

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Sejarah perkembangan film sebenarnya sudah dimulai sejak manusia menggunakan media visual untuk berkomunikasi. Ditemukannya lukisan-lukisan dalam gua-gua purba telah menunjukkan bahwa sejak ribuan, bahkan jutaan tahun yang lalu manusia sudah mampu menuangkan idenya dalam bentuk gambar.

Film sebagai genre seni merupakan salah satu bentuk sinematografi. Untuk itu keduanya tidak dapat dipisahkan. Untuk menjelaskan film terlebih dahulu kita memahami sinematografi.

Sinematografi adalah serapan dari bahasa Inggris *cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema* "gambar". Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide atau pesan-pesan kepada khalayak yang menonton (UNEJ, 14 September 2008).

Pengertian itulah yang digunakan sebelum ditemukannya teknologi audio-visual dalam film. Awalnya film hanya dibuat dalam bentuk gambar bergerak, tanpa suara (ilustrasi musik dan dialog). Seiring dengan perkembangan teknologi media penyimpan maka hal itu juga merubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan menuju pada istilah yang mengacu pada bentuk karya seni audio-visual. Jadi film dapat diartikan sebagai suatu genre seni yang menggunakan *audio* (suara) dan *visual* (gambar) sebagai medianya.

Film merupakan salah satu bentuk seni *audio-visual* hasil dari perkembangan ilmu dan teknologi informasi yang bersifat kompleks, menghibur, dan universal. Didalam realitas, film adalah bentuk kesenian yang merupakan media hiburan massa. Dalam kapasitasnya, pesan yang melekat di dalam film dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat, karena menurut Siregar, film mempunyai empat fungsi dasar: fungsi informasi, instruksional, persuasif, dan hiburan (Siregar, 1985:29).

Sebagai salah satu bentuk perkembangan media komunikasi, film tidak lagi dipandang sebagai hiburan yang menyajikan tontonan cerita, lebih dari itu film sudah menjadi sebuah media komunikasi yang efektif. Contohnya film-film propaganda yang banyak dibuat oleh negara-negara Barat. Seolah-olah terjadi pertempuran antara negara-negara tersebut, namun bukan pertempuran fisik melainkan pertempuran yang lebih dahsyat yang mempengaruhi pikiran dan sudut pandang khalayak. Jika disalah gunakan maka akan fatal, karena film mempunyai kemampuan untuk merepresentasikan berbagai pesan, baik pesan-pesan moral, kemanusiaan, sosial, politik, ekonomi, serta budaya. Sehingga akan menyebabkan kerusakan yang lebih kompleks dan mendasar.

Kapitalisme mempunyai pengaruh yang besar dalam industri perfilman, sehingga para pembuat film hanya mengejar keuntungan dan popularitas dengan menyalahgunakan keempat fungsi di atas. Terbukti dengan munculnya film-film yang hanya bertujuan menarik *audience* sebanyak-banyaknya dengan mengeksploitasi seks dan gaya hidup hedonisme dalam film. Sebagai sebuah bentuk komunikasi film tidak akan lepas dari hubungan saling mempengaruhi

terhadap khalayak. Perubahan gaya hidup, dan cara berfikir khalayak akan berpengaruh kuat pada unsur-unsur pesan dalam film.

Perkembangan pendidikan ternyata telah mempengaruhi pola pikir khalayak, yang sebelumnya menjadi khalayak pasif kini sudah mulai menuju kepada khalayak yang mampu menyaring pesan yang disampaikan dalam film (khalayak aktif). Khalayak film kini mulai cerdas, begitu pula para pembuat film. Para pembuat film harus lebih kreatif agar karyanya dapat diterima khalayak.

Studio produksi besar rata-rata berada di Amerika Serikat, namun realitas tidak dapat dipungkiri, mayoritas penonton film-film dunia bukan hanya dari khalayak Amerika dan Eropa, tetapi juga dari kawasan Asia. Saat ini banyak studio produksi Amerika membuat film dari latar belakang sejarah dan budaya yang ada di Asia, namun tanpa melupakan sudut pandang mereka sebagai orang Amerika yang penuh dengan cerita kontroversi yang selalu menjadi pemenang, yang menonjolkan sifat *heroik*, seolah-olah Amerika adalah dewa penolong bagi setiap negara di dunia yang mengalami konflik. Diantaranya mengangkat budaya Cina, Vietnam, Kamboja, Thailand, dan Jepang.

Kekayaan budaya Jepang menjadi daya tarik tersendiri bagi para sineas dunia untuk mengabadikannya dalam sebuah film. Telah banyak karya-karya besar yang mengangkat kebudayaan Jepang yang mendapat kritik dari masyarakat, contohnya adalah film *Memoirs of a Geisha*, film ini dirilis pada 9 Desember 2005, yang merupakan adaptasi dari novel karya Arthur Golden dengan judul yang sama yang terbit pada tahun 1997. Film adaptasi yang banyak

mendapatkan penghargaan ini juga menimbulkan perbedaan persepsi dalam masyarakat mengenai *geisha*.

Film yang berlatar budaya Jepang ini seharusnya diperankan oleh orang Jepang sendiri yang lebih mengenal karakter tokoh *geisha*, tetapi kenyataannya tidak demikian. Justru tokoh-tokoh utama dalam film ini diperankan oleh bintang-bintang Cina yang sudah populer, seperti Zhang Ziyi yang memerankan tokoh Sayuri, Michelle Yeoh yang memerankan Mameha, dan Gong Li yang memerankan Hatsumono. Film ini dilarang beredar di Cina karena bintang-bintang mereka mendapatkan peran sebagai *geisha* yang bagi sebagian orang dianggap sama dengan pelacur, oleh karena itu pejabat pemerintah merasa khawatir jika pemeranan kedua artis asal Cina itu dapat membangkitkan kenangan pahit yang dialami beberapa wanita Cina daratan semasa agresi Jepang (Antara, 2 Februari 2006).

Bagi kebudayaan Jepang, perempuan *geisha* menduduki posisi ganda. Selain sebagai wanita "penghibur" dalam arti menyediakan pelayanan bagi laki-laki (tidak selalu bersifat seks, tetapi seks menduduki posisi yang penting), perempuan *geisha* juga berperan seperti seniman yang memiliki ketrampilan teknis seni, seperti bermain *shinkasen*, melayani dalam perayaan minum teh, dll.

Demi mengejar sistem narasi klasik *Hollywood* yang tentu saja memenuhi hasrat penonton yang sudah dididik oleh sistem narasi ini, *geisha* sekedar ditampilkan sebagai perempuan penghibur alias menjual tubuh. Hal ini tentu saja mereduksi posisi *geisha* sebagai artefak budaya Jepang. Pola mental yang dihadirkan dalam film *Memoirs of Geisha* menampilkan Sayuri yang membiarkan

dirinya terapung dalam aliran nasib di luar kuasanya. Berbeda dengan apa yang digambarkan Arthur Golden dalam novelnya yang merupakan rekonstruksi atas masa lalu sang *geisha*, sebagai perempuan kuat, liat, dan tidak menyerahkan dirinya pada buaian nasib, yang berhasil melewati masa-masa buruk sebagai *geisha*.

Gebrakan dalam film yang mengangkat konstruksi realitas budaya Jepang memang luar biasa, sebelumnya pada 5 Desember 2003 telah dirilis pula film *The Last Samurai* yang cukup mengejutkan masyarakat luas, khususnya masyarakat Jepang karena film ini telah dikemas dari sudut pandang *Hollywood*.

Film yang sama-sama mengangkat budaya Jepang kuno yang menceritakan perjalanan sejarah Samurai Jepang. *The Last Samurai* adalah film garapan sutradara Edward Zwick dibawah naungan Warner Bros Picture. Dua hal yang hendak dikontraskan dalam film ini, yaitu kebudayaan Timur dan kebudayaan Barat serta tradisional dan modern. Film ini mengambil latar belakang tahun 1876-1877 dengan menampilkan masa transisi Jepang di bawah kepemimpinan Kaisar Meiji.

Film ini menggambarkan keseimbangan diri menatap modernitas dan tradisionalitas dari bangsa Jepang, khususnya para Samurai. Jepang yang menuju modern dengan fasilitas-fasilitas Barat, mulai dari kereta api sampai senjata-senjata perang modern, yang di hadapkan dengan para samurai sebagai simbol nilai-nilai budaya Jepang. Film ini unggul dalam adegan-adegan pertempuran yang menampilkan adegan perang kolosal antara para samurai pedang dengan para prajurit kerajaan Jepang yang dilengkapi dengan senjata perang buatan

Negeri Barat. Kemudian muncul seorang Kapten dari Amerika, Nathan Algren yang diperankan Tom Cruise, seorang veteran perang Amerika yang mengalami trauma dan penyesalan yang luar biasa karena telah banyak membantai wanita dan anak-anak dalam pertempuran sebelumnya melawan pemberontakan suku Indian. Film ini justru menonjolkan ketampanan dan karakter jagoan dari Cruise, bukan sosok kesatrianya sebagai samurai. Akibatnya, konflik budaya yang terjadi dalam film ini sedikit tidak terlihat (Kompas, 4 Januari 2004).

