

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film pada awalnya hanya sebagai media komunikasi *non verbal*, dengan kumpulan gambar-gambar bergerak yang menjadi sebuah karya seni *visual*, seiring dengan perkembangan teknologi yang menyatukan gambar dan suara, film pun berubah menjadi salah satu media hiburan populer, kemudian berkembang dengan cepat menjadi salah satu media massa dan dianggap sebagai media doktrinasi paling kuat, karena film memiliki kekuatan dari segi estetika yang menjajarkan dialog, musik, gambar dan tindakan bersama-sama secara *visual* dan naratif, film memiliki banyak sebutan di dunia seperti *movie* dan *cinema*, sedangkan masyarakat Indonesia menyebutnya dengan layar lebar.

Dalam teori-teori komunikasi, film bisa dikatakan sebagai sebuah pesan yang disampaikan melalui karya *audio visual* kepada komunikan dengan konsep komunikasi satu arah, pesan itu sendiri dibuat oleh kreator film yang kemudian dipersepsikan atau dimaknai oleh audiens melalui tanda, sehingga pesan dalam film itu bisa dipersepsikan secara seragam dan menjadi efektif, sedangkan efektivitas yang muncul akan berbeda-beda sesuai pemaknaan dari audiens tentang pesan dalam

sebuah film, hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Van Zoest dalam Irawanto yakni sebuah film dibangun berdasarkan tanda semata-mata, tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan (Van Zoest dalam Irawanto : 1999 : 35).

Dalam bahasa semiotik, sebuah film dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang pada tingkat penanda terdiri atas serangkaian imaji yang mempresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata, sedangkan pada tingkat petanda, film adalah sebuah metamorphosis kehidupan, jadi jelaslah bahwa topik tentang film adalah salah satu topik sentral dalam semiotika karena genre-genre dalam film merupakan sistem signifikasi yang mendapat respon sebagian besar orang saat ini dan dituju untuk memperoleh hiburan, ilham dan wawasan pada level intepretan (Danesi, 2012 : 100).

Film selain sebagai media hiburan juga mempunyai dua fungsi yaitu *education* (pendidikan) dan propaganda, seperti film *The African Cats* yang berisi tentang dokumentasi kehidupan singa Afrika yang termasuk dalam fungsi *education*, dimana isi film ini membuat audiens mengetahui tentang kehidupan singa Afrika dan habitatnya, fungsi film akan berubah ketika sebagian atau keseluruhan isi dari film itu bersifat propaganda, seperti karya film Leni Riefenstahl yang berjudul *Triumph des Willens* yang berkonsep tentang keperkasaan tentara Nazi Jerman dalam perang dunia ke 2, oleh karena itu film tidak lagi hanya sekedar media *audio visual* yang menghibur tetapi disisi lain sudah terikuti oleh kepentingan seperti idealis, politik dan kapitalisme.

Dunia industri perfilman semakin berkembang, salah satu daerah yang menjadi ikon industri perfilman dunia adalah Hollywood, yaitu sebuah daerah di Los Angeles, California, Amerika Serikat, berbagai genre film diproduksi disini, dari komedi, fiksi ilmiah sampai laga (*action*) dengan latar belakang masa lalu maupun masa depan, film Hollywood selalu membuat para audiens terkagum-kagum dengan kecanggihan teknologi dalam film, baik dari segi efek *visual* ataupun *audio* nya, Hollywood mempunyai beberapa studio film terbesar di dunia seperti Paramount, Warner Bros, RKO dan Columbia.

Nilai-nilai dalam karakter sebuah film sangat dipengaruhi oleh budaya populer yang ada, seperti pada film Hollywood yang mempresentasikan lebih dari setengah film yang masuk Box Office, dalam penyebarannya film Hollywood tidak murni sebagai hiburan saja tapi di dalam isinya banyak terkandung nilai-nilai budaya dan ideologi Amerika sebagai penguasa (dominasi), seperti yang diungkapkan Fiske tentang kemungkinan hidup dan bertahan suatu karakter tokoh dalam film dan program televisi populer yang akan bertambah dengan perwujudan nilai-nilai berikut, yaitu, maskulinitas, kemudaan (*youth*), daya tarik, karakteristik *White Anglo-Saxon Protestan*, hakikat tidak mengenal kelas sosial (*classlessness*) atau kelas menengah (*middle-classness*), latar belakang metropolitan, dan efisiensi, sebaliknya, pada tingkat yang didalamnya suatu karakter mewujudkan nilai-nilai sosial yang berbeda atau menyimpang, karakter tersebut mungkin menjadi korban atau musuh, korban adalah orang yang mewujudkan nilai-nilai dan karakteristik kelompok masyarakat

yang kurang beruntung, sedangkan musuh-musuhnya secara menarik lebih dekat dengan para pahlawan, tetapi biasanya diperlengkapi dengan dua atau tiga aspek negatif (mereka memiliki usia atau ras yang salah atau kurang menarik secara fisik, karena moral sosial biasanya diwujudkan oleh keindahan fisik) (Fiske, 2011 : 153-154).

Konteks ras kulit putih (WASP) di Amerika sebagai dominasi mengacu pada sejarah dan politik dimana ras kulit putih merupakan dominasi penguasa politik dengan peranannya yang sangat besar bagi berdirinya dan berkembangnya negara Amerika Serikat, ras kulit putih (*White Anglo Saxon Protestant*) atau biasa di akronimkan dengan WASP merupakan sebuah julukan bagi para kaum atau ras kulit putih di Amerika, yang umumnya merupakan keturunan Inggris dan menganut agama Kristen Protestan, kaum ini dipandang sebagai kaum *elite* di Amerika Serikat, dikarenakan WASP adalah *the founding father* dari negara Amerika dimana berkat kontribusi kaum WASP di dalamnya negara Amerika lahir seperti tokoh Benjamin Franklin, Thomas Jefferson, John Adams dan Alexander Hamilton (Kerrigan, 2012 :10).

Ras kulit putih (WASP) hadir dengan kekuatan ekonomi dan status sosial yang menonjol daripada ras lainnya di Amerika, istilah WASP merujuk pada kelompok yang memiliki status tinggi di Amerika dimana kelompok ini berasal dari Inggris, asal-usul dan peran inilah yang membentuk sebuah mitos dalam budaya Amerika bahwa ras kulit putih (WASP) adalah ras penguasa (dominasi) yang

kemudian dilanggengkan oleh media populer yang ada terutama film Hollywood.

Budaya dan ideologi yang terkandung dalam isi film Hollywood merupakan sebuah konstruksi yang dibangun oleh Amerika dimana film merupakan media hiburan populer yang paling digemari oleh masyarakat dunia, seperti menghadirkan konseptualisasi mengenai keyakinan sosial Amerika yang sederhana secara simbolik namun sungguh mendalam (Wright dalam Storey, 2007 : 71), dalam hal ini film Hollywood mempunyai peran secara sengaja maupun tidak sengaja dengan membentuk sebuah paradigma dan mitos dengan nilai-nilai mengenai superioritas bangsa Amerika, pembedaan ras (rasialisme) dan hegemoni budaya.

