil yang tersaji lewat dokudrama biasanya tidak berbeda jauh. Dalam dokudrama, realita tetap menjadi pegangan.

2. Film Cerita Pendek (*Short Films*) :

Durasi film cerita pendek biasanya dibawah 60 menit. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang.

3. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*) :

Adalah film dengan durasi lebih dari 60 menit, lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini.

4. Film-Film Jenis Lain :

a. Profil Perusahaan (*Corporate Profile*) :

Film ini diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan. Misalnya tayangan “Usaha Anda” di SCTV. Film ini berfungsi sebagai alat bantu presentasi.

b. Iklan Televisi (*Tv Commercial*) :

Film ini diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk iklan (iklan produk) maupun layanan masyarakat (iklan layanan masyarakat atau *public service announcement*). Iklan produk biasanya menampilkan produk yang diiklankan secara eksplisit, artinya ada stimulus audiovisual yang jelas tentang produk tersebut. Sedangkan iklan layanan masyarakat menginformasikan kepedulian produsen suatu produk terhadap fenomena sosial yang diangkat sebagai topik iklan tersebut.

Dengan demikian, iklan layanan masyarakat umumnya menampilkan produk secara implisit.

c. Program Televisi (*Tv Programme*) :

Program ini diproduksi untuk konsumsi pemirsa televisi. Secara umum program televisi dibagi menjadi dua jenis yakni cerita dan non cerita. Jenis cerita terbagi menjadi dua kelompok yakni kelompok fiksi dan non fiksi. Kelompok fiksi memproduksi film serial (TV series), film televisi (FTV), dan film cerita pendek. Sedangkan kelompok non fiksi menggarap aneka program pendidikan, film dokumenter atau profil tokoh dari daerah tertentu. Sedangkan program non cerita menggarap variety show, kuis, talkshow dan liputan / berita.

d. Video Klip (*Music Video*) :

Sejatinya video klip adalah sarana bagi produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV pada tahun 1981.

Dari penjabaran mengenai jenis-jenis film tersebut, film *Laskar Pelangi* yang merupakan objek dalam penelitian ini termasuk kedalam jenis film *for theatrical distribution* dan *Feature-Length Films*.

4.3. Unsur-unsur Film

Film merupakan hasil kerja dari sebuah tim. Hal ini berarti bahwa dalam proses produksi film dibutuhkan sekumpulan tim yang terdiri dari produser, penulis skenario, sutradara, asisten sutradara (astrada), aktor atau aktris (pemeran), ahli make up, ahli *property*, hingga musik pengiring (soundtrack). Pembuatan film dikenal sebagai kerja kolaboratif, artinya melibatkan sejumlah tenaga kerja kreatif yang menghasilkan suatu keutuhan bagi lahirnya film yang baik.

Dan menurut Sumarno (1996:34) unsur film terdiri dari :

1. Sutradara :

Sutradara memiliki posisi tertinggi dari segi artistik. Sutradara memimpin pembuatan film. Tanggung jawabnya meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis dari sebuah produksi film.

2. Penulis Skenario :

Adalah orang yang mempunyai keahlian membuat transkripsi sebuah film (membuat film dalam bentuk tertulis).

3. Penata Fotografi :

Adalah tangan kanan sutradara daloam kerja di lapangan untuk menentukan jenis-jenis *shot* serta juga bertanggung jawab memeriksa hasil syuting dan menjadi pengawas pada proses film di laboratorium agar mendapatkan hasil akhir syuting yang baik.

4. Penyunting :

Hasil syuting setelah diproses di laboratorium, akan memasuki tahap editing atau penyuntingan. Penyunting atau editor bertugas untuk menyusun hasil syuting sehingga membentuk pengertian cerita.

5. Penata Artistik :

Adalah orang yang melakukan penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang *setting* atau tata letak.

6. Penata Suara :

Adalah orang yang mengatur materi suara dalam sebuah film.

7. Penata Musik :

Adalah orang yang mengolah musik dalam film sehingga dapat membantu merangkai adegan dalam film, menutup kelemahan akting dan pengucapan dialog, menunjukkan suasana batin tokoh-tokoh film, menunjukkan suasana waktu dan tempat, mengiri kemunculan susunan kerabat kerja (*credit title*), mengiringi adegan dengan ritme cepat, membentuk ketegangan dramatik, menegaskan karakter lewat musik.

