

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

WWE (*World Wrestling Entertainment*), adalah sebuah promosi gulat profesional asal Amerika Serikat, yang menyuguhkan tayangan olahraga-hiburan berupa pertarungan gulat profesional dengan skenario teatral yang diperankan oleh atlet-atlet profesional. Saat ini hiburan yang disuguhkan dapat dinikmati oleh semua usia, karena semenjak pada tahun 2007, *World Wrestling Entertainment* mengubah *ratingnya* dari TV-17, menjadi PG-13, artinya *World Wrestling Entertainment* dapat ditonton oleh anak minimal berusia 13 tahun, namun tetap menggunakan didikan dari orang tua di sekitar sang anak berada ketika menonton.

Seringkali *World Wrestling Entertainment* menjadi kambing hitam ketika terjadi kasus kekerasan pada anak. Sebagai acara yang populer, *World Wrestling Entertainment* memang ditonton hampir oleh seluruh anak laki-laki di seluruh dunia. Kekerasan dapat terjadi pada anak laki-laki di usia mudanya. Berbanding lurus dengan kesukaan anak laki-laki menonton tayangan *World Wrestling Entertainment*. Namun *World Wrestling Entertainment* tidak dapat dianggap sebagai satu-satunya faktor penyebab, dikarenakan banyak faktor lain yang menjadi penipu adanya tindak kekerasan.

Pada setiap ditayangkannya acara *World Wrestling Entertainment*, mereka mengingatkan kepada masyarakat “*Don’t try this at home*”. Artinya, sebenarnya *World Wrestling Entertainment* tidak memperbolehkan penonton di rumah mengikuti apa yang mereka lakukan di televisi. Karena gerakan-gerakan yang dilakukan dalam acara *World Wrestling Entertainment* adalah gerakan yang dilakukan oleh pegulat profesional yang sudah dilatih tidak sekali dua kali.

Pada tahun 2006 lalu, KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) memberhentikan tayangan *World Wrestling Entertainment* di stasiun tv Indonesia. Ketika itu, lativi, yang memegang lisensi penayangan acara *World Wrestling Entertainment* terpaksa memberikan penayangan *World Wrestling Entertainment*. Alasannya adalah karena adanya tuduhan yang ditujukan kepada lativi, sebagai pemegang lisensi penayangan, atas meninggalnya seorang anak yang meninggal diduga karena meniru adegan dari tayangan “*smackdown*”. Alan Dwi Kurniangga, yang masih berusia 3 tahun dijadikan objek *smackdown* oleh rekan sepermainannya. Alan, atau yang kerap disapa Angga ini, sempat dirawat di rumah sakit selama 10 hari. Sebelum Angga, Reza juga menghembuskan napas terakhirnya. Kasus kekerasan serupa yang menimpa anak-anak itu bermunculan di berbagai daerah di Indonesia¹. Selain Reza, ada Kiki bocah asal Ciputat yang meninggal akibat di-*smack* kawan-kawannya. Korban lain adalah Ahmad Firdaus (8 tahun) yang mengalami patah tulang kaki dan pembengkakan alat vital. Raja (8 tahun) patah tulang kaki dan cedera punggung. Sabila mengalami patah tulang kaki dan tangan.

¹<http://karyailmiah.tarumanagara.ac.id/index.php/FH/article/view/5480>, pada 8 April 2014, pukul 9.44 WIB

Marzuani (9 tahun) gegar otak dan Yoga Saptama Pratama yang patah tulang dan bahu akibat di-*smack*²

Sebagian besar masyarakat kita menganggap bahwa televisi merupakan sarana komunikasi yang utama. Itu juga berarti, selama ini televisi merupakan media utama dalam penyampaian komunikasi massa. Sebagai media massa yang utama, televisi seringkali tidak menyeleksi apa yang mereka siarkan. Televisi sering menyajikan nilai kekerasan, tanpa memperhatikan siapa yang menjadi khalayaknya. Bukan sekedar menyajikan, penyajiannya bahkan dikemas menjadi berseni, menarik, dan menjual. Dalam program berita, drama, *reality show*, olahraga, di dalamnya tersisip nilai-nilai kekerasan. Nilai-nilai itu, tanpa disadari, dapat mempengaruhi masyarakat yang menontonnya, terutama anak-anak. Tayangan televisi perlu diatur karena dapat memiliki pengaruh yang kuat terhadap sikap dan perilaku khalayak, khususnya bagi yang belum memiliki referensi yang kuat, yakni anak-anak dan remaja. Tayangan-tayangan di televisi saat ini mempunyai kecenderungan mengabaikan ketentuan-ketentuan, baik moral maupun agama yang sebelumnya menjadi tiang penyangga kehidupan. Hal ini terlihat dari ditonjolkannya eksploitasi sex, kekerasan, budaya konsumerisme, dan lain sebagainya. Begitu besarnya pengaruh televisi pada khalayaknya, telah menjadi perhatian para pakar terutama di bidang komunikasi.