Film ini berupaya menempatkan Tom Cruise sebagai tokoh utama, hal ini terasa kurang sepadan dengan tema besar yang diangkat. Cruise memang tampil memukau sebagai kapten Nathan Algren, seorang yang trauma dan frustrasi dengan masa lalunya sehingga menjadi pemabuk, namun setelah memasuki fase kehidupan sebagai seorang samurai, Tom terlihat kesulitan memunculkan aura pendekar samurai yang sebenarnya. Proses yang ia jalani untuk menjadi seorang samurai begitu mudah dan terlalu instan, sehingga karakternya sebagai seorang samurai kurang kuat. Nilai-nilai Bushido dalam jiwa samurai kurang dihayatinya.

Kegagalan Tom Cruise menjiwai karakter samurai bisa jadi karena wajahnya terlalu manis untuk karakter orang Jepang yang keras. Berbeda dengan Ken Watanabe yang berperan sebagai Katsumoto sebagai loyalis Kaisar Meiji sejati. Aktor tinggi besar ini bukan cuma menampilkan sosok yang garang, tapi juga bijak sebagai pemimpin. Akting apik itu mengantar Watanabe sebagai unggulan peraih Golden Globe Awards 2003 untuk kategori aktor pendukung pria terbaik (Tempo, 2 Januari 2004).

Watanabe sukses berperan sebagai seorang samurai sejati yang gagah berani dan memegang teguh prinsip-prinsip leluhur Jepang dan pendiriannya sebagai seorang samurai untuk mengabdikan pada kaisar Meiji. Seorang samurai telah terdidik semenjak kecil dan mengalami proses yang sangat panjang. Mereka adalah prajurit yang gagah berani, mereka rela mati demi menjaga kehormatan dan demi tuannya.

Selain karakter Tom Cruise yang kurang kuat, film ini juga kurang menampilkan teknik pertarungan para samurai yang sebenarnya. Setidaknya jika dibandingkan dengan aksi samurai yang pernah ditampilkan Akira Kurosawa dalam *The Seven Samurai*. Pertempuran antara Samurai Jepang dengan tentara modern Jepang dalam *The Last Samurai* seperti pertempuran dalam film *Gladiator* yang dibintangi Russell Crowe. Jika kita cermati dua film ini mempunyai kesamaan, yaitu kedua skenario film ini sama-sama ditulis oleh John Logan (Tempo, 2 Januari 2004).

Satu hal yang paling mengganjal dalam film ini adalah tiba-tiba film kembali pada tujuan awal diproduksinya film-film *Hollywood*, yaitu Amerikanisasi. Seburuk-buruknya tingkah laku orang Amerika di film pasti ada satu tokoh yang akan menjadi pahlawan di film itu. Tokoh yang akan menjadi seseorang yang paling baik dan paling meninggalkan kesan tersendiri di setiap film *Hollywood*, tentu saja tokoh itu berasal dari Amerika juga (Filmpendek, 5 Agustus 2008).

Sosok *hero* Amerika menggambarkan simbol-simbol maskulinitas kulit putih dan bertampang bersih (Rochani, 2008: 105) seperti dalam film *Superman*,

Spiderman, Rambo, dll. Film *The Last Samurai* hendak menempatkan tokoh Nathan Algren sebagai pahlawan, tokoh yang maskulin, berkulit putih dan bertampang bersih seperti *hero* dalam film-film produksi *Hollywood* lainnya..

Pertempuran terakhir menceritakan Algren berbalik membela Katsumoto untuk melawan pasukan kaisar dan semua pasukan dari kelompok samurai tewas, begitu juga dengan Katsumoto. Katsumoto mengalami kekalahan dan akhirnya melakukan *Harakiri* (teknik bunuh diri samurai). Walaupun Algren sudah menjadi seorang Samurai, tetapi dia tidak melakukan *Harakiri* karena kekalahan perangnya bersama Katsumoto. Katsumoto yang tewas berwasiat kepada Algren agar pedang kebesarannya dikembalikan kepada Kaisar Meiji. Pedang itu lambang loyalitas dan penjaga tradisi Jepang. Katsumoto mewariskan pedang itu Kaisar Meiji supaya semangat samurai selalu ada dalam jiwa Kaisar, supaya kaisar bisa mengenang para leluhur yang menggenggam pedang itu dan untuk apa mereka mati. Pada saat inilah muncul heroisme dari tokoh Amerika, Algren bersedia bunuh diri jika Kaisar Meiji meyakini dia sebagai musuh, tapi yang tercipta adalah kesan Algren yang begitu setia layaknya seorang Samurai tanpa melepaskan tujuan awal dari film-film *Hollywood* yang selalu menonjolkan bangsa Amerika sebagai penyelamat. Kejadian ini membuat Kaisar Meiji menyadari bahwa untuk menjadi bangsa yang maju dan modern tidak harus melupakan jati diri bangsa dan dari mana bangsa itu berasal dengan tetap mempertahankan kearifan budaya lokal.

Semula penonton begitu terhibur dengan nuansa Jepang yang muncul, kemudian seolah-olah detik itu juga seperti mendengar teriakan "Hidup

Amerika...!!!, Hidup *Hollywood*...!!!” ketika melihat kapten Nathan Algren akhirnya dibuat menjadi sosok hero dalam film *The Last Samurai*.

Algren membuat kaisar Meiji tersadar dan mulai mereformasi pemerintahannya. Film *The Last Samurai* menempatkan Algren sebagai sosok pahlawan dari kedua pihak yang bertikai. Ia begitu diterima oleh orang-orang Amerika, dan di Jepang ia menjadi pahlawan para samurai. Hal ini cukup menyindir, bahwa bangsa Jepang tidak bisa bangkit tanpa bantuan Amerika. Amerika akan terlihat seperti pahlawan, mereka yang memulai dan mengakhirinya dengan manis.

Secara tidak langsung film *The Last Samurai* membuat suatu statement bahwa semangat samurai tidak hanya dimiliki bangsa Jepang. Seorang Amerika jauh lebih berani dibandingkan dengan sekumpulan samurai-samurai dari desa. Seorang Amerika akan tetap diterima dimanapun meski ia telah membunuh keluarga terdekat orang lain dari kelompok samurai.

Melihat banyaknya kontroversi dan sudut pandang yang berbeda-beda dari film *The Last Samurai* di atas, maka penulis sangat tertarik untuk meneliti lebih lanjut, sehingga kita akan tahu bagaimana film *The Last Samurai* merepresentasikan kehidupan para Samurai melalui keseluruhan aspek yang ada dalam film ini.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut:
Bagaimanakah Representasi Samurai dalam film *The Last Samurai*?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui makna yang tersembunyi dibalik tanda-tanda representasi samurai yang digunakan dalam film *The Last Samurai*.
2. Mengetahui dan menjelaskan bias *Hollywood* dalam film *The Last Samurai*.

D. MANFAAT PENELITIAN

D. 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam penelitian karya-karya ilmiah selanjutnya, khususnya bagaimana membaca dan memaknai simbol-simbol yang muncul dalam suatu film dengan menggunakan analisis semiotika.

D. 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian-kajian budaya khususnya yang mengangkat budaya samurai Jepang.

E. KERANGKA TEORI

E. 1. Perspektif Interpretatif dalam Ilmu Komunikasi

Dalam proses komunikasi kita pasti mempunyai sudut pandang yang berbeda dalam melihat suatu fenomena sosial. Setiap individu akan mempunyai pandangan yang berbeda terhadap suatu hal, atau mungkin akan saling melengkapi. Kemudian sudut pandang (perspektif) kita akan menghasilkan suatu interpretasi terhadap suatu fenomena sosial. Glenn dan Marty mengemukakan bahwa ada dua perspektif yang menjadi dasar untuk melakukan sebuah penelitian komunikasi. Mereka mempunyai perbedaan dalam memandang pendekatan komunikasi. Glen lebih tertarik kepada penelitian yang bersifat empiris, sedangkan Marty lebih menyukai menginterpretasikan teks (Griffin, 2000:6). Kemudian mereka mengemukakan dua perspektif dalam memahami teori komunikasi, yaitu perspektif objektif dan perspektif interpretif. Menurut mereka *"theory as an umbrella term for all careful, systematic and self-conscious discussion and analysis of communication phenomena"* (Griffin, 2000: 6). Sebuah perspektif sangat penting dalam melakukan sebuah penelitian komunikasi, yakni berfungsi sebagai payung yang menaungi analisis dari fenomena komunikasi. Sebelum melakukan penelitian komunikasi, peneliti harus tahu dengan tepat perspektif mana yang digunakan dalam penelitian. Karena perspektif merupakan *grand* teori yang menjadi landasan dasar dari sebuah penelitian komunikasi.

