

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan jenis komunikasi massa yang memiliki dampak besar terhadap pemahaman masyarakat mengenai pesan-pesan sosial dan budaya, serta nilai-nilai kehidupan. Selain sebagai sarana hiburan, film juga berfungsi sebagai sarana untuk menggambarkan realitas sosial yang terus berubah di tengah masyarakat. Industri perfilman, baik nasional maupun internasional, terus mengalami perkembangan yang dinamis seiring dengan perubahan teknologi dan preferensi khalayak. Perkembangan tersebut menjadikan film sebagai sarana efektif dalam membingkai dan menyebarkan fenomena sosial kepada penonton lintas usia dan latar belakang (Ardianto et.al., 2015:145).

Menurut Sobur (2018:127), Film mencerminkan masyarakat tempat film tersebut dibuat. Film menggambarkan realitas sosial yang berkembang di tengah masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke layar lebar, alih-alih sekadar menuturkan kisah fiksi. Melalui muatan pesan yang terkandung di dalamnya, film memiliki kemampuan untuk mempengaruhi cara pandang, sikap, dan pemahaman masyarakat terhadap suatu fenomena sosial.

Salah satu isu sosial yang masih relevan dan terus terjadi dalam kehidupan masyarakat hingga saat ini adalah kesenjangan sosial. Kesenjangan sosial atau *social inequality* merupakan kondisi ketidakmerataan dalam

distribusi sumber daya, hak, dan kesempatan yang menyebabkan adanya perbedaan mencolok antarindividu atau kelompok sosial. Ketimpangan tersebut dapat terlihat dari perbedaan akses terhadap kekayaan, kekuasaan, serta posisi sosial dalam masyarakat. Abad Badruzaman (2009) (dalam Fabela & Khairunnisa, 2024) menjelaskan bahwa “Kesenjangan sosial merupakan bentuk ketidakseimbangan sosial yang menimbulkan perbedaan nyata antara kelompok yang memiliki kekuasaan dan sumber daya dengan kelompok yang berada pada posisi lemah.”

Film animasi *Raya and the Last Dragon* juga mengangkat persoalan ketidakadilan sosial. Film animasi karya Don Hall dan Carlos Lopez Estrada yang tayang perdana pada 3 Maret 2021 ini mengisahkan perjalanan Raya untuk menyatukan Kumandra sebagai latar tempat dalam film tersebut serta dalam mewujudkan sebuah perdamaian.

Film ini menggambarkan dunia fiktif bernama Kumandra yang terbagi ke dalam beberapa wilayah, yaitu *Fang* (taring), *Heart* (hati), *Spine* (tulang), *Tail* (ekor), dan *Talon* (cakar). Masing-masing wilayah memiliki karakteristik sosial, ekonomi, dan kekuasaan yang berbeda. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya ketimpangan akses sumberdaya, dominasi kekuasaan, serta prasangka antar kelompok wilayah. Wilayah tertentu digambarkan memiliki kekuatan politik dan ekonomi yang lebih besar, sementara wilayah lainnya berada dalam kondisi terpinggirkan. Kesenjangan tersebut memicu konflik, ketidakpercayaan, serta runtuhnya solidaritas sosial di antara masyarakat Kumandra.

Dalam film *Raya and The Last Dragon* sendiri banyak dihadirkan cuplikan-cuplikan konflik yang terjadi antar suku yang telah terpecah belah untuk memperebutkan permata naga yang dianggap memberikan kemakmuran kepada wilayah hari. Selain itu, budaya Asia Tenggara ditampilkan dalam film *Raya and the Last Dragon* mulai dari tema, warna, arsitektur, dan kuliner hingga sikap, kebiasaan, dan adat istiadat, berbagai elemen film ini terinspirasi oleh kekayaan warisan budaya dan alam Asia Tenggara.

Fenomena kesenjangan sosial dalam film ini dapat dianalisis melalui berbagai perspektif sosiologi. Karl Marx (1848) (dalam Fabela & Khairunnisa, 2024) melalui teori konflik menyatakan bahwa kesenjangan sosial muncul akibat struktur kelas yang timpang, di mana kelompok yang berkuasa mengeksploitasi kelompok yang lemah sehingga menciptakan konflik sosial yang berkelanjutan. Sebaliknya, Talcott Parsons (1951) (dalam Fabela & Khairunnisa, 2024) melalui perspektif fungsionalisme berpendapat bahwa stratifikasi sosial memiliki fungsi dalam menjaga keteraturan dan stabilitas masyarakat. Namun, kritik terhadap pandangan fungsionalis menunjukkan bahwa sistem stratifikasi sering kali mengganggu ketidakadilan sosial dan merugikan kelompok tertentu. Kedua perspektif tersebut relevan untuk menganalisis konflik dan ketimpangan yang ditampilkan dalam film *Raya and the Last Dragon*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ade Rachmawati (2023) berjudul "*Daya Tarik Pesan Nilai Budaya pada Film Animasi Raya and the Last Dragon*" menitikberatkan pada representasi nilai budaya serta

faktor-faktor yang membuat film tersebut menarik bagi penonton. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada pesan budaya dan makna simbolik yang terkandung dalam film (Rachmawati, 2023). Namun demikian, penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji kesenjangan sosial sebagai fenomena sosiologis, serta belum mengaitkannya dengan potensi film sebagai bahan ajar sosiologi di tingkat SMA.