Pembedaan ras disini mengacu kepada konsep rasialisme yang ada dalam film Hollywood khususnya film laga (*action*) yang bertemakan *heroisme*, dimana *heroisme* di identitaskan dengan ras kulit putih (WASP) sedangkan kriminalitas dan korban sering di identitaskan dengan ras kulit berwarna (non WASP), ide tentang rasialisme dalam sebuah film atau media populer lainnya mencakup argument bahwa ras adalah suatu konstruksi sosial dan bukan suatu kategori universal atau kategori esensial biologis dan kultural, seperti yang diungkapkan Hall dalam Barker, ada yang mengatakan ras tidak berada diluar representasi melainkan dibentuk didalam dan olehnya dalam suatu proses pengumpulan kekuasaan politik dan sosial, jadi karakteristik yang dapat diamati ditransformasikan ke dalam penanda ras, termasuk dorongan semu terhadap perbedaan biologis dan kultural (Hall dalam Barker, 2011 : 203-204).

Perkembangan film *action* dan fiksi Hollywood yang bertemakan *heroisme* Amerika dimulai dari terciptanya berbagai karakter *superhero* yang di dominasi oleh ras kulit putih (*White Anglo Saxon Protestan*) dalam *pulpfiction* seperti komik dan novel, *superhero* adalah karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan luar biasa demi kepentingan umum, pahlawan super memiliki kemampuan diatas rata-rata manusia biasa, seperti mempunyai kemampuan supernatural ataupun intelegensi yang luar biasa, dan kebanyakan dari mereka memakai kostum yang khas dan mempunyai identitas rahasia, dari penciptaan identitas karakter *superhero* inilah konsep *heroisme* ras kulit putih (WASP) dalam film Hollywood muncul, konsep film tentang *superhero* pertama kali ditayangkan dengan konsep serial yang ditujukan kepada anak-anak, seperti Batman pada tahun 1943, Captain Amerika di tahun 1944, dan Superman pada tahun 1948 (<http://www.comicbookmovie.com/news/> diakses pada tanggal 23 Mei 2013).

Cerita *superhero* Amerika di dominasi oleh tema tentang kepahlawan dari ras kulit putih (WASP) dengan konflik kehancuran dunia, penyalahgunaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kekuatan makhluk luar angkasa dan kediktatoran penguasa yang ingin menguasai dunia, seperti dalam film *Ironman* dan *The Amazing Spiderman* yang bertemakan kehancuran dunia oleh penyalahgunaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sedangkan dalam film *Superman Returns* dan *The Avengers* cerita temanya mengenai kediktatoran penguasa yang berambisi menguasai dunia, berbeda dengan cerita pada film Batman yang ditemakan dengan kriminalitas

populer, seperti pembunuhan, narkoba dan teror, tema kriminalitas populer seperti inilah yang membedakan sekaligus mempunyai daya tarik yang lebih dari tema cerita Batman daripada tema-tema cerita *superhero* lainnya, walaupun dalam karakter tokoh mempunyai kesamaan seperti *hero* Amerika lainnya yaitu digambarkan dari ras kulit putih (WASP), terutama dalam Film Batman *The Dark Knight* yang merupakan film tersukses dari Batman dan menjadi salah satu film laga Hollywood yang bertemakan *superhero* yang paling sukses dari *genre* adaptasi komik.

Film Batman *The Dark Knight* disutradarai oleh Christopher Nolan yang rilis pada tahun 2008, film yang dibintangi oleh Christian Bale, Maggie Gyllenhaal, Aaron Eckhart, Morgan Freeman dan Heath Ledger ini meraih delapan nominasi Academy Awards yang dua diantaranya mendapat penghargaan yaitu pada nominasi *Best Supporting Actor* dan *Best Sound Editing*, sekaligus mendapat peringkat teratas film Box Office pada tahun 2008, film yang berdana sebesar \$ 185,000,000 ini meraih keuntungan sebesar \$ 1,001,945,358 di seluruh dunia dalam kurun waktu 231 hari atau 33 minggu, Batman *The Dark Knight* adalah sekuel dari trilogi film Batman karya Nolan, film sebelumnya adalah *Batman Begins* yang rilis pada tahun 2005, sedangkan film lanjutannya adalah Batman *The Dark Knight Rises* yang baru rilis pada tahun 2012 (<http://boxofficemojo.com/movies/?id=batman3.htm> diakses pada tanggal 18 Oktober 2012).

Film Batman *The Dark Knight* mengisahkan tentang Bruce Wayne seorang milyarder muda kulit putih yang menjadi *hero* dengan berubah identitas menjadi Batman ketika memberantas kejahatan di kota Gotham pada malam hari, Batman adalah tokoh fiksi pahlawan super yang diciptakan seorang seniman bernama Bob Kane dan seorang penulis bernama Bill Finger, karakter tokoh Batman pertama kali muncul dalam *Detective Comics* #27 bulan Mei 1939, Batman berbeda dengan kebanyakan karakter tokoh *hero* fiksi lainnya, karena alasan sederhana bahwa dia tidak memiliki kekuatan super dan merupakan manusia biasa yang mengandalkan kecerdasan, uang, teknologi, keterampilan detektif dan seni bela diri dalam memberantas kejahatan (<http://www.comicvine.com/batman/29-1699/> diakses pada tanggal 13 November 2012).

Dalam film Batman yang kedua versi Christopher Nolan, muncul istilah *the Dark Knight* untuk Batman yang berarti ksatria kegelapan atau ksatria malam, dimana sosok *hero* dalam Batman menjadi seorang buronan polisi Gotham dan menjadi simbol kejahatan di akhir adegan film, demi menyelamatkan nama Harvey Dent sebagai pahlawan kota Gotham, ini karena Batman tidak mau tujuan rencana Joker tercapai dengan merusak citra dari Harvey Dent yang sudah dirubah oleh Joker menjadi seorang penjahat dan pembunuh berjuluk Two Face, dari adegan inilah karakter Batman menjadi bertambah gelap dan kelam seperti kisah mitos para *hero* pada umumnya yang tidak diterima di depan publik demi berjuang untuk kepentingan publik.

Dalam konsep film laga tidak semua *hero* atau pemeran tokoh protagonis terdiri hanya satu orang ada beberapa film tentang sekelompok *hero* yang terbentuk dalam sebuah team, menurut Sugandi Jiyantoro dalam skripsinya yang berjudul *Representasi Hero dalam Film Kung Fu Panda*, jika *hero* dalam sebuah film terdiri dari sekelompok orang, individu-individu tersebut selalu digambarkan berasal dari kelompok etnis yang beragam, contohnya dalam film *A-Team* yang menggambarkan tokoh *hero* secara berkelompok, kelompok tersebut berjumlah empat orang, terdiri dari dua etnis yaitu satu etnis kulit hitam dan sisanya adalah etnis kulit putih (Jiyantoro, 2010 : 26), film serial *Power Rangers* juga terdiri dari multi etnis (ras), dimana dalam setiap episodenya selalu memasukan *hero* dari ras kulit hitam atau Asia diantara etnis dominan dari ras kulit putih (WASP).