8. Pemeran :

Adalah orang yang menjadi (memerankan) tokoh dalam sebuah produksi film dengan penampilan yang tepat dan sesuai dengan skenario yang telah disiapkan.

4. Konstruksi Motivasi Belajar Anak Pada Film

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Selain itu motivasi adalah kesungguhan atau keinginan kita untuk bertindak dan berusaha (semaksimal mungkin) untuk mencapai suatu tujuan.

Keberadaan motivasi sangat penting dalam kehidupan sebagai penyemangat, pendorong dan penggerak dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Pentingnya motivasi ini salah satunya adalah untuk digunakan dalam kegiatan belajar anak yang pada taraf usia mereka masih labil dan perlu motivasi dalam kegiatan keseharian mereka, terutama dalam belajar agar mereka tetap semangat dan bersungguh-sungguh.

Belajar menurut Darsono adalah adalah suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan belajar secara umum adalah untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku orang yang belajar. Secara umum proses belajar berlangsung dalam lembaga pendidikan (sekolah). Sedangkan anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 (dua puluh satu tahun) dan belum pernah kawin (Undang-Undang No 4 Tahun 1979 pasal 1 ayat 2 tentang Kesejahteraan Anak). Jadi, dari penjabaran tersebut motivasi belajar anak adalah perubahan energi dalam diri seorang anak yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk bersungguh-sungguh dan berusaha (semaksimal mungkin) dalam belajar.

Motivasi belajar anak ini juga kerap menjadi kajian tema dalam suatu film, seperti pada film-film bertemakan anak yang cukup populer Indonesia seperti Denias : Senandung di Negeri Awan yang menggambarkan mengenai perjuangan anak Papua dalam belajar walaupun harus melintasi jarak jauh dengan naik-turun gunung untuk dapat belajar di sekolah, King dan Garuda di Dadaku yang menggambarkan motivasi dan semangat anak dalam menggapai impiannya.

Tentunya motivasi belajar anak ini juga tergambar dalam film yang dipilih dalam penelitian ini, yakni Laskar Pelangi. Dimana dalam film ini dapat terlihat gambaran mengenai anak-anak di pelosok negeri yang tetap memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar walaupun kondisinya tidak mendukung seperti bangunan sekolah yang tidak layak pakai, minimnya biaya untuk pendidikan mereka, sampai kurangnya tenaga pengajar (guru).

5. Film Sebagai Media Komunikasi dan Representasi

Dalam berkomunikasi menurut Edward Sapir terdapat dua tipe, yakni tipe komunikasi primer dan komunikasi sekunder. Tipe komunikasi primer adalah komunikasi yang bersifat langsung, *face to face* baik dengan menggunakan bahasa, gerakan yang diartikan secara khusus maupun aba-aba. Sementara tipe komunikasi sekunder adalah komunikasi yang menggunakan alat atau media. Sedangkan jaringan komunikasi sendiri terbagi jadi jaringan komunikasi tradisional (lama) dan jaringan komunikasi modern (baru). Jaringan komunikasi tradisional (lama) cirinya adalah berlangsung secara tatap muka. Berbeda dengan jaringan komunikasi modern, cirinya adalah adanya innovator (pengagas, pencipta media) dan melalui media massa (Dennis Mc Quail 1991:13).

Media massa yang paling banyak digunakan antara lain televisi, radio, surat kabar, majalah, buku, hasil rekaman audio (kaset), piringan hitam, *compact disk*, dan film (Joseph A. DeVito 1997:507). Masing-masing media massa memiliki karakteristik tertentu yang tidak dapat disamakan satu dengan yang lainnya. Dari sekian media massa tersebut, film mempunyai sisi menarik karena selain sebagai media massa, film sebenarnya memiliki kekuatan lebih dibandingkan media lain dalam melakukan representasi terhadap kenyataan (www.filmpendek.org).

Film merupakan media massa yang untuk menikmatinya memerlukan penggabungan antara dua indra yakni indra penglihatan dan indra pendengaran. Maka dari itu film

merupakan media komunikasi yang efektif dan kuat dengan penyampaian pesannya secara audiovisual.