Pertama adalah perspektif obyektif, perspektif ini biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan paradigma post positivistik. Perspektif ini menekankan keobjektifan peneliti dalam melakukan penelitiannya,

sehingga kebenaran bersifat tunggal dan mutlak. Kedua adalah perspektif interpretif, perspektif ini biasanya digunakan untuk melakukan penelitian kualitatif. Penelitian yang dilakukan tidak bersifat obyektif, melainkan subjektif. Perspektif ini menekankan keberpihakan peneliti dalam melakukan penelitiannya. Kedua perspektif ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, seperti yang dikatakan Griffin dalam bukunya, *not all objective and interpretative communication theory are equally good, for each type, some are better than others* (Griffin, 2000: 20). Menurut Griffin tidak ada salah satu perspektif yang lebih unggul, kedua-duanya mencari kebenaran dan makna dari sisi yang berbeda dari suatu fenomena sosial.

Penelitian ini bersifat kualitatif dan menggunakan perspektif interpretif. Interpretif peduli terhadap makna, berbeda dengan objektif yang menganggap kebenaran itu tunggal, interpretif mempunyai asumsi bahwa kebenaran dan makna itu tidak memiliki batas-batas umum. Ciri-ciri perspektif interpretif yang baik adalah dapat memahami orang lain, dapat menjelaskan nilai, memiliki standar estetika, hasil kesepakatan bersama, dan dapat memberikan kontribusi kepada pihak yang diteliti (Griffin, 2000: 31). Penelitian perspektif interpretif tidak menunjukkan kebenaran yang bersifat mutlak atau kesalahan tidak bersifat absolut. Semua fenomena sosial dinilai dari sudut pandang tertentu dimana ia berada dalam suatu kelompok masyarakat. Semua akan tergantung dari sudut pandang yang mereka yakini.

Penelitian ini menggunakan perspektif yang kedua, yaitu perspektif interpretif. Para ahli komunikasi yakin bahwa perspektif interpretif ini sangat

bersifat subjektif, hasil dari penelitian ini sangat bergantung pada interpretasi peneliti (Griffin, 2000: 10). Dengan demikian penelitian tentang representasi samurai dalam film *The Last Samurai* ini dapat dikatakan bersifat subjektif. Mungkin saja hasil interpretasi dari penelitian ini akan berbeda apabila peneliti lain yang melakukan penelitian ini karena sifat yang subjektif dari masing-masing peneliti.

E. 2. Tradisi Semiotika dalam Kajian Ilmu Komunikasi

Komunikasi adalah hal yang tidak akan terlewatkan dalam melakukan aktifitas sosial. Banyak teori-teori komunikasi diciptakan dan seiring perkembangan jaman teori-teori inipun berkembang dengan pesat. Robert T. Craig mengemukakan bahwa seluruh teori komunikasi yang ada benar-benar praktis, karena setiap teori adalah respon terhadap beberapa aspek komunikasi yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari yang mana setiap teori berusaha mempraktekkan bentuk-bentuk komunikasi yang ada (Griffin, 2003: 34). Ia juga menyebutkan ada tujuh tradisi dalam kajian komunikasi, yaitu retorika, semiotika, fenomenologi, sibernetika, sosiopsikologi, sosiokultural, dan tradisi kritik. Fokus perhatian dalam penelitian ini adalah tradisi semiotika dalam kajian ilmu komunikasi.

Semiotika mempunyai dua tokoh, yaitu Charles Sander Peirce (1839-1914) dari Amerika Serikat dengan latar belakang keilmuannya filsafat dan Ferdinand de Saussure (1857-1913) dari Swiss yang latar belakang keilmuannya adalah linguistik (Sobur, 2006: 39: 44). Dalam beberapa hal dua konsep tersebut

mempunyai perbedaan, namun keduanya mempunyai fokus perhatian yang sama, yaitu tanda. Apapun yang berkaitan dengan tanda dapat dianalisis dengan semiotika.

Peirce menamakan kajian ilmu ini sebagai semiotika (*semiotic*). Bagi Peirce sebagai ahli filsafat dan logika, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Itu berarti bahwa manusia hanya dapat bernalar lewat suatu tanda. Dalam pemikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat ditetapkan pada segala macam tanda (Berger, 2000: 22).

Saussure menyebut ilmu yang dikembangkannya sebagai semiologi (*semiology*). Studi sistematis suatu tanda-tanda dikenal dengan semiologi. Arti harfiahnya adalah "kata-kata mengenai tanda-tanda". Semiologi didasarkan pada anggapan bahwa selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama berfungsi sebagai tanda, harus ada dibelakang sistem perbedaan dan konvensi yang memungkinkan makna itu. Dimana ada tanda disana ada sistem (Berger, 2005: 1-3). Hal lain yang tidak dapat dilepaskan dalam kajian semiotika adalah pemikiran Saussure yang menyatakan bahwa konsep memiliki makna disebabkan adanya faktor-faktor relasi, dasar dari relasi tersebut adalah berlawanan atau oposisi yang bersifat duaan (*binary opposition*) (Junaedi, 2007: 63). Kemudian Barthes mengembangkan konsep relasi ini untuk memahami mitos yang ada dalam tanda bahasa.

Penelitian ini menggunakan konsep Semiotika Roland Barthes yang menyempurnakan semiologi Saussure yang berhenti pada penandaan tataran denotatif. Sedangkan Barthes sampai pada tataran konotatif (Sobur, 2006: 69).

Makna denotasi dianggap sebagai makna yang terlihat secara jelas dan dapat langsung diuraikan pada saat kita melihat tanda tersebut tanpa harus berfikir panjang. Sedangkan makna konotatif adalah makna yang sebenarnya, tidak terlihat jelas dan tidak dapat diuraikan secara spontan ketika melihat tanda tersebut. Kemudian Barthes mengidentikkan makna ini dengan operasi ideologi yang disebut sebagai "mitos".

Tradisi semiotika merupakan mazhab kedua dari komunikasi. Tradisi semiotika melihat komunikasi sebagai sebuah proses produksi dan pertukaran makna. Mazhab ini menaruh perhatian serius kepada bagaimana pesan berhubungan dengan penerimanya dalam memproduksi makna. *Message* atau pesan dalam mazhab ini disebut sebagai teks. Seluruh pesan media dalam bentuk tulisan, visual, audio, bahkan audiovisual sekalipun akan dianggap sebagai teks. Bagaimana melakukan pemaknaan akan sangat tergantung pada pengalaman budaya dari *receiver*, yang dalam tradisi semiotik disebut sebagai 'pembaca' (*reader*). Tradisi semiotika tidak pernah menganggap adanya kegagalan dalam pemaknaan, karena setiap 'pembaca' mempunyai pengalaman budaya yang relatif berbeda, sehingga pemaknaan akan ditentukan oleh masing-masing pembaca. Dengan demikian istilah kegagalan komunikasi (*misscommunication*) tidak berlaku dalam tradisi ini, karena setiap orang bisa memaknai teks dengan cara yang berbeda. Maka makna menjadi sebuah pengertian yang tidak mutlak, tergantung pada *frame* budaya pembacanya (Littlejohn dan Foss, 2005: 275-277).

E. 3. Komunikasi Sebagai Proses Produksi Makna

Komunikasi merupakan aktifitas yang dilakukan setiap manusia setiap hari, tidak hanya berkomunikasi secara *verbal* (kata-kata) tapi juga melakukan komunikasi *non verbal* seperti perilaku sehari-hari yang dapat kita lihat dalam bentuk simbol-simbol, ekspresi wajah, gaya rambut, gerak tubuh, dan pesan-pesan lain yang disampaikan selain menggunakan kata-kata dan bahasa *verbal*.

Interaksi manusia sebagai aktivitas komunikasi tidak pernah lepas dari bagaimana seseorang mempengaruhi satu sama lain dalam kehidupan sehari-harinya. Realitas komunikasi dipahami sebagai aktifitas manusia mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang sesuai yang diinginkan. Tujuan, fungsi, dan proses komunikasi menjadi satu kesatuan sistem untuk melihat sejauh mana efektifitas komunikasi dijalankan.

Komunikasi merupakan proses pernyataan pikiran, ide antar manusia dengan menggunakan bahasa sebagai sarana penyalurnya. Komunikasi kemudian tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan semata, tetapi komunikasi juga sebagai proses produksi pesan dan pertukaran makna. John Fiske tentang studi komunikasi yaitu komunikasi sebagai *transmission of message* dan *production and exchange meaning* (Fiske, 1990:2).