Berdasarkan kesenjangan kajian (*gap research*) tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini tidak hanya menganalisis representasi kesenjangan sosial dalam film *Raya and the Last Dragon*, tetapi juga mengkaji potensinya sebagai bahan ajar sosiologi kelas XI SMA. Materi kesenjangan sosial dalam pembelajaran sosiologi seringkali bersifat abstrak, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik agar mudah dipahami oleh peserta didik (Amanullah & Wantini, 2024). Film sebagai media audio-visual dinilai mampu membantu siswa memahami konsep sosiologi secara lebih konkret dan kritis (Zulfa et.al., 2017).

Dalam penelitian ini penulis berupaya untuk memberikan bahan ajar baru dengan menggunakan film sebagai media untuk mempelajari materi Sosiologi Kelas XI SMA mengenai Konflik, Kekerasan, dan Perdamaian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan informan guru Sosiologi di di SMAN 2 Singaraja, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali 81119. Hasil dari wawancara tersebut adalah sumber belajar mengenai kesenjangan sosial melalui Film *Raya and The Last Dragon* belum pernah dilakukan sebelumnya.

Oleh karena itu, penelitian dengan judul “**Representasi Kesenjangan Sosial dan Konflik Sosial dalam Film *Raya and the Last Dragon* dan Potensinya sebagai Bahan Ajar Sosiologi Kelas XI SMA**” penting dilakukan untuk memberikan kontribusi teoritis dalam kajian sosiologi serta kontribusi praktis dalam pengembangan media pembelajaran sosiologi di dunia pendidikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu:

1. Rendahnya toleransi antar kelompok masyarakat yang direpresentasikan dalam film *Raya and the Last Dragon*, khususnya antarwilayah di Kumandra, yang ditandai dengan sikap saling curiga, prasangka sosial, dan ketidakpercayaan.
2. Adanya representasi kesenjangan sosial dalam film *Raya and the Last Dragon* yang mencerminkan perbedaan akses terhadap kekuasaan, sumber daya, dan status sosial antarkelompok masyarakat.
3. Belum dimanfaatkannya film *Raya and the Last Dragon* secara optimal sebagai bahan ajar sosiologi, khususnya pada sub materi kesenjangan sosial dalam mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA/MA.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan untuk menghindari terjadinya perluasan pembahasan yang tidak relevan dengan

fokus penelitian, sehingga penelitian dapat berjalan secara terarah dan tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada kesenjangan sosial yang direpresentasikan dalam film *Raya and the Last Dragon*.
2. Penelitian ini tidak membahas seluruh aspek budaya, psikologis, maupun estetika film, melainkan terbatas pada analisis sosiologis terhadap fenomena kesenjangan sosial.
3. Penelitian ini juga dibatasi pada kajian potensi film *Raya and the Last Dragon* sebagai bahan ajar sosiologi, khususnya pada materi kesenjangan sosial dalam mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA/MA.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut dengan mempertimbangkan latar belakang dan ruang lingkup studi sebagaimana diuraikan di atas:

1. Bagaimana bentuk-bentuk kesenjangan sosial yang direpresentasikan dalam film *Raya and The Last Dragon*?
2. Bagaimana representasi konflik sosial dalam film *Raya and The Last Dragon*?
3. Bagaimana potensi film *Raya and The Last Dragon* sebagai bahan ajar atau media pembelajaran Sosiologi kelas XI SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk-bentuk kesenjangan sosial yang direpresentasikan dalam film *Raya and The Last Dragon*.
2. Untuk mengetahui representasi konflik sosial dalam film *Raya and The Last Dragon*.
3. Untuk mengetahui potensi film *Raya and The Last Dragon* sebagai bahan ajar atau media pembelajaran Sosiologi kelas XI SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu sosiologi, khususnya terkait kesenjangan sosial, konflik sosial dan representasinya dalam media film. Hasil penelitian ini dapat memperkaya perspektif sosiologi pendidikan mengenai pemanfaatan media audio-visual sebagai sarana untuk memahami fenomena sosial. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji film sebagai objek kajian sosiologis maupun sebagai media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Bagi Guru Sosiologi

Penelitian ini dapat menjadi alternatif referensi dan bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, khususnya dalam penyampaian materi kesenjangan sosial pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA/MA.

2) Bagi Pembaca

Manfaat yang didapat bagi pembaca adalah penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan terkait toleransi dalam masyarakat yang beragam dalam upaya meraih kedamaian..

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi awal bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji film, media pembelajaran, atau fenomena kesenjangan sosial dari perspektif sosiologi dan pendidikan.

