

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Isu mengenai masa kanak-kanak tanpa orang tua merupakan fenomena sosial yang terus menjadi perhatian dalam berbagai kajian akademik, mulai dari psikologi, pendidikan, hingga ilmu sosial. Istilah masa kanak-kanak tanpa orang tua menggambarkan keadaan di mana anak-anak tumbuh tanpa keberadaan orang tua, baik akibat kehilangan yang bersifat permanen atau kematian maupun sementara karena perceraian, migrasi, atau pemisahan karena berbagai faktor sosial-ekonomi (Mahinay et al., 2022). Kehilangan orang tua, baik akibat kematian, perceraian, keterpisahan, maupun kondisi sosial-ekonomi, menimbulkan dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak. Penelitian menunjukkan bahwa anak yang tumbuh tanpa figur orang tua cenderung menghadapi hambatan dalam perkembangan emosional, kepercayaan diri, serta proses adaptasi sosial (Romadhona & Wijaya Kuswanto, 2024). Tidak adanya peran orang tua, khususnya ayah, juga berimplikasi pada pembentukan karakter moral dan identitas diri anak sejak usia dini (Irhamna & Faridy, 2024).

Berdasarkan data Kementerian Sosial per Mei 2022, jumlah anak yatim piatu di Indonesia mencapai angka yang sangat mengkhawatirkan, yaitu 4.023.622 jiwa. Angka ini bukan sekadar statistik, tetapi cerminan dari jutaan kisah kehidupan yang penuh tantangan. Namun, yang lebih memprihatinkan adalah fakta bahwa hanya sekitar 45.000 anak yang saat ini diasuh oleh lembaga kesejahteraan sosial, sedangkan sisanya harus menghadapi dunia tanpa dukungan penuh dari sistem sosial yang memadai. Krisis figur orang tua juga berdampak pada munculnya

masalah psikososial, disfungsi komunikasi keluarga, hingga potensi krisis identitas pada anak (Fauk et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa isu masa kanak-kanak tanpa orang tua tidak dapat dilepaskan dari konstruksi sosial-budaya masyarakat Indonesia yang menempatkan keluarga sebagai institusi utama dalam pembentukan nilai dan perilaku.

Film memiliki peran strategis dalam mengonstruksi sekaligus merepresentasikan isu sosial. Salah satunya film animasi, melalui kekuatan audio-visual dan naratifnya, bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media penyampai pesan moral dan nilai sosial. Melalui karakter, alur cerita, dan simbol visual, film animasi mampu memberikan pemaknaan baru bagi penonton mengenai konsep keluarga dan relasi sosial (Surabina Br Tarigan, 2024). Dengan demikian, film khususnya film animasi menjadi ruang diskursif yang penting dalam pembentukan wacana mengenai anak tanpa orang tua.

Salah satu film animasi Indonesia yang merepresentasikan isu ini adalah “Jumbo” (2025) karya Ryan Adriandhy. Dikutip dari ANTARA News film ini telah ditonton lebih dari 10 juta orang, menjadikannya film terlaris sepanjang masa di Indonesia mengalahkan rekor film KKN di Desa Penari. Film ini menghadirkan tokoh Don, seorang anak yatim piatu yang hidup bersama neneknya, serta karakter lain seperti Mae, Nurman, Atta, dan Meri yang sama-sama tumbuh tanpa kehadiran orang tua. Kisah mereka menampilkan dinamika emosional, solidaritas, dan dukungan dari lingkungan sekitar sebagai pengganti figur keluarga biologis. Narasi tersebut memperlihatkan bagaimana konsep keluarga dapat diperluas melampaui

struktur tradisional, dan membuka ruang refleksi mengenai makna keluarga dalam masyarakat Indonesia yang plural.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada bagaimana wacana masa kanak-kanak tanpa orang tua dikonstruksi dalam film animasi *Jumbo* (2025). Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough, yang memungkinkan peneliti menelaah teks film, praktik wacana, serta konteks sosiokultural yang melatarbelakangi konstruksi wacana tersebut.

Film menawarkan cara baru untuk menyampaikan hiburan dengan menyuguhkan cerita-cerita yang menarik. Dalam dunia film, terdapat dua unsur penting, yaitu gambar dan suara. Gambar diikuti oleh suara, termasuk ucapan yang menyertai setiap adegan, serta musik yang menambah kedalaman pengalaman menonton (Khairiyah et al., 2023). Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa yang telah dikenal di seluruh penjuru dunia.