Kontruksi sosial dalam ras yang kemudian menjadi nilai ideologi pada film Hollywood terutama film laga yang berkonsep *superhero* Amerika mempunyai latar belakang dan tujuan dengan menggambarkan *hero* dari satu ras dominan yaitu ras kulit putih (WASP), dimana Amerika Serikat sebagai negara asal karakter *superhero* dalam film Hollywood mempunyai sejarah yang berhubungan yaitu, terbentuknya negara Amerika Serikat adalah berdasarkan superioritas dari ras kulit putih (WASP) terhadap ras kulit berwarna (non WASP), yang kemudian sudut superioritas dari ras kulit putih (WASP) ini digunakan Hollywood sebagai standar global yang harus dipenuhi untuk kepentingan pasar yang digunakan sebagai landasan industri film, dan film *Batman The Dark Knight* sebagai salah satunya.

Dari paparan latar belakang di atas, maka penulis mengambil tema skripsi ini dengan judul *Representasi Heroisme Ras Kulit Putih (WASP) dalam Film Batman the Dark Knight*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian ini adalah *Representasi Heroisme Ras Kulit Putih (WASP) dalam Film Batman "The Dark Knight"*.

C. Tujuan Penelitian

Membongkar makna dari simbol *heroisme* ras kulit putih (WASP) dalam film Batman "*The Dark Knight*".

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis dan menjadi referensi bagi pembaca tentang wacana film khususnya dalam kajian semiotika untuk memahami sebuah makna yang ada dalam setiap simbol dalam sebuah film.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap studi film dan dapat dijadikan sebagai bahan diskusi dalam menambah keberagaman pemahaman tentang karakter *hero* yang direpresentasikan dalam film.

E. Kerangka Teori

1. Film Sebagai Media Representasi

Film merupakan wadah untuk menginformasikan suatu pesan dengan cara mempresentasikan kedalamnya, seperti dalam bahasa semiotika film dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang pada tingkat penanda terdiri atas serangkaian imaji yang mempresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata, sedangkan pada tingkat petanda, film adalah sebuah metamorphosis kehidupan, representasi dapat di definisikan lebih jelasnya sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret atau memproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Danesi. 2012 : 20).

Dalam hal ini representasi dilihat sebagai produk dari pembuatan tanda yang merujuk pada produksi tanda itu sendiri dan mengacu terhadap sebuah makna, dalam proses representasi ada tiga elemen yang terlibat yakni *object*, representasi dan *coding*, *object* merupakan sesuatu yang dipresentasikan, representasi adalah

pemaknaan tanda dan *coding* adalah sesuatu yang membatasi makna-makna yang muncul dalam proses interpretasi sebuah tanda, sebagai contoh untuk hal-hal yang ditimbulkan oleh representasi, perhatikan seks, sebagai sebuah objek, seks adalah sesuatu yang hadir di dunia sebagai fenomena biologis dan emosional, sekarang sebagai objek, seks dapat dipresentasikan (secara *literature* “presentasikan kembali”) dalam bentuk fisik tertentu, misalnya, foto dua orang berciuman secara romantis, puisi yang menggambarkan berbagai aspek emosional seks atau film erotis yang menggambarkan aspek seks yang lebih fisik, setiap poin membentuk representamen tertentu dan makna yang ditangkap oleh setiap poin dibangun dalam setiap representamen bukan hanya oleh pembuatnya (*creator*) melainkan juga oleh konsep pra ada tertentu yang bersifat relatif terhadap budaya tempat representamen dibuat (Danesi. 2012 : 20).

Stuart Hall menguraikan tiga pandangan kritis terhadap representasi, yang dilihat dari posisi *viewer* maupun *creator* terutama dalam mengkritisi makna konotasi yang ada dibalik sebuah representasi, yaitu;

1. *Reflective*, yakni pandangan tentang makna, disini representasi berfungsi sebagai cara untuk memandang budaya dan realitas sosial.
2. *Intentional*, merupakan sudut pandang dari *creator* yakni makna yang diharapkan dan dikandung dalam representasi.

3. *Constructionist*, adalah pandangan pembaca melalui teks yang dibuat, hal ini dilihat dari penggunaan bahasa atau kode-kode lisan dan *visual*, kode teknis, kode pakaian dan sebagainya, yang oleh televisi dihadirkan kepada khalayak secara *audio visual*. (Hall dalam Burton, 2007 : 177).

Dalam proses memaknai tersebut, representasi mempunyai dua hal pokok, pertama yaitu menjelaskan dan menggambarkan sesuatu dalam pikiran dengan gambaran imajinasi untuk menempatkan persamaan ini dalam pikiran dan perasaan kita, yang kedua adalah representasi digunakan untuk menjelaskan konstruksi makna sebuah simbol sehingga kita dapat mengkomunikasikan makna suatu objek melalui bahasa yang sama, dengan adanya dua konsep tersebut jelaslah bahwa representasi merupakan bagian dari sebuah proses sosial serta sebagai produk dari hasil sebuah proses sosial tersebut.

Film dalam perkembangannya memang tidak bisa dipisahkan dari masyarakat, keduanya mempunyai hubungan yang erat, dimana film tidak hanya sekedar hiburan populer saja, namun film telah menjadi sebuah media representasi yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat, oleh karena itu masyarakat seharusnya dapat memaknai film dalam perannya sebagai media hiburan populer sekaligus media representasi, berbicara mengenai representasi yang hadir di masyarakat tentunya kita membahas tentang bagaimana masyarakat dikategorikan dalam tiga tingkatan seperti yang diuraikan Burton, yaitu :

1. *Type*, level ini memandang bahwa secara umum yang dibicarakan oleh setiap individu mengenai sesuatu lebih mengacu kepada tipe atau macamnya.
2. *Stereotype*, level ini memandang bahwa stereotip dapat dibentuk melalui representasi di media, seperti juga dengan melalui asumsi-asumsi dalam percakapan sehari-hari, lebih jelasnya, stereotipe merupakan sebuah representasi yang sederhana dari penampilan seseorang, karakter dan kepercayaannya.
3. *Archetypes*, level ini memandang bahwa sebagian besar sesuatu yang berhubungan dengan mitos sangat melekat erat di dalam budaya, seperti hal-hal yang berhubungan dengan kepahlawanan dan kejahatan, yang mana melambangkan kepercayaan yang kuat, bernilai bahkan dapat menciptakan sebuah prasangka terhadap suatu budaya, misalnya tokoh Spiderman dan Captain Amerika yang merupakan bentuk *archetypes*.
(Burton,1990 : 83).

