

Analisis Isi Film Soul Surfer (Studi Analisis Isi Tentang Film Soul Surfer Ditinjau dari Teori Motivasi Tiga Kebutuhan David McClelland)

¹Dea Fitri Oktora, ²Anne Ratnasari

^{1,2}*Prodi Ilmu Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116
Email: ¹Dea.oktora@yahoo.com*

Abstrack. The film is a work of art that is both visual and audio-visual materials to convey messages through the mass communication media. Film can give positive effects and could also give negative effects. Motivation in the scenes in the film Soul Surfer is displayed to the audience through scenes which tell of meeting the needs of someone to someone. The authors analyze the scenes in this film uses the Three Needs Theory David McClelland. This study aims to look at how the film Soul Surfer by director Sean McNamara may provide motivation or reference to the audience and the crowd, through scenes that motivate themselves and others. The method used is descriptive method, with content analysis approach in terms of motivation Three Needs Theory David McClelland. Consists of three constructs, namely, Need for Achievement with sub categories scenes depicting the urge to achieve progress and the need to achieve appropriate standards prescribed, Need for Power with sub categories scenes that portray the need to have an influence on others and the perception of dependence on others, and Need for Affiliation with sub categories scenes that illustrate the need to be in a friendly situation and the need to avoid an atmosphere of competition. The object of this study focused on scenes that show scenes with three construct theories of motivation, namely, Need for Achievement, Need for Power, and Need for Affiliation. Results of the study can be used as a reference and source of inspiration for many people in running their daily lives.

Keywords: Film, surfing, Descriptive, Motivation Theory David McClelland

Abstrak. Film adalah sebuah karya seni yang bersifat visual dan audio visual untuk menyampaikan pesan melalui media komunikasi massa. Karya tulis ini menganalisis adegan-adegan dalam film ini menggunakan Teori Tiga Kebutuhan David McClelland. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana Film Soul Surfer dapat memberikan motivasi atau acuan kepada penonton dan orang banyak, melalui adegan-adegan yang memberikan motivasi kepada dirinya sendiri dan orang lain. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif, dengan pendekatan analisis isi ditinjau dari Teori Motivasi Tiga Kebutuhan David McClelland. Terdiri dari tiga konstruk yaitu, Need for Achievement, Need for Power dengan, dan Need for Affiliation. Objek penelitian ini difokuskan pada adegan-adegan yang memperlihatkan adegan-adegan dengan tiga konstruk teori motivasi yaitu, Need for Achievement, Need for Power, dan Need for Affiliation. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai acuan dan sumber inspirasi untuk banyak orang dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa muatan mengenai kategori Need for Achievement, Need for Power, dan Need for Affiliation, dalam film Soul Surfer ini jumlahnya relatif banyak. Dengan demikian, jika dilihat berdasarkan jumlah scene yang representatif dengan teori Tiga Kebutuhan yang dikemukakan oleh David McClelland, penyampaian pesan mengenai pentingnya menciptakan motivasi dinilai cukup banyak dalam film Soul Surfer ini. Penulis mengikut sertakan tiga orang pengkoding yaitu, Zulfebriges, Dharma Tio Satyarangga, dan Dea Fitri Oktora mahasiswa jurusan Manajemen Komunikasi yang sekaligus sebagai peneliti.

Kata Kunci : Film, Selancar, Deskriptif, Teori Motivasi David McClelland

A. Pendahuluan

Media massa menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat. Karena media massa dapat memberikan informasi yang sangat cepat dan efektif sehingga media massa ini dapat menjangkau khalayaknya secara luas dan mampu menjangkau khalayaknya dalam waktu yang relatif sangat cepat dan singkat. Effendy (1993) mengemukakan fungsi komunikasi massa secara umum adalah (1) Fungsi Informasi, (2) Fungsi Pendidikan, dan (3) Fungsi Mempengaruhi. Film adalah karya seni budaya

yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Dalam film terdapat fungsi informatif dan edukatif. Khalayak dapat mendapatkan pengaruh yang positif maupun pengaruh yang negatif dari suatu film.

Dalam film *Soul Surfer* ini, motivasi dijabarkan melalui adegan-adegan dalam film yang didalamnya terkandung faktor-faktor motivasional. Untuk mengenal individu dan karakteristiknya yang khas, perlu dipahami paling sedikit delapan faktor motivasional, yaitu: Karakteristik biografikal, Kepribadian, Persepsi, Kemampuan belajar, Nilai-nilai yang dianut, Sikap, Kepuasan kerja, dan Kemampuan. (Siagan, 2004: 80-81). Penulis mengangkat Film yang berjudul *Soul Surfer* ini, karena film ini mampu memberikan inspirasi bagi penonton atau khalayak untuk terus bersemangat, tidak pernah putus asa dan selalu memotivasi diri sendiri dalam menjalani dan mensyukuri kehidupan.