Walaupun sudah lagi tidak ditayangkan di televisi nasional. Acara *World Wrestling Entertainment* tetap dapat dinikmati di Indonesia melalui channel

²<http://news.liputan6.com/read/133334/ismack-downi-gulat-lama-kpi-dan-depkominfo>, pada 13 April 2015, pukul 9.22 WIB

televisi berlangganan, MNC Sport, dan MNC Sport 2. Serta melalui berbagai layanan video di internet, seperti situs *youtube.com*, *dailymotion.com*, *vimeo.com*, dan lainnya. Tersedia juga televisi berbayar *WWE Network*, yang dimiliki oleh perusahaan *World Wrestling Entertainment* yang menyediakan tayangan WWE 24 jam non-stop. Saat ini WWE network sudah dapat diakses di banyak negara, salahsatunya Indonesia³.

Menarik menjadi penggemar gulat. Apa yang mereka sukai sulit diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu. Gulat adalah sebuah jenis olahraga, namun lain halnya dengan gulat profesional. Gulat profesional dilakukan oleh atlet-atlet terlatih yang mengikuti instruksi apa yang dituliskan di skrip yang telah dituliskan untuk menjalankan pertandingan. Semua gerakan sudah ter-koreografi, dan telah dilatih terlebih dahulu.

Seringkali masyarakat menganggap penggemar gulat sebagai orang yang aneh. Terlebih lagi apabila sang penggemar gulat sudah memasuki usia dewasa. Di zaman internet ini, apa yang terjadi di balik layar *World Wrestling Entertainment* bukan lagi menjadi sebuah rahasia besar. Banyak orang yang sudah mengetahui bahwa *World Wrestling Entertainment*, atau gulat profesional secara keseluruhan, bukanlah sebuah kompetisi yang nyata. Tidak jarang penggemar gulat profesional jemu ketika ditanyakan tentang kesukaannya menonton tayangan gulat. Yang diketahui masyarakat pada umumnya, gulat profesional adalah olahraga bohong-bohongan, atau fake. Padahal jika ditilik lagi, tidak sepenuhnya olahraga ini merupakan olahraga yang *fake*. Sakit yang pegulat

³<http://corporate.wwe.com/company/overview>, pada 8 April 2014, pukul 9.49 WIB

rasakan, itu nyata. Mereka benar-benar dibanting. Cedera yang mereka alami juga bukan cedera yang main-main. Pendarahan, patah tulang, hingga stroke, pernah dialami oleh mereka. Bahkan tidak jarang cedera yang mereka derita, mengakhiri karir mereka.

Menonton gulat profesional adalah seperti menonton film. Pegulat-pegulat ini seperti aktor dalam film, memerankan peran yang telah diberikan kepada mereka masing-masing. Jadi agak aneh jika seseorang menganggap gulat profesional *fake*, sementara dirinya suka menonton film, karena pada dasarnya mereka adalah sama. Uniknya, ketika para aktor, hanya memerankan peran mereka di depan kamera, para pegulat terus memainkan perannya hingga di luar arena. Ketika menjadi pegulat yang jahat, ditugaskan tidak untuk berlaku baik kepada penggemar, karena dianggap dapat merusak karakter. Begitu pula sebaliknya. Pegulat yang baik, diharapkan juga beretika baik di luar arena, karena dianggap mewakili karakter yang ia mainkan. Perbedaan lainnya adalah ketika menonton film, dalam setiap adegan laga yang dimainkan, kita tahu bahwa orang yang memerankannya pasti selamat. Sedangkan dalam menonton gulat, itu semua tidak pasti. Seringkali cedera terjadi ketika di tengah pertandingan. Menurut Hall, televisi adalah bagian “prakondisi dan konstruksi selektif pengetahuan sosial, pembayangan sosial, yang kita gunakan untuk mempersepsi ‘dunia’, ‘realitas’ kehidupan orang lain, dan secara imajiner mengkonstruksi hidup kita dan menjadikan apa yang ditampilkan dunia seperti ‘dunia secara keseluruhan’ (‘world-of-the-whole’ yang dapat diterima oleh akal kita (Barker, 2005: 341)

Sejak berkembangnya internet, sulit untuk menutupi apa yang sebelumnya telah dianggap sebagai kenyataan. Sejak masyarakat mengetahui kebenaran bahwa apa yang dilakukan gulat profesional bukan merupakan pertarungan sungguhan, semua orang tidak lagi menganggap menggemari gulat profesional sebagai hobby yang keren. Gulat profesional dianggap hanya cocok untuk anak-anak saja, yang dianggap belum mengerti kebenaran dari acara gulat. Menyukai gulat membuat penggemarnya dianggap aneh, tak jarang menuai cercaan dan tertawaan.