Karena sebuah film adalah sebuah media representasi, yang pada hakikatnya film dibentuk berdasarkan kode-kode dan ideologi yang ada di dalamnya dari hasil kebudayaan, oleh karenanya film lebih tepat sebagai media representasi dari realitas, dalam hal ini Turner dalam Irawanto berpendapat bahwa :

“Film does not reflect or even record reality ; like any other medium or representasi it constructs an “represent” it pictures of reality by way of codes, conventions, myth, ideologies, of its culture as well as by way of the specific signifying practices of medium“

(Film tidak mencerminkan atau bahkan merekam suatu realitas, seperti medium representasi lainnya, ia mengkonstruksi dan menghadirkan kembali gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi, mitos dan ideologi dari kebudayaannya, sebagaimana cara praktik signifikasi yang khusus dari medium) (Turner dalam Irawanto, 1999 : 14).

Film juga tidak hanya mengkonstruksikan nilai dari budaya tertentu dari dalam isinya, tapi juga tentang bagaimana nilai - nilai tersebut diproduksi dan dikonsumsi oleh audiens, yang disini ada semacam proses pertukaran kode-kode kebudayaan di saat audiens menyaksikan film, yang disebut representasi, menurut Fiske, representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengan nya realitas disampaikan dalam komunikasi, melalui kata-kata, bunyi, citra atau kombinasinya (Fiske, 2011 : 282).

Konsep budaya mempunyai peran sentral dalam proses representasi, karena dalam memaknai suatu tanda akan di dasari oleh budaya yang berlaku, budaya terdiri dari peta makna, yakni kerangka yang dapat dimengerti, serta sesuatu yang membuat kita mengerti sebagai acuan dalam memaknai sebuah tanda, dengan adanya budaya yang ada dalam lingkup masyarakat maka secara sistematis akan tercipta suatu bahasa sebagai bentuk komunikasi, karena adanya konsep komunikasi inilah yang menuntut bahasa sebagai bentuk sirkulasi dalam representasi.

Dalam hal ini bahasa adalah media untuk mengkontruksi makna dalam film yang terdiri dari unsur-unsur gambar dan suara (*audio visual*) yang dapat dikatakan sebagai simbol, karena film adalah sebagai media representasi yang mengandung sejumlah simbol dan kode-kode tertentu yang telah dikonstruksi sedemikian rupa untuk menyampaikan makna tertentu yang ditujukan kepada audiens, seperti gambar pemandangan laut yang menyimbolkan ketenangan dan suara kicauan burung di pagi hari yang menandakan kesejukan, representasi dalam film juga dapat memberi sebuah pemaknaan baru yang berbeda dari pemaknaan yang telah ada dan yang telah disepakati, karena representasi ini bersifat subyektif.

2. Ideologi dan Hegemoni dalam Film.

Film sebagai media representasi yang berhubungan dengan kajian budaya tidak terlepas dari ideologi, kebudayaan sendiri bersifat politis karena ia mengekspresikan relasi sosial kekuasaan dengan cara menaturalisasi tatanan sosial sebagai suatu 'fakta', sehingga mengaburkan relasi eksploitasi di dalamnya, jadi sebuah film itu mempunyai muatan ideologi, yang dimaksud dengan ideologi adalah peta makna yang mesti mengklaim dirinya sebagai kebenaran universal, merupakan pemahaman spesifik di suatu ruang dan waktu tertentu (bersifat historis) dan mengaburkan dan melanggengkan kekuasaan, atau ideologi adalah ide-ide yang diproduksi oleh kelas yang berkuasa (dominan) (Barker, 2011 : 53).

Ada sejumlah definisi ideologi, dan definisi ini selalu mengalami perubahan dan tidak ada konsep yang paten atas ideologi itu sendiri, penulis yang berbeda menggunakan istilah ini secara berbeda pula, seperti yang dikembangkan Althusser dalam merumuskan kembali ideologi sebagai sekumpulan praktik yang terus berlangsung dan meresap yang dilakukan semua kelas, dan bukannya sekumpulan gagasan yang dipaksakan oleh satu kelas pada kelas-kelas yang lain (Fiske, 2011 :240-241).

Dalam analisis Gramscian, ideologi dipahami sebagai ide, makna, dan praktik yang kendati mengklaim sebagai kebenaran universal, seperti yang diungkapkan Gramsci dalam Barker, hegemoni berarti situasi dimana suatu 'blok *historis*' faksi kelas berkuasa menjalankan otoritas sosial dan kepemimpinan atas kelas-kelas subordinat melalui kombinasi antara kekuatan dengan persetujuan, jadi :

Praktik normal hegemoni di arena klasik rezim parlementer dicirikan dengan kombinasi kekuatan dan persetujuan, yang secara timbal balik saling mengisi tanpa adanya kekuatan yang secara berlebihan memaksakan persetujuan, yang secara timbal balik saling mengisi tanpa adanya kekuatan yang secara berlebihan memaksakan persetujuan, namun upaya yang sebenarnya adalah untuk memastikan bahwa kekuatan tersebut seakan-akan hadir berdasarkan persetujuan mayoritas yang di ekspresikan oleh apa yang disebut dengan organ opini publik – Koran dan asosiasi. (Gramsci dalam Barker, 2011: 63).

Pada budaya massa, representasilah yang menyusun pandangan orang terhadap dunia, gagasan identitas dan gender pribadi, pertunjukan gaya dan gaya hidup, serta pemikiran dan tindakan sosio-politik, oleh karena itu, ideologi juga

merupakan proses representasi, sosok, citra dan retorika, sebagaimana juga dalam proses wacana dan ide, dan melalui pemantapan serangkaian representasi ideologi politik dominan berdiri, dengan begitu, representasi mentranskodekan beragam wacana politik dan pada gilirannya menggerakkan perasaan, kasih sayang, persepsi dan persetujuan terhadap pandangan-pandangan politik tertentu, seperti kebutuhan terhadap pahlawan pria untuk melindungi dan menyelamatkan masyarakat (Kellner, 2010 : 82).

Ideologi sendiri membentuk sebuah sistem penyederhanaan dan pembedaan (*system of abstractions and distinctions*) dalam berbagai wilayah seperti gender, ras dan kelas, guna membangun batasan ideologis antara pria dan wanita, “kelas-kelas yang lebih baik” dan “kelas-kelas yang lebih rendah” orang kulit putih dan orang kulit berwarna, “kita” dan “mereka”, dan seterusnya, ideologi membangun batasan antara perilaku yang “pantas” dan “tidak pantas”, sembari membangun tingkat kekuasaan dalam masing-masing wilayah tersebut yang membenarkan penguasaan satu gender, ras dan kelas terhadap lainnya, dengan keunggulan dan kebaikan yang dinyatakan padanya, atau tatanan alami berbagai hal, seperti kaum wanita yang dikatakan pasif, ras kulit berwarna yang sering dikatakan tidak cerdas atau tidak rasional sehingga lebih lemah dibandingkan dengan ras kulit putih yang dominan (Kellner, 2010 : 83-84).