Sebagai karya seni, film diciptakan dengan penuh kreativitas untuk mencapai keindahan yang sempurna. Berbagai genre film hadir, mulai dari horor, drama, komedi, petualangan, hingga kisah cinta dan kehidupan keluarga. Saat ini, industri film telah berkembang pesat, menciptakan ruang bagi semua kalangan, baik muda maupun tua. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan sosial dan budaya yang mengonstruksi realitas, termasuk anak yang tidak memiliki figur orang tua, melalui praktik wacana yang muncul dalam bahasa dan simbol visual. Setiap film dapat menampilkan berbagai nilai penting melalui opini, pemikiran, dan fakta yang terkandung di dalamnya.

Salah satu tema yang sering diangkat adalah nilai keluarga (Rizqin Anugrah & Lani Anggapuspa, 2022).

Film biasanya melibatkan penonton dalam masyarakat serta memberikan ilustrasi dan pelajaran tentang pentingnya menerapkan nilai-nilai keluarga dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai tema film telah diproduksi sebagai sarana hiburan sekaligus media penyampaian pesan kepada penontonya. Kekuatan format audio-visual dalam film tidak hanya menyentuh hati dan moral penonton, tetapi juga membentuk diskursus tertentu yang dapat memengaruhi pemaknaan sosial penonton terhadap realitas (Alpina et al., 2023).

Dapat dikatakan bahwa film merupakan bagian dari komunikasi massa yang bersifat audio-visual, dengan tujuan untuk membangun dan menyebarkan diskursus sosial tertentu kepada khalayak luas. Seiring dengan perkembangan realitas yang ada di masyarakat, film sering kali mencerminkan apa yang dirasakan penonton. Karenanya, saat menonton, penonton seringkali merasakan kedekatan dengan adegan-adegan yang ditampilkan, serta memahami maksud, tujuan, dan pesan yang ingin disampaikan oleh film tersebut (Nirwasita, 2024).

Komunikasi massa menghasilkan produk berupa pesan-pesan komunikasi yang disebar dan didistribusikan kepada khalayak luas secara berkesinambungan. Proses produksi pesan-pesan ini tidak dapat dilakukan secara individu, melainkan harus melibatkan lembaga dan memerlukan teknologi tertentu, sehingga komunikasi massa biasanya dilakukan oleh industri film (Apriyana et al., 2022).

Saat ini, dunia perfilman telah mengalami perkembangan pesat, termasuk di Indonesia. Menurut Ricky Josheph Pesik, Wakil Kepala Bekraf, Indonesia telah dikenal sebagai pasar untuk film-film box office terbesar ke-16 di dunia, dengan nilai pasar mencapai US\$ 345 juta atau sekitar Rp 4,8 triliun. Berbagai film dari seluruh belahan dunia diproduksi dan sering ditayangkan di bioskop-bioskop Indonesia, dengan beragam genre mulai dari horor hingga aksi (Ramasubramanian, 2011).

Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1992 mendefinisikan keluarga sebagai unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari suami, istri, dan anak-anak; atau seorang ayah dan anak-anaknya; atau seorang ibu dan anak-anaknya. Lebih jauh lagi, Bussard dan Ball (1996) menyatakan bahwa keluarga adalah tempat di mana seseorang dibesarkan, tinggal, berinteraksi secara sosial, serta membentuk nilai-nilai, pola pikir, dan kebiasaan (Eka Putri Arta et al., 2024). Duvall (1972) menambahkan bahwa tujuan keluarga adalah untuk menciptakan dan mempertahankan budaya khusus dalam keluarga, serta mendukung perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial setiap anggotanya (Tunziyah & Riaeni, 2019).

Namun, tidak semua anak berkembang dalam lingkungan keluarga yang lengkap. Kehilangan orang tua akibat kematian atau perpisahan sering kali memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan anak. Organisasi Kesehatan Dunia (2006) mencatat bahwa elemen seperti minimnya bimbingan dari orang tua dapat berdampak pada pencapaian akademik. Lawhon (2004) menyatakan bahwa kehilangan orang tua dapat membuat anak-anak lebih rentan terhadap penurunan rasa percaya diri dan mengalami kesulitan dalam bidang

akademik (Mahinay et al., 2022). Anak-anak yang orang tuanya aktif dalam pendidikan umumnya menunjukkan prestasi yang lebih baik, sedangkan anak yang kehilangan peran orang tuanya sering mengalami proses berduka yang berkepanjangan dan berdampak pada kehidupannya. Dengan demikian, hubungan antara orang tua dan anak merupakan salah satu hubungan terpenting dalam perkembangan manusia (Wardle et al., 2001).

Fenomena anak yang tidak memiliki orang tua inilah yang dalam penelitian ini disebut dengan istilah kanak-kanak tanpa orang tua. Istilah ini mengacu pada keadaan anak yang tidak memiliki peran orang tua, baik disebabkan oleh kematian, perpisahan, atau situasi sosial ekonomi tertentu. Ketiadaan orang tua bukan hanya masalah hilangnya sosok orang tua, tetapi juga merupakan suatu konstruksi sosial yang mencerminkan kelemahan, perjuangan dalam mencari identitas, serta kebutuhan akan dukungan dari masyarakat di sekitarnya (Hanifah et al., 2024).

