

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mimpi atau impian dalam setiap individu adalah berbeda-beda, di dalam setiap impian adalah terdapat keinginan-keinginan positif, yang sifatnya memacu kita untuk meraih sesuatu hal yang indah yaitu cita-cita. Impian merupakan motivasi dalam meraih cita-cita, karena motivasi adalah suatu pendorong yang sangat mempengaruhi tercapainya suatu cita-cita. Motivasi tidak akan muncul begitu saja, namun motivasi terbentuk oleh tenaga-tenaga yang bersumber dari dalam atau luar diri individu. Motivasi dalam pendidikan dapat dimulai dari lingkungan yang paling dekat dengan kita yaitu melalui lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah agar dapat menjadi manusia yang dapat memecahkan permasalahan bangsa Indonesia. Seperti yang tertulis dalam salah satu misi pendidikan mata pelajaran PKn adalah "memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi serta meningkatkan Sumber Daya Manusia yang mampu memecahkan permasalahan bangsa dan memberikan pelayanan pendidikan menuju masyarakat madani". Selain itu dalam suatu pendidikan mata pelajaran memiliki tujuan, begitu juga mata pelajaran PKn memiliki tujuan sebagaimana yang diatur dalam peraturan menteri pendidikan nasional no.22 dan no.23 tahun 2006 adalah menciptakan manusia yang mampu:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi.

3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari salah satu misi Pkn dan tujuan mata pelajaran PKn diatas dapat kita lihat, bahwa cita-cita mata pelajaran Pkn adalah mampu memecahkan permasalahan bangsa Indonesia, maka dibutuhkan motivasi berprestasi untuk mewujudkan misi Pkn dan tujuan mata pelajaran PKn tersebut. Dari paparan di atas, motivasi berprestasi merupakan salah satu materi PKn siswa kelas IX semester genap dengan Standar Kompetensi menampilkan prestasi diri sesuai kemampuan demi keunggulan bangsa.

Dalam mewujudkan cita-cita Pkn tidak harus melalui lembaga pendidikan formal seperti sekolah, akan tetapi melalui film pun terkandung bermacam-macam pesan edukatif yang dapat digunakan sebagai alternatif media pendidikan. Hal ini sejalan dengan perkembangan dunia perfilman di Indonesia yang berkembang pesat dimana film-film yang sering ditayangkan dilayar televisi, bioskop, maupun di VCD sebagian besar terkandung nilai moral maupun nilai yang positif walaupun disisi lain banyak juga film yang tidak mendidik.

Melalui film pendidikan diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar dan sarana belajar untuk anak-anak dalam memahami nilai yang terkandung dalam film, sehingga anak-anak secara tidak langsung bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam film yang mengangkat tema pendidikan yang berjudul Sang Pemimpi yang di perankan oleh Vikri Setiawan sebagai Ikal remaja, Lukman Sardi sebagai Ikal dewasa, Zulfanny

memerankan Ikal kecil, Rendy Ahmad sebagai Arai remaja, Nazriel Ilham (Ariel "Peterpan") sebagai Arai dewasa, Sandy Pranatha sebagai Arai kecil, Azwir Fitrianto sebagai Jimbron remaja, Mathias Muchus sebagai Seman Said Harun Ayah Ikal, Rieke Diah Pitaloka sebagai Ibu Ikal, Nugie sebagai Pak Balia, Landung Simatupang sebagai Pak Mustar sebagai kepala sekolah yang keras dan galak. Maudy Ayunda sebagai Zakiah Nurmala gadis Melayu nan cantik, Yuyu Unru sebagai Bang Rokib pelaut Melayu yang berpengalaman dan Jay Widjanto sebagai Bang Zaitun pemusik Melayu lokal yang lihai soal asmara.