Film sebagai media komunikasi massa menggambarkan dan menampilkan tanda-tanda gambar dan suara yang langsung ditujukan kepada khalayaknya sebagai media komunikasi. Selain itu, film adalah wahana yang efektif dalam membentuk persepsi melalui representasi yang disajikannya kepada sebuah kelompok atau individu. Hal ini disebabkan oleh karakteristik film yang dianggap memiliki jangkauan, realisme, pengaruh emosional dan popularitas yang hebat.

Sebagai bagian dari media massa, film memiliki fungsi :

1. *To inform* : Untuk memberikan informasi kepada masyarakat / khalayak.
2. *To influence* : Untuk mempengaruhi baik secara eksplisit maupun implisit.
3. *To educate* : Untuk mendidik khalayak, memang merupakan hal yang abstrak tetapi khalayak dapat merasakannya.
4. *To entertain* : memberi hiburan kepada khalayak agar merasa senang dan terhibur, sehingga khalayak akan merasa senang dengan keberadaan media massa itu sendiri.

Jadi, film adalah media komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan tetapi untuk penerangan dan pendidikan. Dalam ceramah-ceramah penerangan atau pendidikan kini banyak digunakan film sebagai alat bantu untuk memberikan penjelasan (Onong Uchjana Effendy, 2004:209).

C. Landasan Teori

Teori Tanggung Jawab Sosial

Teori tanggung jawab sosial, dinyatakan sebagai pergeseran dari teori liberal. Pergeseran yang dimaksud adalah teori liberal berawal dari kemerdekaan negatif yang dapat didefinisikan sebagai kebebasan dari pengekangan eksternal (pemerintah) yang sebelumnya berlaku dalam teori otoriter. Kebebasan dalam nuansa negatif tersebut dalam negara demokratis kemudian bergeser menjadi teori tanggung jawab sosial yang berdasarkan pada kebebasan positif.

Dasar pemikiran utama dari teori ini adalah bahwa kebebasan dan kewajiban berlangsung secara beriringan dan berkewajiban bertanggung jawab kepada masyarakat dalam melaksanakan fungsi-fungsi yang hakiki (Effendy, 2004:272). Teori tanggung jawab sosial ini termasuk kedalam *Four Theories of The Press* bersama dengan teori otoriter, teori liberal dan teori komunis Soviet.

Pada mulanya teori tanggung jawab sosial dan ketiga teori pers lainnya, memang merupakan teori pers, tetapi kemudian seiring dengan perkembangan media massa yang meliputi radio, televisi dan film, maka teori ini menjadi teori media massa. Dengan kata lain teori pers yang semula hanya teori pers dalam arti sempit kini menjadi pers dalam pengertian luas, tidak hanya sekedar media cetak tetapi juga media elektronik (Effendy, 2004:266).

Sebagaimana telah dikemukakan pada penjelasan diatas, dalam teori tanggung jawab sosial ini, media massa (termasuk film yang merupakan objek dari penelitian) dalam melakukan aktivitasnya berkewajiban bertanggung jawab kepada masyarakat dengan menjalankan fungsi pers sebagaimana mestinya, fungsi pers menurut Effendy (2004:92-94) yakni :

1. Fungsi menyiarkan informasi :

Untuk memberikan informasi kepada masyarakat / khalayak.

2. Fungsi mempengaruhi:

Untuk mempengaruhi baik secara eksplisit maupun implisit.

3. Fungsi mendidik:

Untuk mendidik khalayak, memeang merupakan hal yang abstrak tetapi khalayak dapat merasakannya.

4. Fungsi menghibur :

Memberi hiburan kepada khalayak agar merasa senang dan terhibur, sehingga khalayak akan merasa senang dengan keberadaan media massa itu sendiri.

Dari keempat fungsi yang hakiki tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Effendy dalam bukunya Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, dalam penelitian ini akan coba diteliti mengenai dimensi fungsi edukatif atau mendidik dalam film Laskar Pelangi yang dijadikan objek penelitian. Dimensi fungsi untuk mendidik ini terkait juga dengan tanggung jawab film sebagai media massa yang tidak hanya untuk sekedar memberi penghiburan, tetapi dituntut juga untuk memberi penerangan, pencerahan dan pendidikan melalui sajian isi film.