Pandangan pertama melihat komunikasi sebagai proses penyampaian pesan-pesan (*transmission of message*). Proses penyampaian pesan ini berhubungan dengan bagaimana pengirim dan penerima mengkonstruksi pesan (*encode*) dan menerjemahkannya (*decoder*). Disini komunikasi dimaknai sebagai suatu proses dimana seseorang berusaha mempengaruhi tingkah laku atau pikiran orang lain. Dengan kata lain pandangan ini melihat interaksi sosial sebagai proses hubungan seseorang dengan yang lain, atau proses mempengaruhi sikap, tingkah

laku, respon emosional terhadap orang lain. Sebuah pesan dimaknai sebagai sesuatu yang ditransmisikan melalui proses komunikasi. Maksud dan tujuan merupakan faktor yang krusial dalam memutuskan apa yang lain dari yang diharapkan, maka hal ini disebut sebagai kegagalan komunikasi, yang kemudian akan berusaha dicari pada tingkat mana penyebab kegagalan itu terjadi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pandangan ini, komunikasi dilihat dari aspek prosesnya. Fiske menyebutnya sebagai mazhab proses (Fiske, 1990: 8-9).

Pandangan yang kedua melihat komunikasi sebagai suatu aktifitas produksi pesan serta pertukaran makna-makna (*production and exchange of meanings*). Ini berkaitan dengan bagaimana pesan-pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang, dalam hal ini pembuatan makna. Pandangan ini melihat interaksi sosial dengan individu sebagai bagian dari sebuah kebudayaan atau masyarakat tertentu. Disini yang digunakan adalah istilah-istilah seperti pertandaan (*signification*). Pandangan ini juga tidak mempertimbangkan kesalahpahaman yang akan menyebabkan kegagalan komunikasi, karena ini menyangkut perbedaan latar belakang budaya antar pengirim dengan penerima. Hal tersebut menekankan bahwa studi komunikasi adalah studi terhadap teks dan budaya, serta yang menjadi metode utamanya adalah semiotika. Bagi semiotika, pesan merupakan suatu konstruksi dari beberapa *sign* yang setelah melalui interaksi dengan penerima akan menghasilkan makna. Pengirim, yang didefinisikan sebagai *transmitter* pesan, menurut arti pentingnya. Penekanan bergeser pada teks dan bagaimana teks itu "dibaca". Selanjutnya terjadi proses *reading* yakni proses penemuan makna-makna yang terjadi ketika pembaca

(*reader*) berinteraksi dengan teks. Dalam proses interaksi inilah, *reader* membawa aspek kultural mereka dalam merespon kode atau *sign* yang menyusun teks. Sehingga masing-masing *reader* yang mempunyai perbedaan pengalaman sosial atau perbedaan kultural akan berbeda pula pemahamannya terhadap teks yang sama. Untuk mempermudah pemahaman kita mengenai hal ini Fiske memberikan contoh dengan;

Melihat bagaimana koran-koran berbeda melaporkan peristiwa yang sama secara berbeda. Maka selanjutnya, pembaca dengan pengalaman sosial yang berbeda atau dari budaya yang berbeda mungkin menemukan makna yang berbeda pada teks yang sama. Menurut Fiske itu bukan suatu kegagalan komunikasi (Fiske, 1990: 9-10).

Dalam kajian semiotika, pesan dimaknai sebagai susunan tanda-tanda yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan para penerima pesan tersebut, serta dapat menghasilkan arti atau pengertian. Suatu pengalaman dan latar belakang budaya akan sangat menentukan bagaimana suatu pesan diartikan atau dimaknai oleh penerima pesan. Oleh karena itu, terdapat tiga makna (*triangle meaning*) yang digunakan Peirce yaitu *sign* (tanda), *object* (objek), dan *interpretant* (interpretan). Dijelaskan bahwa salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan objek adalah suatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada di dalam benak yang dirujuk sebuah tanda (Fiske, 1990: 42).

E. 4. Representasi

Representasi menunjuk baik pada proses maupun produksi dari pemakaian suatu tanda. Representasi juga bisa berarti proses perubahan konsep-konsep ideologi yang abstrak dalam bentuk-bentuk yang kongkret. Representasi

merupakan proses sosial, dapat diartikan bahwa representasi adalah komponen dari sebuah bahasa yang digunakan untuk memperhitungkan atau menstimulir segala sesuatu yang tidak terlihat. Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial, pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dsb. Secara ringkas, representasi merupakan produksi makna melalui bahasa.

Representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan. Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut 'pengalaman berbagi'. Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika manusia-manusia yang ada disitu membagi pengalaman yang sama, membagi kode-kode kebudayaan yang sama, berbicara dalam 'bahasa' yang sama, dan saling berbagi konsep-konsep yang sama (Hall dalam Kunci, 2009).

Dalam hal ini kita gunakan bahasa sebagai medium perantara dalam memaknai sesuatu, memproduksi dan mengubah makna. Disini dapat kita lihat bahwa bahasa beroperasi sebagai sistem representasi. Lewat bahasa (simbol-simbol, dan tanda, tertulis, lisan atau gambar) kita mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide-ide kita tentang sesuatu. Makna sangat tergantung dari cara kita "merepresentasikannya".

Ada dua proses representasi. Pertama, *representasi mental*, yaitu konsep tentang 'sesuatu' yang ada di kepala kita masing-masing (peta konseptual), representasi mental ini masih berbentuk sesuatu yang abstrak. Kedua, 'bahasa', yang berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita harus diterjemahkan dalam 'bahasa' yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dan simbol-simbol tertentu (Hall dalam Kunci, 2009).

Proses pertama memungkinkan kita untuk memaknai sesuatu hal dengan mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara sesuatu dengan sistem

peta konseptual kita. Sedangkan dalam proses kedua, kita mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara peta konseptual dengan bahasa atau simbol yang berfungsi merepresentasikan konsep-konsep kita tentang sesuatu. Hubungan antara sesuatu, peta konseptual, dan bahasa/simbol merupakan inti dari proses produksi makna lewat bahasa, dan proses yang menghubungkan ketiga elemen di atas disebut representasi.

Istilah representasi itu sendiri menunjuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Representasi ini penting dalam dua hal. Pertama, apakah seseorang kelompok atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. Kedua, bagaimanakah representasi itu ditampilkan. Dengan kata, kalimat, aksentuasi, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan dalam pemberitaan kepada khalayak. Persoalan utama dalam representasi adalah bagaimana realitas, atau obyek tersebut ditampilkan (Eriyanto, 2001:113)

Konsep representasi penting digunakan untuk menggambarkan hubungan antar teks media dengan realitas. Chaira Giaccardi menyatakan secara semantik, representasi diartikan: "*To decept, to be a picture of, atau to ac or speak for (in the place of in the name of) some body*". Berdasarkan kedua makna tersebut, *to represent* didefinisikan sebagai *to stand for*". Representasi menjadi tanda yang tidak sama dengan realitas yang direpresentasikan tetapi dihubungkan dengan, mendasarkan diri pada realitas yang menjadi referensinya (Giaccardi dalam Noviani, 2002: 61)

Stuart Hall menguraikan tiga pandangan kritis terhadap representasi, yang dilihat dari posisi *viewer* maupun *creator*. Terutama dalam hal mengkritisi makna konotasi yang ada di balik sebuah representasi. Untuk menjelaskan bagaimana representasi makna lewat bahasa bekerja, kita bisa menggunakan tiga teori Stuart Hall tentang representasi yaitu:

- a. *Reflective*, yakni pandangan tentang makna. Di sini representasi berfungsi sebagai cara untuk memandang budaya dan realitas sosial. Bahasa berfungsi sebagai cermin, yang merefleksikan makna yang sebenarnya dari segala sesuatu yang ada di dunia.
- b. *Intentional*, adalah sudut pandang dari *creator* yakni makna yang diharapkan dan dikandung dalam representasi. Kita menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan sesuatu sesuai dengan cara pandang kita terhadap sesuatu.
- c. *Constructionist*, yakni pandangan pembaca melalui teks yang dibuat. Yang dilihat dari penggunaan bahasa atau kode-kode lisan dan visual, kode teknis, kode pakaian dan sebagainya. Dalam pendekatan ini kita percaya bahwa kita mengkonstruksi makna lewat bahasa yang kita pakai (Hall dalam Kunci, 2009).

