

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Film adalah semacam komunikasi massa di mana pesan disampaikan melalui penggunaan elemen visual dan aural. Kedua elemen ini digabungkan untuk menyediakan media untuk memberikan konten hiburan, sosial, pendidikan, dan komersial. Di Indonesia, film selalu berkembang dari tema-tema seperti komedi, fiksi ilmiah, aksi, isu sosial, dan sebagainya. Indonesia tidak hanya menampilkan film-film buatan anak-anak Indonesia, tetapi juga sejumlah besar film asing. Iron Man, misalnya, adalah film fiksi ilmiah dan aksi dari Amerika Serikat.

Film bertemakan superhero banyak menampilkan karakter dengan kostum baju besi atau lebih dikenal dengan sebutan armor. Seperti salah satu film live action DC Universe yaitu Wonder Women, dalam versi DC Rebirth armor milik Wonder Women dibuat khusus oleh orang-orang terbaik di Amazon untuk menjalankan misi tertentu. Armor nya sendiri memiliki desain cukup using namun kemampuannya sangat kuat.

Pada film animasi dengan karakter menggunakan armor seperti film produksi Pixar tahun 2014 berjudul Big Hero 6, salah satu karakternya adalah robot bernama Baymax. Baymax pertama kali diciptakan oleh Tadashi Hamada sebagai robot kesehatan dan berpindah kepemilikan kepada Hiro Hamada. Hiro pun mengenakan Baymax armor merah yang membuat Baymax mampu bertarung.

Selain itu juga terdapat salah satu film berjudul Fullmetal Alchemist: Brotherhood. Pada film ini karakter bernama Alphonse Elric merupakan karakter baju zirah, berbeda dengan karakter lain yang mengenakan baju zirah, namun baju zirah ini sudah menjadi bagian dari tubuhnya.

Film Iron Man yang berdurasi 126 menit ini mengungsung genre aksi dan fiksi ilmiah. Film yang dirilis tahun 2008 ini di sutradarai oleh Jon Favreau, yang di film

Iron Man ini dan film MCU secara keseluruhan juga berperan sebagai Happy Holgan. Di bintanginya oleh Downey Robert Jr sebagai Tony Stark alias Iron Man, Jeff Bridges sebagai Obadaya Stain alias Iron Monger dan Gwyneth Paltrow sebagai Pepper Potts. Di antara seluruh trilogi Iron Man, Iron Man 2008 ini menjadi film terbaik.

Dalam film Iron Man pengarang memberikan gambaran karakter tokoh utama melalui scene yang ditampilkan. Gambaran karakter tokoh utama di dalam film Iron Man bisa diambil melalui dialog, gestur dan ekspresi, di mana terdapat dialog yang menjelaskan bagaimana sifat tokoh lain. Namun, informasi yang terdapat pada dialog tidak bisa langsung ditarik menjadi kesimpulan. Informasi yang ada di dalam dialog bisa berbeda karena pada dialog terdapat intonasi, gestur dan ekspresi yang diperlihatkan oleh tokoh tersebut. Dalam penelitian ini penulis mendeskripsikan bagaimana karakter tokoh utama dalam film Iron Man, serta hubungan karakter tokoh utama dengan baju besi yang diciptakannya.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Hubungan antara karakter tokoh utama dan baju besi dalam film Iron Man sudah diketahui tetapi belum dinyatakan.
- Kurangnya pengetahuan tentang alasan penampilan armor pada *scene* di dalam film Iron Man.

I.3 Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, masalahnya adalah bagaimana penulis memberikan penjelasan dengan sumber yang kredibel untuk mengkomunikasikan hubungan antara karakter utama dan baju besi dalam film Iron Man.

I.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diperlukan adanya batasan masalah untuk menghindari melebarnya fokus permasalahan. Adapun masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada karakter tokoh utama dan baju besi dalam film Iron Man.

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan karakter tokoh utama dalam film Iron Man.
2. Mendeskripsikan hubungan antara karakter tokoh utama dan baju besi dalam film Iron Man.

I.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat manfaat yang diharapkan terlaksana dengan baik, diantara lainnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah perbendaharaan teori dalam analisis karakter serta menjadi bahan informasi untuk penelitian yang sejenis pada masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memahami karakter tokoh utama dan hubungannya dengan baju besi dalam film Iron Man.

I.7 Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan obyektif untuk menghasilkan data dalam bentuk deskripsi. Dalam film Iron Man, bentuk studi ini mencoba menggambarkan karakter utama, baju besi, dan hubungan mereka.

b. Data Penelitian

Data dalam penelitian ini adalah unsur-unsur kata serta kalimat yang mengandung unsur karakterisasi tokoh dan baju besi dalam film Iron Man.

c. Sumber Data

Iron Man disutradarai oleh Jon Favreau dan dirilis pada tahun 2008 dengan durasi 126 menit, berdasarkan naskah yang ditulis oleh Mark Fergus, Hawk Ostby, Art Marcum, dan Matt Holloway. Informasi yang akan ditinjau berkaitan dengan karakter utama, baju besi, dan hubungan antar keduanya dalam film Iron Man.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik perpustakaan digunakan dalam penelitian ini, yang mengumpulkan segala sesuatu yang terhubung dengan objek yang diteliti melalui sumber data. Data dalam film Iron Man yang ada hubungannya dengan karakter utama dan baju besinya.

e. Teknik Analisis Data

Pendekatan kualitatif Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman digunakan oleh para peneliti untuk memeriksa data pada film Iron Man, sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam pengumpulan data adalah

1. Reduksi Data

Proses memilih, memusatkan perhatian pada penyederhanaan, abstrak, dan mengubah data kasar yang berasal dari catatan pada item studi dikenal sebagai pengurangan data. Miles (1992, h.16).

2. Penyajian Data

Data yang dikumpulkan untuk tujuan menghasilkan kesimpulan dikenal sebagai penyajian data. Teks bentuk narasi digunakan untuk mengkomunikasikan data kualitatif. (Miles, 1992:17).

3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan yang dapat dilakukan selama penyelidikan dikenal sebagai kesimpulan / verifikasi. Kebenaran, kekokohan, dan kompatibilitas makna yang berasal dari data harus dievaluasi terlebih dahulu. Studi ini menggunakan paradigma analitis interaktif, di mana tiga komponen yang tercantum di atas saling terkait secara nyata. (Miles, 1992:18)