Ketiadaan orang tua sering kali ditemukan dalam film, terutama dalam jenis animasi fantasi. Genre ini sangat disukai karena menawarkan dunia khayalan yang dipenuhi dengan sihir, mitologi, dan makhluk fantastis, dengan menyampaikan pesan moral yang mendalam. Dalam dunia film Indonesia, salah satu karya yang mengusung tema yang sama adalah film bergenre animasi fantasi berjudul “Jumbo” (2025).

Genre animasi fantasi adalah salah satu kategori film yang sangat digemari dan menarik perhatian banyak orang. Film-film dalam genre ini biasanya mempersembahkan dunia imajinatif yang kaya akan sihir, mitologi, dan makhluk-makhluk ajaib, seperti naga, hantu, serta tokoh-tokoh dari dongeng. Beberapa

contoh film animasi fantasi yang populer antara lain "Frozen," "Encanto," "Spider-Man: Into the Spider-Verse," dan "The Lion King."

Salah satu film animasi Indonesia yang berjudul "Jumbo" memiliki genre animasi fantasi yang memiliki kisah anak tanpa orang tua di dalamnya. Produksi film Jumbo dimulai pada bulan April 2020. Visinema Pictures mengumumkan bahwa proses produksi resmi telah dimulai pada September 2021. Film ini disutradarai oleh Ryan Adriandhy, seorang komedian sekaligus animator, dan merupakan hasil kolaborasi dengan 200 kreator selama lima tahun.

Film ini merupakan film animasi petualangan dengan genre fantasi. Film ini dirilis pada 31 Maret tahun 2025 dan tayang di seluruh bioskop Indonesia dan tayang di 17 negara. Film "Jumbo" memperoleh rating 8,2/10 di IMDB (IMBD, 2021). Film ini menceritakan kehidupan anak-anak tanpa kehadiran orang tua. Film "Jumbo" mengisahkan seorang anak yatim piatu berusia 10 tahun bernama Don, yang sering diremehkan karena ukuran tubuhnya yang besar. Meski demikian, Don memiliki sebuah buku dongeng peninggalan orang tuanya, yang tidak hanya penuh ilustrasi indah dan cerita ajaib, tetapi juga menjadi sumber inspirasi dan pelarian baginya dari dunia yang terasa tidak bersahabat akibat perlakuan teman-temannya.

Dengan tekad untuk membuktikan kemampuannya, Don mendaftar untuk mengikuti sebuah pertunjukan bakat. Ia berencana menampilkan sandiwara panggung yang terinspirasi dari kisah dalam buku warisan tersebut. Namun, nasib tidak berpihak padanya ketika seorang temannya mencuri buku itu, membuatnya merasa putus asa. Beruntung, Don selalu dikelilingi oleh dukungan dari Oma dan sahabat-sahabatnya, Nurman dan Mae.

Di tengah perasaannya yang hancur, Don tanpa sengaja bertemu dengan Meri, seorang peri kecil misterius yang meminta pertolongannya untuk menemukan orang tuanya. Dalam pencarian untuk mendapatkan kembali buku berharga itu, petualangan penuh keajaiban pun dimulai. Pertemuan ini tidak hanya mengubah pandangan Don tentang dirinya sendiri, tetapi juga mengajarkan makna sejati dari persahabatan, keberanian, dan kepercayaan diri, serta mempererat tali persahabatan yang baru terjalin.

Dari film tersebut, terlihat bahwa keluarga memiliki arti yang luas, tidak hanya mencakup kehadiran orang tua, tetapi juga meliputi persahabatan, kasih sayang, dan dukungan emosional. Film Jumbo mengangkat tema anak tanpa orang tua yang dibangun melalui karakter-karakternya, sekaligus menekankan arti penting keterikatan emosional sebagai pengganti peran keluarga biologis. Berdasarkan pendapat (Trisnadi, 2020) nilai-nilai yang ada dalam hubungan keluarga adalah suatu sistem dan kepercayaan, baik yang dianggap sadar maupun tidak, yang berperan untuk menyatukan individu dalam suatu jalinan budaya. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pemahaman mengenai konsep keluarga dapat diperluas, meskipun struktur keluarga tidak sepenuhnya lengkap (Aisyah, 2025).