B. Landasan Teori

Media sudah menjadi bagian dari kebutuhan dan kehidupan bagi khalayak atau penonton. Karena media dapat menyajikan beberapa tayangan yang dapat memberikan informasi, hiburan dan memberikan edukatif atau pendidikan. Dari media tersebut, seseorang dapat melihat manakah berita yang benar atau salah dan bisa juga khalayak tidak dapat memilah dan memilih manakah tayangan berita yang benar atau salah. Setiap harinya khayalak disuguhi tayangan oleh media dan media sangat berpengaruh besar dalam kehidupan masyarakat karena beberapa informasi yang ditayangkan di media dapat memberikan masukan dan arahan bagi masyarakat dan khalayaknya.

Pengertian komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, 2003:188), yakni: komunikasi massa adalah pesan yang disampaikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (mass communication is message communicated through a mass medium to a large number of people) (Ardianto, 2014 : 3). Komunikasi massa dalam media terdiri dari dua bagian, yaitu komunikasi massa dalam media cetak dan komunikasi massa dalam media elektronik. Komunikasi massa dalam media cetak meliputi: surat kabar, koran, dan majalah. Komunikasi massa dalam media elektronik meliputi: radio, televisi, dan film. Film merupakan salah satu komunikasimassa yang dapat memberikan dan memiliki tingkat persuasif yang sangat tinggi, karena film dapat memberikan suatu hiburan yang sangat menarik dan berkesan bagi khalayak dan juga film dapat memberikan unsur edukatif (pendidikan) dan juga pencerahan atau penerangan bagi khalayak setelah menonton film tersebut.

McLuhan mengemukakan *the medium is teh message*, media adalah pesan itu sendiri. Oleh karena itu, bentuk media saja sudah mempengaruhi khalayak. Seperti telah dijelaskan di muka bahwa yang mempengaruhi khalayak bukan apa yang disampaikan oleh media, tetapi jenis komunikasi yang digunakan oleh khalayak tersebut, baik tatap muka maupun melalui media cetak dan elektronik. Menurut Steven M. Chaffee, ada lima jenis efek kehadiran media massa sebagai benda fisik, yaitu: efek ekonomi, efek sosial, efek pada penjadwalan kegiatan, efek penyaluran / penghilangan perasaan tertentu, dan efek pada perasaan orang terhadap media. (Ardianto, 2014: 50). Menurut Evinaro Ardianto (2014 : 148-149) dalam bukunya "*Komunikasi Massa Suatu Pengantar*" Sebagai seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter dan

film kartun.

Film dengan jenis Cerita (*Story Film*) yang merupakan sebuah film dengan kisah nyata seorang peselancar asal Hawaii bernama Bethany Hamilton. Dalam hal ini, penulis mencoba menganalisis film melalui salah satu teori motivasi, yang sering disebut dengan teori tiga kebutuhan yang dikemukakan oleh David McClelland, yaitu (1) *Need for Achievement*, Adegan yang menggambarkan dorongan untuk meraih keberhasilan dalam hidup dan adegan yang menggambarkan kebutuhan agar mencapai prestasi sesuai dengan yang diinginkan. (2) *Need for Power*, Adegan yang menggambarkan mempunyai kebutuhan berpengaruh pada orang lain, adegan yang menggambarkan orang lain terhadap siapa pengaruh itu digunakan, dan adegan yang menggambarkan persepsi ketergantungan antara seseorang dengan orang lain. dan (3) *Need for Affiliation*. Adegan yang menggambarkan kebutuhan untuk berada dalam situasi yang bersahabat dan adegan yang menggambarkan kebutuhan untuk menghindari suasana persaingan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis metode deskriptif dengan teknik analisis isi.

C. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang peneliti dapatkan berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut “Bagaimana penayangan Film Soul Surfer ditinjau dari teori motivasi Tiga Kebutuhan David McClelland?”. Selanjutnya, pertanyaan yang muncul dalam rumusan permasalahan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Achievement*?
2. Bagaimanakah film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Power*?
3. Bagaimanakah film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Affiliation*?