Kebudayaan dikonstruksi dalam beragam aliran makna dan mencakup berbagai macam ideologi, dan bentuk kultural, seperti yang diungkapkan Williams dan Hall,

bahwa terdapat unsur makna yang dipandang sebagai induk dan bersifat dominan, proses penciptaan, peneguhan dan reproduksi makna dan praktik otoritatif inilah oleh Gramsci disebut dengan hegemoni (Williams dan Hall dalam Barker, 2011: 62).

Hegemoni bisa diartikan sebagai kekuatan atau kekuasaan satu kelompok sosial tertentu terhadap kelompok sosial yang lain, menurut Real dalam Junaedi, dalam hegemoni terjadi relasi yang berbentuk struktur dominasi asimetris dari pihak yang berkuasa, melalui hegemoni dalam media ini terjadi distribusi produk yang hasil akhirnya bukan hanya produk tersebut dikonsumsi namun juga pada efek kesadaran (*consciousness*) dari konsumen yang mengkonsumsinya (Real dalam Junaedi, 2012 : 60).

Dalam sebuah film, karakter tokoh, teks maupun rangkaian isi cerita juga merupakan bagian dari ideologi tertentu dimana film itu dibuat yang kemudian membentuk hegemoni, seperti dalam analisis sosok (*figural analysis*) dalam perfilman, karena berbagai representasi dari teks-teks budaya populer menyusun citra politik yang digunakan orang untuk memandang dunia dan menafsirkan berbagai proses, peristiwa dan kepribadian politik itu sendiri, menurut Agung Prasetyo dalam skripsinya yang berjudul *Representasi Skinhead Dalam Film American History X*, dalam hal ini film mempunyai fungsi budaya dimana film itu dihasilkan, film secara langsung dan tidak langsung mengungkapkan sesuatu tentang pengalaman, identitas, budaya dan ideologi (Prasetyo, 2009 : 4), seperti dalam film *Rambo*, *James Bond* dan *the Avengers*.

3. Heroisme dalam Film Hollywood.

Dalam bahasa Inggris pahlawan disebut “*hero*”, sedangkan dalam bahasa Indonesia, pahlawan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *phala-wan* yang berarti orang yang menghasilkan buah (*phala*) yang berkualitas dan bermanfaat bagi masyarakat (*public*), pahlawan merupakan seseorang yang dengan sadar dan sukarela membela kebenaran, keadilan, berjiwa besar dan bersedia berkorban untuk kepentingan umum, pahlawan atau *hero* biasanya mempunyai kemampuan yang bisa membuat dan menentukan perubahan di dalam masyarakat.

Hampir tidak bisa dipungkiri bahwa Hollywood memiliki hampir segalanya yang dibutuhkan oleh sebuah industri film, dari teknologi paling maju, artis dan bintang-bintangnya serta jaringan promosi dan distribusi yang solid, film Hollywood sebenarnya dibangun dengan pola yang sederhana, sosok pahlawan (protagonis), dilawankan dengan sosok penjahat (antagonis) dan diujung cerita sang protagonis menjadi pemenang, David Bordwell dalam Junaedi menjelaskan pola penceritaan dalam film Hollywood sebagai berikut, pertama-tama, ada tiga aspek penceritaan yang menjadi inovasi Hollywood dan bertahan sampai sekarang, yaitu :

1. Inovasi pertama adalah formula drama tiga babak untuk film, ini adalah struktur klasik ala film Hollywood, drama tiga babak ini terdiri atas babak satu yang berisi pengenalan semesta cerita, pengenalan protagonis, dan kejadian-kejadian pemicu cerita yang berujung pada “*the point of no*

return”, babak kedua terdiri atas serangkaian kerumitan, krisis, dan pembalikan keadaan bersama aksi-aksi yang semakin meningkat, babak kedua ini harus berujung pada saat gelap atau pada saat tergelap bagi tokoh utama, babak ketiga, harus berisi klimaks yang berkelanjutan (*continous*), dan berpuncak pada sebuah resolusi (penuntasan) yang mengisyaratkan sebuah harmoni dan keseimbangan baru.

2. Inovasi kedua, adalah karakterisasi, penulisan cerita dan skenario dalam film Hollywood sangat memperhatikan konsistensi karakter dan mendorong para penulis skenario menggabungkan berbagai sifat manusia dalam karakter tersebut, ini kemudian mendorong kebutuhan untuk memberikan atribusi bahwa karakter utama harus memiliki kelemahan.
3. Inovasi ketiga, adalah “perjalanan mitis” yang dialami karakter utama, konsep ini menempatkan seorang “pahlawan” kedalam perjalanan luar biasa dalam lakon yang dijalaninya dan setelah perjalanan mitisnya pahlawan kembali ke situasi normal (Bradwell dalam Junaedi, 2012 : 60-62).

Film laga Hollywood juga banyak menciptakan tokoh kepahlawanan (*hero*) dari ras kulit putih dan mengesampingkan ras kulit berwarna yang biasanya sebagai tokoh pemeran pembantu dan antagonis bukan sebagai *hero* dalam sebuah film, Fiske mengatakan bahwa, penjahat mempunyai gambaran seperti non-Amerika, logat,

kelakuan dan bicaranya seperti orang Inggris, pada penampilan yang lain terlihat seperti ras Hispanik (Asia Timur), tetapi pahlawan (*hero*) laki-laki atau perempuan secara jelas digambarkan dari kelas menengah dan orang Amerika berkulit putih (*White Anglo-Saxon Protestant*) (Fiske, 1999 : 9).

Ada hal menarik dari sosok pahlawan yang direpresentasikan dalam film Hollywood, yaitu pertama pahlawan didominasi oleh laki-laki, kedua tokoh pahlawan (protagonis) dari kalangan *White Anglo Saxon Protestant* (WASP), dan ketiga sosok pahlawan dalam film Hollywood adalah sosok yang mempunyai tubuh ideal, seperti tinggi, kekar, dada bidang dan tampan adalah abstraksi dari sosok pahlawan dalam film Hollywood (Junaedi, 2012 : 64).

Hal ini sama seperti yang di ungkapkan Devereux, yaitu pahlawan-pahlawan dari barat biasanya berkulit putih dan berasal dari kelas menengah dan selalu dikenal dalam peran yang lain seperti aktris, politisi atau bintang pop ; penjahat, selalu menggambarkan diktator-diktator yang rakus atau marxis yang kejam (Devereux, 2003 : 124), sebagai contoh Bruce Wayne dan Ras Al Ghul dalam cerita Batman, Bruce Wayne adalah tokoh *hero* berkulit putih dan seorang milyuner dengan kekayaannya dia menjadi sangat populer di kota Gotham, sedangkan Ras Al Ghul adalah tokoh *villain* yang kejam dan seorang pemimpin teroris yang lahir di daerah gurun Arab.