Proses representasi melibatkan tiga elemen: pertama, obyek yakni sesuatu yang di representasikan. Kedua, tanda yakni representasi itu sendiri. Ketiga, *coding* yakni seperangkat aturan yang menentukan hubungan tanda dengan pokok persoalan. *Coding* membatasi makna-makna yang mungkin muncul dalam proses interpretasi tanda. Tanda dapat menghubungkan obyek yang telah ditentukan secara jelas. Dengan demikian didalam representasi ada sebuah kedalaman makna, termasuk di dalamnya terdapat identitas suatu kelompok tertentu pada suatu tempat tertentu (Noviani, 2002: 62).

Dalam representasi itu sendiri ada beberapa persoalan krusial yang muncul ke permukaan, namun hal utama yang layak ditarik sebagai satu persoalan adalah

bagaimana representasi yang dilakukan media terhadap dunia sosial dibandingkan dengan dunia nyata yang sifatnya eksternal.

Pada hakikatnya memang ada problematika antara realitas sosial yang kita alami sehari-hari dengan realitas media yang membentuk kesadaran dan cara kita berfikir. Sejumlah problem yang harus dipahami dari persoalan representasi ini adalah: pertama, representasi adalah hasil dari suatu proses seleksi yang mengakibatkan bahwa ada sejumlah aspek dari realitas yang ditonjolkan serta ada sejumlah aspek lain yang dimarjinalisasi. Hal ini mengandung implikasi bahwa seluruh representasi berarti "penghadiran kembali" dunia sosial yang kemudian membawa implikasi bahwa hasil dari suatu representasi pasti akan bersifat sempit dan tidak lengkap. Kedua, apa yang dinamakan dunia yang "nyata" itu sendiri layak untuk di permasalahan. Dalam hal ini menarik untuk mengemukakan pandangan dari kalangan pemikir konstruksionisme yang memberi satu penegasan bahwa tidak ada satu pun representasi dari realitas yang secara keseluruhan pastilah "benar" dan "nyata". Ketiga, dalam benak khalayak sendiri terdapat suatu pemikiran yang menyatakan bahwa media tidak harus merefleksi realitas (Junaedi, 2008).

E. 5. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Seiring dengan perkembangan jaman kebutuhan akan informasi dalam masyarakat semakin meningkat. Media yang digunakan tentu saja media yang dapat mencangkup orang banyak (media massa). Pada awal perkembangannya media massa yang populer adalah surat kabar. Kemudian dengan berkembangnya

teknologi sinematografi muncul film sebagai media informasi massa yang baru, yang dinilai cukup efektif memberikan informasi kepada khalayak massa karena bersifat audio-visual.

Oey Hong Lee menyebutkan, "film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangi perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintangi kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-18 dan permulaan abad ke-19". Film, kata Oey Hong Lee, mencapai pupuncaknya diantara Perang Dunia I dan Perang Dunia II, namun kemudian merosot tajam setelah tahun 1945, seiring dengan munculnya medium televisi (Oey Hong Lee dalam Sobur, 2006: 126).

Sekarang film merupakan media komunikasi massa paling populer. Seiring dengan munculnya kembali bioskop-bioskop dan didukung dengan kemajuan teknologi film, kini film telah menemukan kembali ruhnya. Bahkan di kota-kota besar film telah menjadi kebutuhan dan gaya hidup, kebutuhan akan hiburan dan informasi ditengah-tengah padatnya aktifitas kehidupan masyarakat massa di era globalisasi ini. Hal ini terjadi karena sebagai bentuk karya seni, film dapat berpengaruh dalam memperkaya dan sebagai referensi pengalaman hidup, dapat menjadi pendidik, dan bisa juga menjadi media komunikasi yang menakutkan bila membawa pengaruh yang buruk dalam pesan film tersebut.

Film merupakan bentuk kesenian sekaligus media hiburan massa dalam bentuk visual. Medium visual menyampaikan ide secara *denotatif*, yaitu langsung memperlihatkan benda kongkritnya. Berbeda dengan radio atau surat kabar yang menggunakan kata, yang untuk memahaminya harus melalui proses interpretasi; message disini hanya dapat diinterpretasikan sesuai dengan maksud komunikator,

jika komunikan juga memiliki referensi yang sama dengan komunikator dalam menghadapi *message* yang dihadapinya (Siregar, 1985:22).

Sebagai media komunikasi massa, maka film merupakan sebuah pesan yang dikomunikasikan kepada khalayak luas atau kepada sejumlah besar orang. Secara garis besar para ahli memetakan dua sisi relasi antara media dengan masyarakat, sisi pertama fokus perhatiannya pada teori yang berkaitan dengan relasi media-masyarakat, perhatian terhadap cara media digunakan di masyarakat dan pengaruh timbal balik yang lebih besar antara struktur sosial dan media. Pada sisi yang kedua fokus perhatiannya pada relasi media-*audience* dengan memberi penekanan pada pengaruh kelompok dan individu serta hasil dari transaksi media (Junaedi, 2007: 15).

Film akan mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku yang sebaliknya. Karena film merupakan potret dari masyarakat dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat, dan kemudian menampilkannya keatas layar (Irwanto, dalam Sobur, 2006: 127).

Bahasa dalam film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Dalam teori komunikasi, film mengandung pesan yang disampaikan kepada komunikan. Makna yang diterima komunikan tidak selalu sama, sistem pemaknaan dalam film berkaitan erat dengan khalayak yang menontonnya. Oleh karena itu film dimaknai berbeda-beda oleh tiap individu berdasarkan kemampuan berfikirnya yang mungkin karena faktor pengalaman masa lalu, tingkat pendidikan, dan budaya yang dimilikinya sehingga pada suatu film akan memiliki

pemaknaan yang berbeda-beda terhadap realitas yang ada oleh masing-masing individu. Keberhasilan seseorang dalam memahami film secara utuh sangat dipengaruhi oleh pemahaman orang tersebut terhadap aspek naratif serta aspek sinematik dari sebuah film. Jadi jika sebuah film dianggap buruk bisa jadi bukan karena film tersebut buruk, tapi karena kita sendiri masih belum mampu memahaminya secara utuh (Pratista, 2008: 3).

Bagi para seniman, film dapat dijadikan sebagai sebuah karya seni, bagi dunia pendidikan, film dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dan penerangan, serta menambah kajian-kajian diskusi dalam bidang komunikasi seperti film *The Last Samurai* yang sedang dibahas. Film sebagai suatu media penyampai pesan sekaligus sebagai sebuah produk budaya, film juga tak lepas dari kekuasaan yang dimiliki pembuat film sebagai komunikator pesan untuk memasukkan berbagai nilai maupun elemen yang mendasari hal yang tampak dalam film tersebut. Begitu pula dengan film *The Last Samurai* yang menjadi objek dari penelitian ini. Budaya Jepang, dalam konteks ini yaitu samurai yang ingin direpresentasikan melalui kacamata budaya barat, yaitu *Hollywood*.

E. 6. Film Sebagai Teks Semiotika

Dalam kehidupan kita masyarakat tidak bisa lepas dengan media massa. Baik itu koran, televisi, radio, majalah, film atau media informasi lainnya. Media massa menjadi fenomena tersendiri yang cukup menarik dan mempunyai ciri khas masing-masing dalam menyampaikan pesan atau informasi. Hal ini karena media massa banyak menggunakan tanda-tanda untuk mengkonstruksi pesan.

Salah satu media massa yang mempunyai pengaruh yang besar terhadap khalayak massa adalah film. Di dalam film pasti membawa pesan, bagaimana pesan itu diterima tergantung bagaimana khalayak merepresentasikannya. Film merupakan bidang kajian yang relevan untuk semiotika.

Film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Pada film digunakan tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya (Van Zoest, dalam Sobur, 2006: 128).

Pada umumnya film dibangun dengan banyak tanda, yang terpenting dalam film adalah gambar dan suara. Sardar & Loon (2001) mengatakan film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda. Film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengkodekan pesan yang sedang disampaikan (Sardan & Loon dalam Sobur, 2006: 130).

Tata bahasa itu terdiri atas berbagai macam unsur yang akrab, misalnya seperti pemotongan (*cut*), pemotretan jarak dekat (*close-up*), pemotretan dua (*two shot*), pemotretan jarak jauh (*long shot*), pembesaran gambar (*zoom-in*), pengecilan gambar (*zoom-out*), memudar (*fade*), pelarutan (*dissove*), gerakan lambat (*slow motion*), gerakan yang dipercepat (*speedded-up*), dan efek khusus (*special effect*). Bahasa tersebut juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercangkup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah sehingga simbol-simbol yang paling abstrak dan arbiter serta metafora.

Metafora visual sering menyinggung objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta mengkonotasikan makna-makna sosial dan budaya. Begitulah sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik mengodekan pesan yang sedang disampaikan (Sobur, 2006: 131).