Penggemar gulat menonton gulat karena alasan yang sama dengan menonton acara hiburan lainnya, yaitu keinginan untuk mendapat hiburan. Jika ingin menyaksikan pertarungan sungguhan, kita dapat menyaksikan pertandingan sungguhan. Menggemari gulat adalah masalah selera, dan selera bukan berarti membuat kita lebih baik atau buruk, dari orang yang lainnya. Namun sayangnya, banyak orang yang bahkan tidak menonton acara gulat profesional, mencemooh kegemaran menonton gulat.

Shields (2012) berpendapat bahwa daya tarik kekerasan dalam film kartun adalah karena anak-anak mengidentifikasi diri mereka dengan tokoh *underdog* yang berhasil mengalahkan aggresor yang secara fisik jauh lebih kuat (misalnya, Jerry dalam Tom and Jerry, Road Runner, dan Tweety Pie). Identifikasi itu juga berlaku jika tokoh utama film adalah anak-anak dan lawan mereka adalah orang dewasa. Kerangka berpikir yang diperuntukkan bagi orang dewasa, misalnya dalam film “Rambo”, film-film Clint Eastwood, dan Arnold Schwarzenegger yang menampilkan tokoh tunggal yang bermoral baik melawan aggresor kejam beranggotakan banyak (misalnya dalam film-film *Terminator*). Hal ini juga

berlaku di *World Wrestling Entertainment* dimana karakter *babyface* seringkali menjadi agresor saat melawan *heel* yang membuat penonton merasa terwakili. Seperti ketika Daniel Bryan (*Face*) berkonfrontasi dengan *Authority* (*Heel*); Mr. McMahon (*Heel*) boss yang berusaha dengan cara apapun menyingkirkan pegawainya yang memberontak, Stone Cold Steve Austin (*Face*); ataupun ketika Hulk Hogan (*Face*) sebagai seorang pahlawan masyarakat menghadapi musuh raksasa yang jauh lebih besar dari dirinya, Andre The Giant (*Heel*)

Menurut McQuail (1997) analisis resepsi menekankan pada penggunaan media sebagai refleksi dari konteks sosial budaya dan sebagai proses dari pemberian makna melalui persepsi khalayak atas pengalaman dan produksi. Pendekatan analisis resepsi dalam kajian khalayak media memfokuskan pada apa dan bagaimana penonton berinteraksi dengan media, dimana penonton sendiri bersifat polisemi, artinya, makna teks akan dikonstruksi secara berbeda menurut pengetahuan maupun pengalaman khalayak yang berbeda-beda.

Terdapat perbedaan atau persamaan pemahaman penonton dalam memaknai isu dalam Gulat Profesional. Sehingga, bagaimana khalayak menginterpretasikan *World Wrestling Entertainment* dikaitkan dengan kerangka pengetahuan pemirsanya juga menjadi hal yang menarik untuk diteliti. Pemaknaan yang dihasilkan juga mengalami perubahan dan tidak lepas dari perspektif, pengalaman, dan informasi dari masing-masing individu sebagai penghasil makna. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pembacaan khalayak dengan membandingkan pemahaman penonton dengan tujuan yang diharapkan dalam sebuah teks media.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana pembacaan khalayak terhadap tayangan World Wrestling Entertainment?”**

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Pola Menonton Khalayak *World Wrestling Entertainment*?
2. Bagaimanakah Pembacaan Khalayak dalam Meresepsi Tayangan *World Wrestling Entertainment*?
3. Bagaimanakah Posisi Khalayak dalam Meresepsi Tayangan *World Wrestling Entertainment*?
4. Bagaimanakah Kerangka Pengetahuan yang Mendasari Pembacaan Khalayak dalam Menonton Tayangan *World Wrestling Entertainment*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui Pola Menonton Khalayak *World Wrestling Entertainment*
2. Mengetahui Pembacaan Khalayak dalam Meresepsi Tayangan *World Wrestling Entertainment*
3. Mengetahui PosisiKhalayak dalam Meresepsi Tayangan *World Wrestling Entertainment*
4. Mengetahui Kerangka Pengetahuan yang Mendasari Pembacaan Khalayak dalam Menonton Tayangan *World Wrestling Entertainment*

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, manfaat, referensi, serta sumbangan pemikiran baru bagi ilmu komunikasi yang berkaitan khusus dengan bidang komunikasi massa, manajemen komunikasi, khususnya televisi dan khalayak, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian lebih lanjut terutama berkaitan dengan intepretasi khalayak terhadap teks media, dan juga tayangan *World Wrestling Entertainment*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan masukan, saran, serta referensi bermanfaat bagi penggemar gulat sebagai salah satu acuan dalam bagaimana resepsi khalayak terhadap tayangan *World Wrestling Entertainment*. Dari segi praktis diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi tentang analisis terhadap tayangan *World Wrestling Entertainment*, memberikan pandangan yang jelas kepada masyarakat luas, agar tayangan tersebut dapat lebih secara objektif diterima tanpa merugikan pihak manapun.

1.5 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 5 bulan. Penelitian dilakukan pada bulan April-Agustus 2015