Tokoh kepahlawanan (*hero*) dalam novel, komik dan film memiliki kesamaan dalam fisik dan sifat yaitu *hero* harus melakukan tindakan berani dan berbahaya, untuk itu secara fisik *hero* harus kuat agar dapat melindungi yang lemah dan bisa menghadapi musuh untuk memperoleh kemenangan, stereotipe ini diwujudkan melalui kekuatan supernatural yang dimilikinya ataupun bentuk tubuh yang maskulin, seperti kekar dan berotot, disamping itu tokoh *hero* pun membangun hubungan dengan seorang wanita (*heteroseksual*), sedangkan *hero* biasanya memiliki sifat tertentu seperti penyendiri dan pendiam, seorang *hero* hanya berbicara seperlunya dan mengkomunikasikan segala sesuatunya dengan tindakan.

Lawan dari pahlawan (*hero*) adalah penjahat (*villain*), yaitu karakter utama yang jahat dan buruk moral atau sebagai dalang dari kekacauan, masalah dan kerusakan yang ada, karakter penjahat biasanya membuat kekacauan dan kerusakan di tempat umum demi kepentingan atau kepuasan dirinya sendiri atau kelompok mereka, *villain* dan *hero* biasanya memiliki kesamaan yaitu mempunyai kekuatan yang lebih daripada karakter tokoh lainnya, ini digunakan sebagai penyeimbang dan dramatisasi dalam narasi, karakter *hero* maupun *villain* dalam penggambarannya ini tidak bisa dipisahkan oleh mitos dari budaya yang ada.

Mitos sangat mempengaruhi karakter *hero* dan alur cerita dalam film laga, khususnya film laga Hollywood seperti yang diungkapkan Barthes dalam Danesi yang menyebut mitologi adalah refleksi versi modern dari tema, plot dan karakter mitos, contohnya oposisi konseptual baik vs buruk dengan memanifestasikan

dalam berbagai cara-cara simbolis dan ekspresif (Barthes dalam Danesi, 2012 : 173), misalnya dalam film koboi Hollywood sebagai suatu mitologi modern yang berada di seputar pahlawan koboi yang memenangkan duel pistol “siang bolong” dan kemudian pergi ke arah matahari terbenam, tokoh *hero* koboi ini memiliki semua sifat pahlawan mitos klasik seperti kekuatan, kejujuran dan ketampanan, simbol-simbol seperti inilah yang membuat tradisi dari seorang penyendiri yang tidak seperti orang kebanyakan, yang berjuang demi keadilan masih merupakan citra mitos sentral dalam karakter *hero* pada narasi film laga kontemporer (Danesi, 2012 : 173).

Narasi tentang pahlawan (*hero*) dalam film laga klasik sendiri oleh Wright dalam Storey dibagi menjadi enam belas ‘fungsi’ narasi yaitu :

1. Sang pahlawan memasuki kelompok sosial.
2. Sang pahlawan tidak dikenal oleh masyarakat.
3. Sang pahlawan diketahui mempunyai kemampuan yang luar biasa.
4. Masyarakat mengakui perbedaan antara diri mereka dengan sang pahlawan, sang pahlawan diberi status spesial.
5. Masyarakat tidak sepenuhnya menerima sang pahlawan.
6. Ada konflik kepentingan antara sang penjahat dan masyarakat.
7. Sang penjahat lebih kuat ketimbang masyarakat, masyarakat lemah.
8. Ada penghormatan atau persahabatan yang kental antara sang pahlawan dan sang penjahat.

9. Sang penjahat mengancam masyarakat.
10. Sang pahlawan mengelak terlibat dalam konflik.
11. Sang penjahat mengancam teman sang pahlawan.
12. Sang pahlawan berkelahi dengan sang penjahat.
13. Sang pahlawan mengalahkan sang penjahat.
14. Masyarakat aman.
15. Masyarakat menerima sang pahlawan.
16. Sang pahlawan menghilang atau meninggalkan status spesialnya (Wright dalam Storey, 2007 : 71-72).

Selain film laga klasik, Wright juga mengatakan adanya tema transisi dan profesional dalam film laga seiring perkembangannya, dalam film laga klasik sendiri, sang pahlawan dan masyarakat bersekutu (untuk sementara waktu) untuk melawan sang penjahat, yang tinggal diluar masyarakat, kemudian dalam film laga tema transisi yang mendominasi di era 1930-1950an yaitu adanya jembatan antara klasik dan profesional, sedangkan film laga profesional yang mendominasi di era 1960-1970an, oposisi biner dibalik dan kita melihat sang pahlawan diluar masyarakat berjuang melawan peradaban yang korup dan merusak (Storey, 2007 : 71-72).

Dalam hal ini karakter *hero* ataupun *villain* yang terdapat dalam film laga khususnya film Hollywood termasuk dalam budaya populer dimana masyarakat sepakat untuk konsep itu, seperti yang diungkapkan Fiske, kekerasan pada televisi

adalah representasi konkret konflik kelas sosial (atau konflik lain) dalam masyarakat, para pahlawan (laki-laki dan perempuan) yang dipilih masyarakat untuk menjadi populer pada satu poin dalam sejarahnya adalah tokoh-tokoh yang paling baik mewujudkan nilai-nilai dominannya, sebaliknya, korban-korban dan musuh-musuh populer adalah orang-orang yang mewujudkan nilai-nilai menyimpang dari norma ini (Fiske, 2011 :153).

4. Kontruksi Sosial dalam Ras Kulit Putih (WASP).

Konsep ras melahirkan jejak asal-asul dalam diskursus biologis Darwinisme sosial yang menitik beratkan adanya ‘garis keturunan’ dan ‘jenis-jenis manusia’, di sini ras mengacu pada karakteristik biologis dan fisik yang diyakini, dimana yang paling menonjol adalah pigmentasi kulit, atribut-atribut ini, yang biasanya dikaitkan dengan intelegensia dan kapabilitas, digunakan untuk memberi tingkatan pada kelompok-kelompok ‘ras’ dalam suatu hierarki sosial dan superioritas material dan subordinasi, klasifikasi rasial ini yang dibentuk dan membentuk kekuasaan, terdapat pada akar rasisme (Barker, 2011 : 203).

Karena konsep pembedaan ras (rasialisme) sendiri mengacu pada karakteristik biologis dan fisik, maka untuk memudahkan dalam pengenalan ras, A.L Kroeber membuat klasifikasi serta hubungan antar ras di dunia menjadi empat, yaitu : Kaukasoid, Mongoloid, Negroid dan campuran (khusus), sedangkan menurut ilmu sosiologi umat manusia yang menempati bumi telah digolongkan menurut ciri

lahiriah (ras) menjadi dua golongan yaitu :

1. Ciri-ciri kualitatif, meliputi : warna kulit, warna dan bentuk rambut, warna dan bentuk mata dan bentuk muka.
2. Ciri-ciri kuantitatif, meliputi : bentuk (berat dan tinggi) badan dan bentuk (ukuran) kepala (Waluya, 2007 : 6-7).