Figur utama dalam pemikiran semiotika sinematografi sampai sekarang adalah Cristian Metz dari *Ecole des Hautes Etudes et Sciences Sociales (EHESS)* Paris. Menurutnya, penanda (*signifiant*) sinematografis mempunyai hubungan motivasi atau beralasan dengan penanda yang tampak jelas melalui hubungan penanda dengan alam yang dirujuk. Penanda sinematografis selalu kurang lebih beralasan dengan tidak pernah semena (Metz dalam Sobur, 2006: 131-132).

Melalui teori tersebut, semiotika dapat digunakan untuk menganalisa sebuah teks, karena semiotika dapat digunakan untuk menemukan makna yang terkandung dalam sebuah film. Dalam hal ini digunakan untuk menemukan makna yang terkandung dalam film *The Last Samurai*, dari situ dapat dipahani apa tujuan, latar belakang serta alasan dari komunikator membuat film tersebut.

E. 7. Mitos Sebagai Suatu Sistem Semiotika.

Mitos adalah cerita yang digunakan oleh suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas atau alam (Fiske, 1990: 121). Mitos telah melekat dalam kehidupan masyarakat kita, khususnya masyarakat tradisional. Masyarakat menganggap bahwa mitos mempunyai peran penting sebagai pengatur tingkah laku kehidupan sehari-hari, karena diyakini adanya campur tangan para leluhur mereka. Misalnya ritual-ritual adat memohon

keselamatan, limpahan rejeki, dan ketentraman hidup yang biasanya masih dilakukan oleh masyarakat-masyarakat adat.

Dewasa ini, mitos dipandang sebagai sebuah modus pertandaan, sebuah tipe bentuk, sebuah tipe pembicaraan atau wicara (*a type of speech*) yang dibawa melalui wacana. Mitos merupakan suatu sistem komunikasi, dan mitos bisa kita sebut sebagai pesan (*message*) dalam sistem ini. Hal ini memungkinkan kita untuk memahami bahwa mitos tidak mungkin merupakan suatu objek, konsep, atau gagasan, karena mitos merupakan mode pertandaan (*a mode of signification*), suatu bentuk (*a form*) (Barthes, 2007: 295). Mitos tidak hanya berupa pesan yang disampaikan dalam bentuk verbal, tapi juga dalam bentuk lain seperti film, lukisan fotografi, iklan, dan komik. Semua media itu dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.

Pengertian mitos disini tidaklah menunjuk pada mitologi dalam pengertian sehari-hari seperti halnya cerita-cerita tradisional, melainkan sebuah cara pemaknaan tipe wicara. Mitos tidak dapat digambarkan melalui obyek pesannya, melainkan melalui cara pesan tersebut disampaikan. Pada dasarnya semua hal dapat menjadi mitos, satu mitos timbul untuk sementara waktu dan tenggelam untuk waktu yang lain karena disebabkan munculnya berbagai mitos yang lain. Mitos akan menjadi pegangan atas tanda-tanda yang hadir dan menciptakan fungsinya sebagai penanda pada tingkatan yang lain (Barthes, 2004: 152). Kita dapat memahami mitos-mitos yang sangat kuno, tetapi tidak akan ada mitos yang abadi. Hal ini disebabkan karena sejarah manusia yang mengubah realitas menjadi suatu wicara, dan wicara itulah yang mengatur kehidupan dan kematian bahasa

mistis. Mitos merupakan wicara yang dipilih oleh sejarah, kuno atau tidak mitologi hanya dapat memiliki suatu fondasi historis (Barthes, 2007: 296).

Di atas dijelaskan bahwa mitos merupakan bagian dari semiologi karena mitos merupakan ilmu formal, merupakan bagian dari ideologi karena mitos merupakan ilmu sejarah. Kembali dijelaskan bahwa semiotika mempostulasi suatu hubungan antara dua terma, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Hubungan kedua terma ini berkaitan dengan objek-objek yang termasuk ke dalam kategori-kategori yang berbeda-beda. Oleh karena itu, hubungan ini tidak bersifat persamaan (*equality*) namun bersifat kesepadanan (*equivalence*) (Barthes, 2007: 300). Dalam sistem semiologis bukan hanya dihadapkan dengan dua terma saja melainkan pada tiga terma yang berbeda yang akan dipahami bukanlah satu terma setelah yang lainnya, tetapi korelasi yang menghubungkan ketiga terma itu, yaitu penanda, petanda, dan tanda.

Di dalam mitos akan ditemukan kembali pola tiga dimensi yang telah disampaikan diatas; penanda, petanda, dan tanda. Mitos merupakan suatu sistem yang janggal, karena ia dibentuk dari rantai semiologis yang telah eksis sebelumnya, mitos merupakan sistem semiologis tatanan kedua (*second-order semiological system*) dimana tanda (totalitas asosiatif antara konsep dan citra) dalam sistem yang pertama, hanya menjadi penanda dalam sistem yang ke dua (Barthes, 2007: 303). Bagi Barthes, mitos mendistorsi realitas demi efek ideologis. Mitos mengubah bias dan prasangka menjadi sejarah. Secara diam-diam, mitos menunda kebutuhan untuk mempersoalkan representasi di dalam kebudayaan. Mitos menaturalisasikan pendistorsian realitas ini dan memperhalus

teks yang masih kasar ini demi membuat sudut pandang yang dianggap sebagai kebenaran yang sudah jadi tentang eksistensi dapat digunakan. Mitologi juga menyatakan diri sebagai sejarah ketika makna perlu ditetapkan secara publik, dan realitas diterangkan demi menegaskan klaim-klaim tentang kejelasan dan kebenaran universal. Mitos berfungsi melawan fragmentasi memori kultural dengan memungkinkan kita menerima begitu saja segala yang sedang terjadi di sekitar kita dalam kehidupan sehari-hari. Mitos melahirkan ideologi karena mitos mentransformasikan makna menjadi bentuk.

Dari berbagai penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa; mitos terdiri dari tiga pola (penanda, petanda, dan tanda), dan mitos terbentuk dari serangkaian proses semiologis yang telah ada sebelumnya. Hal terpenting dalam memahami mitos adalah bagaimana kita dapat memahami mitos secara sistematis, Barthes memberikan konsep "membaca mitos" untuk lebih mudah memahaminya. Ia memberi tiga jenis pembacaan yang terfokus kepada salah satu jenis , jenis yang lain, atau kesemuanya sekaligus;

1. Jika saya berfokus pada penanda yang kosong, saya membiarkan konsep itu mengisi forma mitos tanpa ambiguitas, dan saya menemukan diri saya sendiri di depan suatu sistem sederhana, tempat pertandaan itu menjadi kembali secara harfiah: orang negro yang memberikan penghormatan itu merupakan contoh imperium Perancis, dia merupakan simbol dari imperium itu. Contoh dari jenis pemfokusan ini adalah pemfokusan yang dilakukan oleh pembentuk mitos, pemfokusan yang dilakukan oleh wartawan lewat suatu konsep dan mencari forma untuk konsep itu.

2. Jika saya berfokus pada penanda penuh, yang didalamnya saya membedakan makna dan forma, dan kemudian distorsi yang diterapkan pada salah satu diantara keduanya terhadap yang lainnya, saya melepaskan pertandaan mitos itu, dan saya menerima mitos sebagai muslihat: orang negro yang memberikan penghormatan menjadi alibi bagi imperium Perancis. Jenis pemfokusan ini dilakukan oleh ahli mitologi; dia menguraikan mitos, dia memahami adanya distorsi.

3. Akhirnya, jika saya memfokuskan pada penanda mitos sebagai-di atas keadaan keseluruhan yang tidak dapat diatasi-tersusun dari makna dan forma, saya menerima pertandaan yang bersifat ambigu: saya memberikan tanggapan terhadap mekanisme pembentukan mitos, pada dinamika mitos itu sendiri, saya menjadi pembaca mitos. Orang negro yang memberikan penghormatan itu tidak lagi merupakan suatu contoh atau simbol, masih tetap tidak mencapai posisi alibi; dia justru merupakan kehadiran imperium Perancis (Barthes, 2007: 321-322).

Kedua fokus diatas bersifat statis dan analitis dimana keduanya menghancurkan mitos itu sendiri, baik dengan menjadikan maksudnya gamblang, atau dengan membuka kedoknya. Tindakan yang pertama bersifat sinis, dan tindakan yang ke dua bersifat demistifikasi. Sedangkan jenis yang ketiga pemfokusan bersifat dinamis, mitos dikonsumsi menurut tujuan yang dibangun ke dalam strukturnya dimana pembaca menghidupkan mitos sebagai suatu cerita yang nyata sekaligus tak nyata.