Adapun teori tanggung jawab sosial ini digunakan karena lebih aplikatif karena didalamnya memiliki dimensi bahwa salah satu tanggung jawab media adalah untuk mendidik. Hal ini mendekati fokus bahasan yang akan diteliti yakni representasi motivasi belajar pada film Laskar Pelangi. Karena gambaran motivasi belajar yang tergambar secara tidak langsung dapat mengungkapkan bahwa film telah melaksanakan kewajibannya atau tanggung jawabnya dalam hal menjalankan fungsi edukatifnya sesuai dengan teori tanggung jawab sosial.

D. Kerangka Pikiran

Pada zaman ini, film selain bentuk dari ekspresi seni, komoditi juga merupakan suatu media penggambaran kehidupan sosial masyarakat yang dapat menghibur dan mempengaruhi khalayak yang menontonnya. Sedangkan sebagai media hiburan, film juga merupakan salah satu “primadona” pilihan alternatif masyarakat karena relatif murah dan mudah untuk dijangkau.

Seiring dengan bangkitnya kembali perfilman Indonesia setelah cukup lama mati suri, film-film yang dihasilkan semakin banyak dengan beragam tema. Mulai dari drama, komedi, action, horror berbumbu sex dan sebagainya. Kebanyakan film yang beredar mengutamakan keuntungan semata dan mengikuti selera pasar agar banyak ditonton, sehingga mengabaikan fungsi edukatif film dengan menampilkan adegan-adegan yang tidak mendidik ataupun melanggar moral seperti yang tergambar dalam film komedi maupun horor berbumbu sex yang banyak diproduksi.

Meskipun demikian, perfilman Indonesia sedikit “dicerahkan” dengan masih adanya sineas yang membuat film dengan tidak mengabaikan fungsi edukatifnya. Seperti film *Laskar Pelangi* yang diangkat pada penelitian ini sebagai objek penelitian. Film ini merupakan produksi Miles Films dan Mizan Production serta disutradarai oleh Riri Riza yang menggambarkan mengenai motivasi belajar anak.

Karena seperti yang dikemukakan melalui teori tanggung jawab sosial bahwa kebebasan dan kewajiban berlangsung secara beriringan dan berkewajiban bertanggung jawab kepada masyarakat dalam melaksanakan fungsi-fungsi yang

hakiki (Effendy, 2004:272). Maka dari itu film sebagai salah satu bentuk media massa seharusnya tidak mengabaikan fungsi edukatifnya sehingga dapat menjadi contoh yang baik bagi khalayak.

Penelitian ini menggunakan teori tanggung jawab sosial untuk menimbulkan masalah yang diteliti, yakni bagaimana film *Laskar Pelangi* menjalankan kewajibannya sebagai media massa yang tidak hanya berfungsi sebagai media untuk memberikan hiburan tetapi juga sebagai media untuk memberikan fungsi mendidik. Fungsi mendidik yang ditampilkan diperoleh melalui isi cerita film yang menceritakan mengenai dunia pendidikan kaum pinggiran di Belitung.

Gambaran mengenai dunia pendidikan yang akan diteliti akan difokuskan sesuai dengan fokus penelitian yakni representasi motivasi belajar anak pada film *Laskar Pelangi*. Penelitian ini tidak bertujuan untuk membuktikan pengaruh film hingga menyebabkan proses adopsi oleh masyarakat, namun penelitian ini akan menjabarkan bentuk-bentuk motivasi belajar yang terkandung dalam film.

Untuk menunjukkan motivasi belajar yang ditampilkan dalam film, penelitian ini menggunakan metode analisis isi. Analisis isi film ini menggunakan unit analisis per adegan (*scene*). Dari adegan-adegan yang ada akan dipilih adegan-adegan yang menampilkan atau menggambarkan motivasi belajar dan mengabaikan adegan-adegan lainnya yang tidak menampilkan perilaku motivasi belajar. Adegan-adegan yang menampilkan atau menggambarkan motivasi belajar akan dikategorisasi sesuai dengan kategori motivasi yang terdapat di dalamnya.

1. Bagan Kerangka Pikiran