Saat individu atau kelompok menggunakan dan menentukan satu paham tertentu untuk “ras” disebut sebagai rasialisme, mereka menciptakan suatu realitas sosial dimana diterapkan suatu kategorisasi sosial tertentu, oleh sebab itu ras dipandang sebagai konstruksi sosial, dan konstruksi sosial itu berkembang dalam berbagai konteks hukum, sosio-politik dan ekonomi, dalam hal ini ras memiliki dampak material yang nyata dalam menyimbolkan atau melambangkan pertentangan dan kepentingan sosial melalui pengacuan pada karakteristik biologis dan fisik, seperti yang diungkapkan Gilroy dalam Barker, yaitu :

Menerima bahwa ‘warna’ kulit memiliki basis material yang sangat terbatas dalam biologi, meski kita tahu betapa tak bermaknanya dia, membuka kemungkinan untuk mengaitkan dengan teori signifikasi yang dapat mengulas kelenturan dan kehampaan penanda ‘rasial’ maupun kerja ideologis yang harus dikerjakan untuk mengubah mereka semua untuk menjadi penanda ‘ras’ sebagai suatu kategori politis terbuka, karena perjuanganlah yang menentukan definisi ‘ras’ mana yang akan tetap ada dan kondisi yang menjadikan mereka terus bertahan hidup atau meredup (Gilroy dalam Barker, 2011 : 204).

Kecenderungan manusia untuk membedakan ras ke dalam sejumlah kategori, dalam rentang sejarah manusia, turut memberi andil bagi timbulnya penderitaan manusia diberbagai penjuru dunia yang kemudian membentuk sebuah ideologi keunggulan satu ras yang disebut praktek rasisme, seperti beberapa ras manusia yang dipersalahkan dan dianggap layak untuk dibunuh atau diperbudak karena warna kulit atau bentuk mata mereka, bahkan sekarang ini banyak konflik bersenjata di dunia berlangsung bukan antarnegara, tetapi antar kelompok-kelompok yang dipisahkan oleh perbedaan-perbedaan yang sering kali diinterpretasikan secara biologis, seperti di Rwanda, Balkan, Timur Tengah dan Indonesia (Olson, 2006 : 10).

Di Amerika, konsep rasialisme dimulai dengan cerita sejarah yang kemudian membentuk sebuah stereotipe dan mitos, seperti pada era revolusi Amerika dimana orang-orang kulit putih (WASP) peranannya lebih besar daripada ras kulit berwarna (non WASP) dalam membentuk dan membangun negara Amerika, atau dalam sejarahnya dimana ras kulit berwarna (non WASP) datang ke Amerika sebagai budak atau tawanan perang dan bukan sebagai pedagang atau politisi, peran dan sejarah seperti inilah yang membentuk mitos dan budaya populer di Amerika bahwa ras kulit putih (WASP) lebih unggul (superior) daripada ras kulit berwarna (non WASP), dimana Amerika Serikat secara harfiah tidak akan pernah ada tanpa keempat pria dari *White Anglo Saxon Protestant* ini seperti George Washington, John Adams, Thomas Jefferson dan James Madison (Kerrigan, 2012 : 23).

Pada awalnya konsep tentang pemikiran superior ras kulit putih (WASP) diperkenalkan oleh orang-orang Inggris yang merasa mereka memiliki kekuatan superior di atas yang lain, mereka merasa mampu untuk membentuk dan membangun Amerika dengan intelektual dan keterampilan dalam hal-hal yang krusial, seperti pada bidang ekonomi dan sosial, ditambah lagi dengan keyakinan orang-orang Inggris ini yang meyakini bahwa moralitas agama Kristen Protestan yang mampu memberikan dorongan seseorang untuk menjadi lebih produktif dalam bekerja dan menghasilkan karya, hal inilah yang menjadi semacam doktrin, bahwa penguasa Amerika Serikat haruslah berasal dari ras kulit putih (WASP).

Seperti yang dijelaskan Kerrigan, Amerika pernah membuat “kode-kode hitam” pada tahun 1866 yang memastikan bahwa orang-orang dari ras kulit hitam (Afro Amerika) hanya mendapatkan kebebasan dalam bentuk yang paling teoritis, mereka tidak diperbolehkan atau tidak diizinkan memiliki tanah sendiri, memberi suara atau menolak untuk melakukan pekerjaan apa pun ketika diharuskan oleh para pemilik tanah setempat, dalam hal ini secara tidak langsung Amerika yang didominasi ras kulit putih (WASP) membuat akar dari rasialisme yang menyatakan batasan hak pada ras kulit hitam (Kerrigan, 2012 : 91).

Dalam perkembangannya, konsep ras menjadi semacam ideologi, dan media selalu mengkonstruksi konsep ras itu sendiri, mulai dari majalah, opera sabun televisi sampai dengan film, seperti dalam kebanyakan film laga Hollywood yang bertemakan kepahlawanan, dimana ras kulit putih menjadi tokoh protagonis dan *hero*

dan ras lainya menjadi sampingan bahkan sering digambarkan sebagai *villain* atau musuh utama dalam setiap film, misalnya Superman, Batman, Spiderman dan Rambo, yang kesemuanya adalah *hero* dari ras kulit putih (WASP).

F. Metode Penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode semiotika dari Roland Barthes, dimana film menggunakan penanda sebagai jalan untuk menggerakkan suatu narasi sebagai acuan dalam membentuk tanda-tanda tersebut, film juga bisa dikupas berdasarkan unsur gramatikalnya yang diuraikan menurut komponen sinematografi, dan rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan yang kemudian akan dimaknai, karena itu film merupakan bidang kajian yang sangat relevan bagi semiotika, semiotika atau semiologi adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda dan cara bekerjanya, seperti yang diungkapkan Ferdinand de Saussure dalam Danesi tentang kajian semiotika, ilmu yang mempelajari kehidupan tanda-tanda dalam masyarakat dapat dibayangkan ada, ia akan menjadi bagian dari psikologi sosial dan karenanya juga bagian dari psikologi umum, saya akan menyebutnya semiologi (dari bahasa Yunani, *semeion* “tanda”), semiologi akan menunjukkan hal-hal yang membangun tanda-tanda dan hukum-hukum yang mengaturnya (Saussure dalam Danesi, 2012 : 5).

Semiotika dipelopori oleh Ferdinand de Saussure seorang ahli bahasa (*linguistik*) dari swiss dan Charles Sanders Pierce, seorang filsuf dari Amerika, Pierce

yang seorang filsuf secara bertahap mulai menyadari pentingnya semiotika, tindak menandai (*the act of signifying*), dalam hal ini minatnya adalah pada makna, yang ditemukannya dalam relasi struktural tanda, manusia dan objek, sedangkan sebagai ahli bahasa (*linguistic*), Saussure sangat tertarik dengan bahasa, dia lebih memperhatikan cara tanda-tanda (atau dalam hal ini, kata-kata) terkait dengan tanda-tanda lain dan bukannya bukannya cara tanda-tanda terkait dengan “objek” nya Pierce, model dari Saussure lebih memfokuskan perhatiannya langsung pada tanda itu sendiri, jadi bagi Saussure tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna atau untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri dari penanda dan petanda (Fiske, 2011 : 64).