Dari hasil ketiga pertanyaan penelitian di atas maka dijelaskan lebih lanjut secara rinci sebagai berikut:

1. Kategori *Need for Achievement* dalam Film *Soul Surfer*.

Kebutuhan untuk dipandang berhasil dan sukses di dalam pencapaian hidupnya, kebutuhan akan penghargaan, adanya dorongan dari dalam maupun dari luar diri seseorang untuk meraih kemajuan dan kebutuhan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Kategori *Need for Achievement* ini merupakan salah satu indikator kebutuhan dalam teori Tiga Kebutuhan David McClelland. Setiap indikator harus terpenuhi, agar menjadi alat motivasi bagi setiap manusia. Dalam film *Soul Surfer* ini motivasi sangat ditonjolkan. Film merupakan komunikasi massa, dalam film *Soul Surfer* ini mencoba menyampaikan pesan mengenai pentingnya motivasi di dalam diri untuk mencapainya prestasi dan untuk meraih kemajuan yang ingin dicapainya.

Dalam film *Soul Surfer* ini, beberapa scene atau setengah dari scene film *Soul Surfer* yang mengandung kategori *Need for Achievement* sebagai salah satu alat motivasi. Penayangan film *Soul Surfer* sangat menggambarkan terjadinya dorongan untuk meraih kemajuan dan kebutuhan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Kebutuhan akan perasaan maju. Dapat dinyatakan secara kategorikal bahwa pada umumnya manusia tidak senang apabila menghadapi kegagalan dan sebaliknya ia akan merasa sangat senang dan bangga apabila ia meraih kemajuan atau apapun bentuk kemajuan itu. Dalam teori *Need for Achievement*, ada orang yang tergolong *high achiever* dan ada pula yang tergolong sebagai *low achiever* (Siagian, 2004: 154). Dilihat berdasarkan jumlah *scene* yang representatif dengan teori

McClelland, penyampaian pesan mengenai pentingnya menciptakan dan mendorong adanya motivasi dinilai cukup atau relatif banyak dalam penayangan film *Soul Surfer* ini. Film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Achievement*. Dalam film ini terlihat adanya dorongan untuk meraih kemajuan dan kebutuhan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standar yang ditentukan. Adegan Bethany yang sangat berjuang keras untuk meraih suatu prestasi yang dia inginkan, yaitu menjadi peselancar profesional. Walaupun dengan kondisi fisik yang tidak sempurna lagi, dia dapat membuktikan bahwa dia mampu meraih dan berjuang untuk memenuhi tujuannya. Pada tabel 17 menunjukkan bahwa terdapat 50% *scene* dalam film *Soul Surfer* yang menggambarkan keinginan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standar yang ditentukan, sedangkan 50% dari 16 *scene* tidak menggambarkan adanya dorongan untuk meraih kemajuan.

2. Kategori *Need for Power* dalam Film *Soul Surfer*.

Menunjukkan pada diri seseorang untuk mempunyai pengaruh terhadap orang lain, yang kemudian terhadap siapa pengaruh tersebut digunakan sebagai wujud kekuasaannya. *Need for Power* merupakan salah satu indikator kebutuhan menurut teori Tiga Kebutuhan David McClelland. Setiap indikator harus terpenuhi, agar menjadi alat motivasi bagi setiap manusia. Motivasi inilah yang menjadi ini cerita dalam film *Soul Surfer*. Sebagai media dalam komunikasi massa, film *Soul Surfer* ini mencoba untuk menyampaikan pesan mengenai pentingnya menciptakan motivasi dalam diri untuk mencapai suatu tujuan yang telah dicita-citakannya.

Dalam menjalankan fungsi sebagai media massa, film harus mampu menggabungkan audio dan visualnya dengan baik sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima baik oleh para penonton atau khalayaknya. Film *Soul Surfer* ini hadir dengan tujuan memberikan pesan-pesan motivasi yang ingin disampaikan dari pihak kreator film. Jika mengacu pada teori McClelland, hanya sedikit jumlah *scene* dalam film *Soul Surfer* yang mengandung indikator *Need for Power* sebagai salah satu alat motivasi. Penayangan film *Soul Surfer* sedikit menggambarkan kebutuhan untuk mempunyai pengaruh terhadap orang lain dan kebutuhan yang menunjukkan persepsi ketergantungan terhadap orang lain. Indikator tersebut relatif memenuhi penayangan saling ketergantungan satu dengan yang lainnya. Kategori *Need for Power* ini mempunyai tiga hal yang perlu mendapatkan perhatian. Adanya seseorang yang mempunyai kebutuhan berpengaruh pada orang lain itu, orang lain terhadap siapa pengaruh itu digunakan dan persepsi ketergantungan antara seseorang dengan orang lain (Siagian, 2004: 169). Dengan demikian, jika dilihat berdasarkan jumlah *scene* yang representatif dengan teori Tiga Kebutuhan David McClelland, penyampaian pesan mengenai pentingnya menciptakan motivasi dinilai relatif sedikit dalam penayangan film *Soul Surfer*. Film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Power*. Di dalam film ini terlihat adanya kebutuhan untuk mempengaruhi orang lain. Misalnya, Ayah Bethany yang selalu memberikan dukungan dan masukan kepada Bethany, agar dia dapat semangat dan berjuang meraih impiannya. Kemudian, Bethany yang mencoba memberikan dorongan dan motivasi yang kuat kepada para korban bencana tsunami, agar dapat menghadapi segala cobaan dengan ikhlas dan lapang dada. Pada tabel 18 menunjukkan terdapat 37,5% *scene* dalam film *Soul Surfer* yang menggambarkan kebutuhan untuk berpengaruh terhadap orang lain. Sementara 62,5% dari 16 *scene*, tidak menggambarkan kebutuhan untuk berpengaruh terhadap orang lain.