Film ini merupakan contoh nyata bagaimana diskusi mengenai kehilangan fungsi orang tua, cinta, dan dukungan emosional dibangun melalui penggunaan bahasa, karakter, dan alur cerita film, serta mencerminkan pandangan sosial terhadap kenyataan keluarga di Indonesia. Tidak adanya orang tua yang terdapat dalam film juga dapat dipahami sebagai tanggapan terhadap kenyataan sosial masyarakat Indonesia yang beragam dan berubah-ubah. Berdasarkan komunikasi

dan representasi budaya, film tidak hanya menyampaikan nilai-nilai, tetapi juga membentuk dan menyebarkan wacana sosial yang memengaruhi cara penonton memahami situasi anak-anak yang tidak memiliki orang tua (Mutiah et al., 2025).

Melalui penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa film tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai refleksi dari kenyataan sosial yang terdapat dalam masyarakat, termasuk representasi anak-anak yang tidak memiliki orang tua. Film *Jumbo*, yang termasuk dalam genre animasi fantasi, adalah contoh nyata tentang bagaimana sebuah karya animasi dapat mengangkat isu-isu penting seperti kehilangan sosok orang tua, penerimaan diri, dukungan emosional, dan kekuatan hubungan sosial yang serupa dengan ikatan keluarga.

Dalam film tersebut, penulis dapat mengamati pembentukan wacana tentang orangtua yang tidak ada melalui karakter-karakter yang berasal dari keluarga yang tidak lengkap. Don, seorang anak yang tidak memiliki orang tua, tinggal bersama neneknya tetapi dikelilingi oleh orang-orang yang mencintainya. Mae dan Nurman telah kehilangan kedua orang tua mereka dan kini berada dalam pengasuhan kakek mereka. Atta tinggal dalam keadaan miskin dan hanya bersama kakak laki-lakinya. Meri tidak bersama dengan ayah dan ibunya. Film ini menceritakan tentang anak-anak yang hidup tanpa orang tua, tetapi tetap menemukan cinta, penerimaan, dan dukungan emosional sebagai dasar arti keluarga dalam konteks sosial.

Penelitian ini tergolong baru karena berdasarkan pengamatan terhadap penelitian sebelumnya, belum ada penelitian yang membahas tentang anak tanpa orang tua dalam film “*Jumbo*”. Berbeda dengan penelitian sebelumnya oleh (Toloh, 2020), yang mengkaji nilai-nilai keluarga dalam film *Coco*, penelitian ini secara

khusus menekankan cara wacana ketidakberadaan orang tua dibangun dalam film animasi asal Indonesia.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai tema masa kanak-kanak tanpa orang tua dalam film “Jumbo” (2025) dengan menerapkan analisis wacana kritis yang dikembangkan oleh Norman Fairclough. Analisis ini meneliti cara bahasa dan simbol digunakan untuk menciptakan makna, identitas, kekuasaan, dan ideologi dalam teks. Model Fairclough mencakup tiga dimensi, yaitu analisis teks (*textual analysis*), praktik wacana (*discourse practice*), dan praktik sosial (*sociocultural practice*). Analisis wacana kritis bertujuan untuk memahami bagaimana teks digunakan untuk membentuk, mempertahankan, atau mengubah ideologi serta interaksi kekuasaan dalam masyarakat ((Tunziyah & Riaeni, 2019).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti menetapkan film “Jumbo” (2025) sebagai objek kajian dalam penelitian ini. Dengan menggunakan analisis wacana kritis Norman Fairclough, penelitian ini bertujuan untuk menelusuri dan mengungkap konsep masa kanak-kanak tanpa orang tua serta keterikatannya dengan konstruksi sosial yang dibentuk oleh media massa. Melalui penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui analisis teks, praktik wacana, dan praktik sosial yang diwacanakan melalui film “Jumbo” (2025).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut : bagaimana wacana masa kanak – kanak tanpa orang tua dikonstruksi pada film animasi “Jumbo” karya Ryan Adriandhy tahun 2025?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis wacana bagaimana wacana masa kanak – kanak tanpa orang tua dikonstruksi pada film animasi “jumbo” karya Ryan Adriandhy tahun 2025. Melalui analisis tersebut, peneliti berupaya memahami realitas anak tanpa orang tua yang terjadi di Indonesia serta menelaah bagaimana media massa membentuk konstruksi sosial.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat terhadap pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam memahami wacana masa kanak-kanak tanpa orang tua di media massa, terutama melalui medium film animasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya yang menggunakan pendekatan analisis wacana kritis.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan dan memberikan wawasan mengenai wacana masa kanak-kanak tanpa orang tua yang dikonstruksikan melalui film animasi dalam kajian ilmu komunikasi.
- b. Bagi institusi pendidikan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran serta memperkaya literatur di lingkungan perguruan tinggi, khususnya dalam bidang kajian film.

- c. Bagi mahasiswa, dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai wacana masa kanak-kanak tanpa orang tua yang dikonstruksikan melalui film animasi.