E. 8. Stereotipe dan Prasangka

Stereotipe merupakan suatu kecenderungan untuk mengidentifikasi dan mengeneralisasikan setiap individu, benda, dan sebagainya ke dalam kategori-kategori yang sudah dikenal (KIPPAS, 2002). Menurut Lippman *stereotipe* adalah gambaran dikepala yang merupakan rekonstruksi dari lingkungan yang sebenarnya. Menurutnya, *stereotipe* adalah salah satu mekanisme penyederhanaan untuk mengendalikan lingkungan, karena keadaan lingkungan yang sebenarnya terlalu luas, majemuk, dan bergerak terlalu cepat untuk dapat dikenal dengan segera. Dengan demikian, tindakan-tindakan yang dilakukan seseorang tidaklah berdasarkan pada pengenalan langsung terhadap keadaan lingkungan sebenarnya,

namun berdasarkan gambar yang dibuatnya sendiri atau diberikan kepadanya oleh orang lain (Warnaen, 2002: 117-118).

Stereotype merupakan kesan yang ditimbulkan oleh sekelompok orang terhadap penilaian fisik maupun tingkah laku yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Beberapa *stereotype* unik dan berasal dari pengalaman individu, tetapi beberapa *stereotype* berasal dari pengalaman berbagi dengan anggota lain dari kelompok kita. *Stereotype* yang dibagi dengan orang lain adalah sosial *stereotype*, dan inilah yang sering digunakan media dan kita banyak belajar tentang *stereotype* dari media (Gudykunst dan Kim, 2003: 128).

Stereotype merupakan suatu konsep yang erat kaitannya dengan konsep prasangka. Menurut Jones, prasangka adalah sikap antipati yang didasarkan pada suatu cara menggeneralisasikan yang salah dan tidak bersifat fleksibel. Kesalahan akan terungkap dengan nyata dan langsung ditujukan kepada seseorang yang menjadi anggota suatu kelompok tertentu. Prasangka diartikan sebagai sikap negatif kepada seseorang yang dibandingkan dengan kelompoknya sendiri (Liliweri, 2001: 175). Orang yang menganut *stereotype* mengenai suatu kelompok cenderung berprasangka terhadap kelompok tersebut. *Stereotype* merupakan citra yang kaku mengenai suatu kelompok ras atau budaya yang dianut tanpa memperhatikan kebenaran citra tersebut.

F. METODE PENELITIAN

F. 1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode semiotika. Semiotik berasal dari bahasa Yunani, *semion* yang berarti “tanda”, tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Eco, dalam Sobur, 2004: 95).

Semiotika mempunyai dua tokoh, yaitu Charles Sander Peirce (1839-1914) dari Amerika Serikat dengan latar belakang keilmuannya filsafat dan Ferdinand de Saussure (1857-1913) dari Eropa yang latar belakang keilmuannya adalah linguistik (Sobur, 2006: 39: 44).

Peirce menamakan ilmu yang di kaji sebagai semiotika (*semiotic*). Bagi Peirce sebagai ahli filsafat dan logika, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Itu berarti bahwa manusia hanya dapat bernalar lewat suatu tanda. Dalam pemikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat ditetapkan pada segala macam tanda (Berger, 2000: 22).

Saussure menyebut ilmu yang dikembangkannya sebagai semiologi (*semiology*). Studi sistematis suatu tanda-tanda dikenal dengan semiologi. Arti harfiahnya adalah “kata-kata mengenai tanda-tanda”. Semiologi didasarkan pada anggapan bahwa selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama berfungsi sebagai tanda, harus ada dibelakang sistem perbedaan dan konvensi yang memungkinkan makna itu. Dimana ada tanda disana ada sistem (Berger, 2005: 1-3).

Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) adalah hubungan antara suatu obyek atau idea dan suatu tanda. Secara umum dapat dikatakan, studi tentang tanda merujuk kepada semiotika (Littlejohn, 1996: 64).

Semiotika mempelajari tentang tanda (*sign*), fungsi tanda, dan produksi makna. Tanda adalah sesuatu yang bagi orang lain berarti sesuatu yang lain. Segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Karena itu, tanda tidaklah terbatas pada benda. Adanya peristiwa, struktur yang ditemukan adalah sesuatu, suatu kebiasaan, semua ini dapat disebut benda. Sebuah bendera kecil, sebuah isyarat tangan, sebuah kata, suatu keheningan, suatu kebiasaan makan, sebuah gejala mode, suatu gerak syaraf, peristiwa memerahnya wajah, suatu kesukaan tertentu, suatu sikap, setangkai bunga, rambut uban, sikap diam membisu, gagap. Bicara cepat, berjalan sempoyongan, menatap, api, putih, bentuk bersudut tajam, kecepatan, kesabaran, kegilaan, kekhawatiran, kelengahan, semua itu disebut tanda.

Semiotika (Littlejohn, 1996: 8) memfokuskan perhatiannya pada tanda-tanda dan simbol-simbol. Komunikasi dilihat sebagai jembatan utama kata-kata yang bersifat pribadi. Tanda-tanda atau simbol-simbol yang ada memberikan sesuatu yang mungkin atau tidak mungkin dibagi. Tradisi semiotika memang cocok untuk memecahkan suatu masalah, kesalahpahaman, dan respon-respon subyektif. Tradisi ini juga banyak memperdebatkan hal-hal dalam bahasa yang meliputi tanda, simbol, makna, referensi, kode, dan pemahaman. Keunggulan

pendekatan semiotika terletak pada ide-ide tentang kebutuhan akan bahasa umum dan identifikasinya tentang subjektivitas sebagai penghalang untuk memahami, serta kesepakatan yang multi makna dari simbol-simbol.

John Fiske mengemukakan bahwa semiotika mempunyai tiga area studi, yaitu tanda itu sendiri, kode-kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda, dan kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja (Fiske, 1990: 60).

Menurut Pateda penelitian ini masuk kedalam semiotika kultural, yaitu semiotika yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki sistem budaya tertentu yang telah turun-temurun dipertahankan dan dihormati. Budaya yang ada dalam masyarakat juga merupakan sistem itu, menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dengan masyarakat lain, seperti budaya samurai yang ada dalam kehidupan masyarakat Jepang yang akan kita teliti (Pateda dalam Sobur, 2006: 101).

F. 2. Teknik Pengumpulan Data

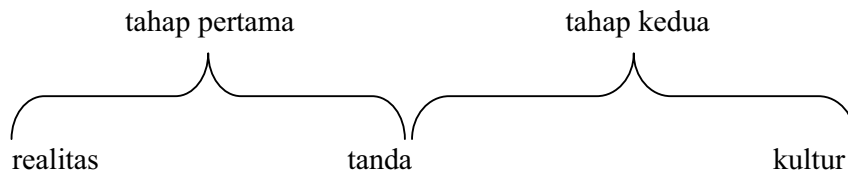
- a. Studi pustaka, yaitu dengan mengumpulkan data literatur pendukung dari beberapa buku yang berhubungan dengan Ilmu Komunikasi, sejarah budaya Jepang, dan buku-buku mengenai sejarah dan perkembangan film.
- b. Dokumentasi, yaitu VCD film *The Last Samurai* dan film-film lain yang mendukung pengumpulan data penelitian ini. Kemudian film *The Last Samurai* yang akan diteliti ditampilkan dalam bentuk layout, diambil *frame* yang bisa mewakili untuk dibahas dalam penelitian ini.

F. 3. Teknik Analisis Data

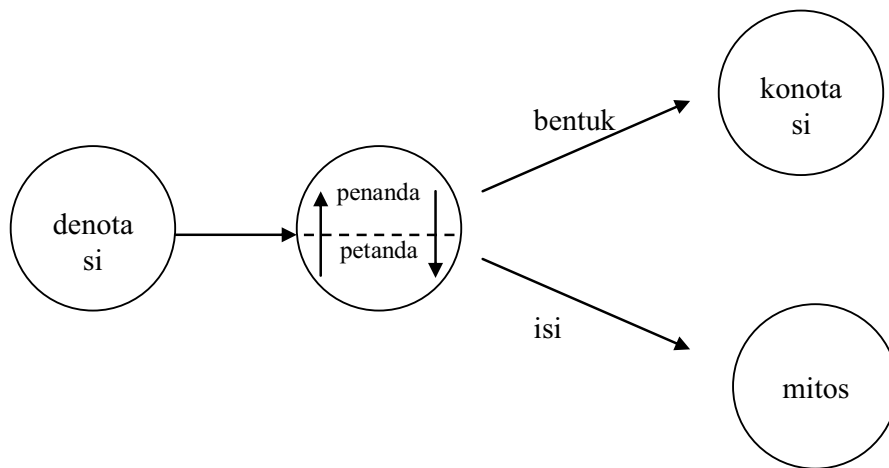
Dalam penelitian ini digunakan teori semiotika Roland Barthes sebagai alat analisis data untuk menganalisis bagaimana tanda bekerja melalui pemakaian. Dengan cara menganalisis simbol-simbol, pesan dan makna yang terdapat dalam film *The Last Samurai*. Semiotika digunakan sebagai alat untuk menganalisa dan menginterpretasikan simbol-simbol tanda bahasa yang terdapat dalam film.