3. Kategori *Need for Affiliation* dalam Film *Soul Surfer*.

Kebutuhan seseorang yang pada umumnya tercermin pada keinginan untuk berada dalam situasi yang bersahabat dalam segala situasi dan interaksi dan kebutuhan seseorang untuk menghindari suasana dalam persaingan. *Need for Affiliation* merupakan salah satu indikator kebutuhan dalam teori Tiga Kebutuhan yang dikemukakan oleh David McClelland. Setiap indikator harus terpenuhi, agar menjadi alat motivasi bagi setiap manusia. Motivasi inilah yang menjadi pesan utama dalam film *Soul Surfer*.

Kebutuhan afiliasi merupakan kebutuhan nyata dari setiap manusia, terlepas dari kedudukan, jabatan dan pekerjaannya. Kenyataan ini berangkat dari sifat manusia sebagai makhluk sosial (Siagian, 2004: 170). Berdasarkan pengisian lembar koding, hanya sedikit scene dalam film *Soul Surfer* yang menggambarkan *Need for Affiliation*. Dengan demikian, jika dilihat dari jumlah scene yang representatif dengan teori Tiga Kebutuhan David McClelland, penyampaian pesan mengenai pentingnya menciptakan motivasi dinilai cukup dalam penayangan film *Soul Surfer*. Film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Affiliation*. Di dalam film ini terlihat adanya kebutuhan untuk berada dalam situasi yang bersahabat dan kebutuhan untuk menghindari suasana dalam persaingan. Persahabatan anatan Bethany dan Alana yang sudah terjalin sangat lama dan mereka sangat kompak dalam melakukan semua aktifitas bermain selancar. Kemudian, dalam suasana menghindari suatu persaingan diperlihatkan saat adegan Bethany dan Anna. Pada tabel 20 menunjukkan bahwa terdapat 56,25% *scene* dalam film *Soul Surfer* yang menggambarkan kebutuhan untuk berada dalam situasi yang bersahabat. Sedangkan 43,75% dari 16 *scene* tidak menggambarkan keinginan untuk berada dalam situasi yang bersahabat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data penelitian, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat penulis kemukakan dalam penelitian ini:

1. Film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Achievement*. Dalam film ini terlihat adanya dorongan untuk meraih kemajuan dan kebutuhan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standar yang ditentukan. Dari hasil tersebut, Film *Soul Surfer* ini cukup menggambarkan adegan-adegan yang menggambarkan danya kategori *Need for Achievement*.
2. Film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Power*. Di dalam film ini terlihat adanya kebutuhan untuk mempengaruhi orang lain. Dari hasil tersebut, Film *Soul Surfer* ini cukup menggambarkan adegan-adegan yang menggambarkan adanya kategori *Need for Achievement*.
3. Film *Soul Surfer* menggambarkan adegan *Need for Affiliation*. Di dalam film ini terlihat adanya kebutuhan untuk berada dalam situasi yang bersahabat dan kebutuhan untuk menghindari suasana dalam persaingan. Dari hasil tersebut, Film *Soul Surfer* ini cukup menggambarkan adegan-adegan yang menggambarkan adanya kategori *Need for Achievement*.

Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro. 2014. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Baksin, Askurifai. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Effendy, Heru. 2002. *Mari membuat Film- Panduan menjadi Produser*.

Panduan : Jakarta

Nurudin. 2007. Pengantar Komunikasi Massa. Jakarta :
Raja Grafindo Persada.

Siagian, P Sondang. 2004. Teori Motivasi dan Aplikasinya. PT Rineka Cipta: Jakarta.

Stempel, H Guido. 1983. Seri Penelitian Komunikasi dan Analisis Isi. Penyunting
Rakhmat dan Arko Kasta S. Arai Komunikasi: Bandung.

Trianton, Teguh. 2013. Film sebagai Media Belajar. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Uno,Hamzah. 2012. Teori Motivasi dan Pengukurannya, Cetakan kesembilan. PT Bumi
Aksara: Jakarta.