Film Sang Pemimpi, Andrea bercerita tentang kehidupan ketika masa-masa SMA. Tiga tokoh utamanya adalah Ikal, Arai dan Jimbron. Arai adalah saudara jauh Ikal yang yatim piatu yang disebut simpai keramat karena anggota keluarga terakhir yang masih hidup dan akhirnya menjadi saudara angkat dan Jimbron adalah seorang yatim piatu yang terobsesi dengan kuda dan gagap bila sedang antusias terhadap sesuatu atau ketika gugup. Ketiganya dalam kisah persahabatan yang terjalin dari kecil sampai mereka bersekolah di SMA Negeri Manggar, SMA pertama yang berdiri di Belitung bagian timur. Bersekolah dipagi hari dan bekerja sebagai kuli di pelabuhan ikan pada dini hari, dari ketagihan mereka menonton film panas di bioskop dan akhirnya ketahuan oleh guru mengaji mereka, kisah cinta Arai dan Jimbron, perpisahan Jimbron dengan Ikal dan Arai yang akan meneruskan kuliah di Jakarta yang akhirnya membuat mereka berdua terpisah tetapi tetap akan bertemu di Perancis. Hidup mandiri terpisah dari orang tua dengan latar belakang kondisi ekonomi yang sangat terbatas namun punya

cita-cita besar, sebuah cita-cita yang bila dilihat dari latar belakang kehidupan mereka, hanyalah sebuah mimpi.

Dari latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengkaji film Sang Pemimpi. Dengan judul “Mimpi sebagai Motivasi Berprestasi Meraih Cita-cita (analisis semiotika pada film Sang Pemimpi)”.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Hamidi (2004:43) berpendapat bahwa:

Permasalahan penelitian pada hakekatnya merupakan bentuk lain dari pernyataan permasalahan seperti yang terdapat dalam latar belakang permasalahan. Dalam permasalahan penelitian, pernyataan permasalahan penelitian dinyatakan dalam kalimat pernyataan, bukan lagi dalam kalimat pernyataan. Istilah permasalahan disini bukan berarti sesuatu yang mengganggu atau menyulitkan tetapi sesuatu yang masih “gelap”, sesuatu yang belum diketahui, sesuatu yang ingin diketahui.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: ”Bagaimana film sang pemimpi di konstruksi untuk menjadikan mimpi sebagai motivasi beeprestasi meraih cita-cita?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan titik puncak untuk merealisasikan aktifitas yang akan dilaksanakan sehingga dapat dirumuskan secara jelas. Pada penelitian ini, perlu

adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga dapat bekerja secara terarah. Dalam mencari data sebagai langkah pemecahan masalahnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk Mendiskripsikan bagaimana film sang pemimpi sebagai Motivasi Berprestasi Meraih Cita-cita”.

D. Manfaat atau Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian sudah tentu diharapkan mempunyai manfaat yang dapat dikembangkan, begitu juga dengan penelitian ini nantinya diharapkan juga mampu memberikan manfaat terutama pada segi teoritik maupun praktisnya, manfaat tersebut secara terperinci adalah sebagai berikut:

1. Manfaat atau Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai studi analisis terhadap sastra di Indonesia, terutama dalam bidang penelitian film Indonesia yang menggunakan teori semiotika.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam teori semiotika dalam mengungkap nilai yang terkandung dalam film sang pemimpi.

2. Manfaat atau Kegunaan Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan yang bermanfaat bagi semua pihak berkaitan dengan mimpi sebagai motivasi berprestasi meraih cita-cita.

- b. Melalui mimpi sebagai motivasi berprestasi meraih cita-cita diharapkan dapat membantu pembaca dalam mengungkapkan makna yang terkandung dalam film sang pemimpi.

E. Daftar Istilah

- Mimpi :Adalah keinginan untuk meraih cita-cita dengan penuh riang dan gembira.
- Motivasi :Dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku, dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam diri.
- Prestasi :Hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya)
- Cita-cita :Motivasi (daya dukung) untuk melakukan pekerjaan.