Semiotika Roland Barthes lebih relevan digunakan dalam penelitian ini karena film ini mengandung nilai-nilai ideologis, kemudian Barthes membahasnya dalam mitos. Jika teori Saussure berhenti pada hubungan antara penanda dan petanda yang membentuk sebuah tanda dan sifat hubungan *arbitrer* (bebas) dalam tataran denotatif, maka Barthes melengkapi teori Saussure dengan menjelaskan adanya hubungan tanda dengan petanda-petanda lainnya.

Fokus perhatian semiotik Roland Barthes tertuju kepada signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Tahap pertama adalah denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Tahap kedua adalah konotasi, yaitu menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya (Sobur, 2006: 127-128). Jika Saussure hanya berhenti pada tataran denotasi, maka Barthes menjabarkan dengan lebih detail tentang makna konotasi yang dianggapnya sebagai makna yang sebenarnya dan merupakan sumber dari terciptanya mitos dan ideologi.



Gb. 1. Signifikasi dua tahap (*two order of signification*) (Fiske, 1990:122).



Gb. 2. Dua tatanan pertandaan Barthes. Pada tatanan kedua, sistem tanda dari tatanan pertama disisipkan ke dalam system nilai budaya (Fiske, 1990: 122).

Gambar di atas menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Sedangkan konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua, yang menggambarkan interaksi yang terjadi pada saat tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Pemilihan kata-kata kadang merupakan pilihan terhadap konotasi, misalnya kata "penyuapan" dengan "memberi uang pelicin". Dengan kata lain,

denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap suatu obyek; sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya (Fiske, dalam Sobur, 2006:128).

Tatanan pertandaan pertama adalah landasan kerja saussure yang menggambarkan relasi antara penanda dan petanda didalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Barthes menyebut tatanan ini sebagai denotasi. Dalam istilah yang digunakan Barthes, konotasi dipakai untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda dalam tatanan pertandaan kedua. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung pada saat tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Hal ini terjadi pada saat makna bergerak menuju subjektif atau setidaknya inter subjektif: ini terjadi ketika *interpretant* dipengaruhi sama banyaknya oleh penafsir dan objek atau tanda. Bagi Barthes, faktor penting dalam konotasi adalah penanda dalam tatanan pertama. Penanda tatanan pertama merupakan tanda konotasi (Fiske, 1990: 118).

Jika denotasi dari sebuah kata adalah definisi obyektif dari kata tersebut, maka konotasi sebuah kata adalah makna subjektif atau emosionalnya (Devito, dalam sobur, 2006: 263). Hal ini sejalan dengan pendapat Arthur Asa Berger yang menyatakan bahwa kata konotasi melibatkan simbol-simbol, historis, dan hal-hal yang berhubungan dengan emosional (Berger, dalam Sobur, 2006: 263).

Dalam teori Barthes dibahas fenomena dalam kehidupan kita sehari-hari yang sering luput dari perhatian. Budiman mengatakan bahwa; Konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai "mitos", dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang

berlaku dalam suatu periode tertentu. Didalamnya terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda. Mitos merupakan suatu sistem yang unik, dimana mitos dibangun oleh rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya, maka mitos disebut sebagai sistem pemaknaan tataran ke-dua (Budiman dalam Sobur, 2006: 71). Melanjutkan studi Hjelmslev, Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja:

Tabel 1
Gambar Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>CONOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Sumber, Alex Sobur, 2006 : 69.

Dari peta Barthes diatas dapat dilihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat yang bersamaan tanda denotatif juga penanda konotatif (Sobur, 2006: 69).

Selain itu, analisis data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini meliputi dua aspek, yang pertama adalah aspek visual dari film *The Last Samurai* yang meliputi karakter tokoh-tokoh berupa emosi, pemikiran, tingkah laku, sifat-sifat yang dimiliki para tokoh dalam film ini, dan sebagainya. Aspek yang kedua adalah audio, yang meliputi dialog atau monolog dari setiap tokoh dalam film *The Last Samurai*.

Untuk mendukung pendekatan semiotika Roland Barthes, penulis juga menggunakan konsep Arthur Asa Berger dengan melihat dari teknik-teknik pengambilan gambar, teknik editing dan pergerakan kamera. Fungsi dari teknik kamera adalah mencoba memahami makna dari objek-objek yang direkam oleh kamera film dan disuguhkan pada penonton. Dimana cara pengambilan gambar ini dapat berfungsi sebagai penanda. Konsep cara pengambilan gambar, teknik editing dan pergerakan kamera dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Camera shot

Penanda-Camera Shot	Definisi	Petanda (makna)
<i>Extreme Close Up (E.C.U)</i>	Sedekat mungkin dengan objek (contoh: hanya mengambil bagian dari wajah).	Kedekatan hubungan dengan cerita dan atau pesan film.
<i>Close Up (C.U)</i>	Wajah keseluruhan menjadi objek.	Keintiman, tetapi tidak sangat dekat. Bisa juga menandakan objek sebagai inti cerita.
<i>Medium Close Up (M.C.U)</i>	Pengambilan gambar dari kepala sampai dada.	Memberikan penekanan pada unsur visual yang dianggap penting dan memberikan penekanan unsur dramatik terhadap suatu adegan seperti dialog atau aksi.
<i>Medium Shot (M.S)</i>	Setengah badan. Pengambilan gambar dari kepala sampai pinggang.	Hubungan personal antara tokoh dan menggambarkan kompromi yang baik.
<i>Long Shot (L.S)</i>	Setting dan karakter (<i>shot</i> penentuan)	Pengambilan gambar jarak jauh dimana ia menekankan lingkungan atau latar pengambilan gambar. Menggambarkan konteks, skop dan jarak publik.
<i>Full Shot (F.S)</i>	Seluruh badan objek	Hubungan sosial

Tabel 3
Teknik Editing dan Gerakan Kamera

Penanda	Definisi	Petanda
<i>Pan down</i>	Kamera mengarah ke bawah	Menunjukkan kekuasaan, kewenangan
<i>Pan up</i>	Kamera mengarah ke atas	Menunjukkan kelemahan, pengecilan
<i>Dolly in</i>	Kamera mengarah ke dalam	Memperlihatkan sebuah observasi, fokus
<i>Fade in/ out</i>	Image muncul dari gelap ke terang dan sebaliknya	Permulaan dan akhir cerita
<i>Cut</i>	Perpindahan dari gambar satu ke gambar yang lain	Simultan, kegairahan
<i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar.	"Penutupan" kesimpulan.

Sumber: Arthur Asa Berger, 2000: 33-34

Audio atau suara akan memperkuat dan mempertegas informasi yang disampaikan melalui bahasa gambar. Ada dua suara yang ada dalam film:

- 1) *Diegetic Sound*, adalah suara yang berasal dari dalam dunia cerita filmnya. Ada dua jenis *Diegetic Sound*:
 - a) *Onscreen Sound* dan *Offscreen Sound*, yaitu seluruh suara yang dihasilkan karakter dan obyek yang berada di dalam *frame* (*onscreen*). Sementara *offscreen sound* adalah seluruh suara yang berasal dari luar *frame*.
 - b) *External* dan *Internal Diegetic Sound*, *External diegetic sound* bersifat obyektif dan merupakan semua suara yang bersumber dari obyek fisik di sekitar karakter dan mampu didengar oleh orang lain yang berada pada adegan tersebut. Sementara *Internal Diegetic*

Sound bersifat subyektif dan merupakan suara yang bersumber dari pikiran seorang karakter. Kita mampu mendengar suara yang sama seperti apa yang didengar oleh seorang karakter, sementara orang lain selain karakter tersebut tidak mampu mendengarnya.

2) *Nondiegetic Sound*, yaitu seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita film dan hanya mampu di dengar oleh penonton saja. Seperti ilustrasi musik atau lagu, efek suara, serta narasi. *Nondiegetic Sound* bersama *Internal Diegetic Sound* sering di istilahkan sebagai *sound over*, karena sumber suara secara fisik tidak berasal dari obyek dalam adegan (Pratista, 2008: 160-162).

Dari identifikasi tanda-tanda tersebut akan dapat diketahui makna-makna yang direpresentasikan dalam film *The Last Samurai* ini, baik makna denotatif maupun konotatif. Untuk menguraikan tanda-tanda verbal dan visual masing-masing film yang diteliti, maka tanda-tanda tersebut dipisahkan berdasarkan strukturnya yaitu penanda dan petanda agar dapat ditemukan makna denotatif dan konotatifnya.