Semiotika digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis suatu teks dengan asumsi bahwa teks media dikomunikasikan berdasarkan seperangkat tanda, dan tanda-tanda tersebut tidaklah selalu bermakna tunggal, tanda sebaiknya sebagai segala sesuatu yang berdasarkan konteks sosial yang telah ada sebelumnya, dan dapat diperlukan sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain (Eco, 2009 : 22).

Dalam perkembangannya, semiotika telah tumbuh menjadi bidang kajian yang begitu besar yang meliputi, kajian bahasa tubuh, bentuk-bentuk seni, wacana retorik, komunikasi *visual*, media, mitos, naratif, bahasa, artefak, *fashion*, iklan dan semua yang digunakan, diciptakan dan diadopsi oleh manusia dalam memproduksi makna, tanda dan hubungannya kemudian menjadi kata-kata kunci dalam analisis semiotika.

Menurut Fiske semiotika mempunyai tiga bidang studi utama, yaitu :

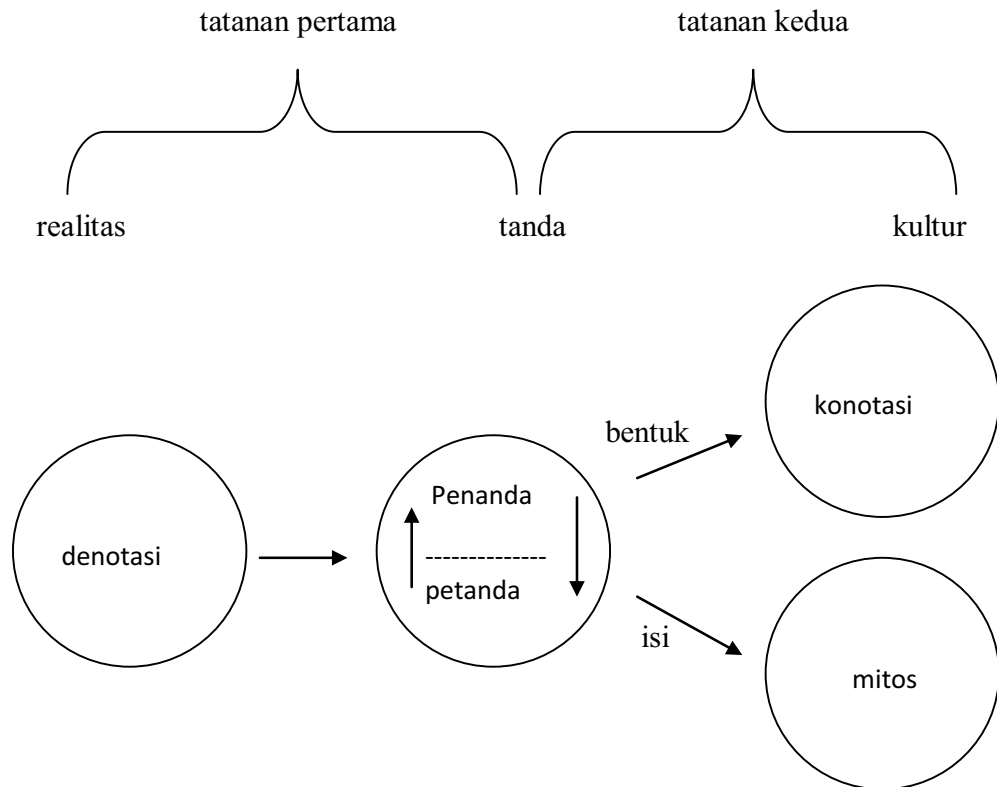
1. Tanda itu sendiri, hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam penyampaian makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya, tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda, studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikanya.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja, ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri (Fiske, 2011: 60).

Dalam kajian semiotika sendiri, film akan cenderung dipahami sebagai sistem tanda yang dipakai sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan gagasan-gagasan, emosi, maupun makna baik oleh penyampai maupun penerima (*encoder* dan *decoder*), film sendiri dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang pada tingkat penanda terdiri atas serangkaian imaji yang mempresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata, sedangkan pada tingkat petanda, film adalah sebuah metamorphosis kehidupan.

Film bukanlah sistem bahasa melainkan merupakan bahasa yang di dalamnya memuat sistem, makna yang diterima oleh komunikan tidak selalu sama, sistem pemaknaan dalam film berkaitan erat dengan audiens yang menontonnya, oleh karena itu film dimaknai berbeda-beda oleh tiap individu, keberhasilan seseorang dalam memahami film secara utuh sangat dipengaruhi oleh pemahaman terhadap aspek naratif dan sinematik dari sebuah film.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode semiotika Roland Barthes, hal ini karena Roland Barthes menyusun model semiotika yang lebih luas dengan pemaknaan atas tanda dengan menggunakan dua tatanan penandaan (*order of significations*) yaitu, denotasi dan konotasi, Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure, yang dimana hanya berhenti pada tatanan makna denotasi, maka Roland Barthes melengkapinya dengan tatanan makna konotasi.

Gambar 2
Dua Tatahan Pertandaan Roland Barthes



Sumber : John Fiske, *Cultural and Communication Studies*, 2011 : 122.

Dari gambar diatas, dijelaskan bahwa tahap pertama merupakan hubungan antara penanda dan petanda yang disebabkan oleh denotasi, dan dalam tatanan kedua dengan adanya penanda dan petanda maka menyebabkan konotasi yang dipengaruhi oleh kultur dan mitos, makna denotasi adalah makna sebenarnya sedangkan konotasi adalah makna ganda, sedangkan mitos adalah cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas atau

alam, sebagai contoh denotasi dalam sebuah film yaitu sesuatu yang merupakan reproduksi mekanisme di atas film tentang objek yang ditangkap kamera dalam artian nyata, sedangkan konotasi mencakup seleksi atas apa yang masuk dalam sebuah bingkai (*frame*), fokus, rana, sudut pandang kamera, kualitas film dan seterusnya (Fiske, 2011 : 119).

Konsep mitos menciptakan suatu sistem pengetahuan metafisika untuk menjelaskan asal usul, tindakan, dan karakter manusia selain fenomena di dunia (Danesi, 2012 : 167), bagi Barthes, mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu (tanda) dan cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu (tanda), Barthes juga menegaskan bahwa cara kerja pokok mitos adalah untuk menaturalisasi sejarah, dalam hal ini mitos merupakan produk kelas sosial yang mencapai dominasi melalui sejarah tertentu tetapi mitos ditunjukkan muncul secara alami karena mitos memistifikasi atau mengaburkan asal-usulnya sehingga memiliki dimensi sosial atau politik (Barthes dalam Fiske 2011 : 121-122).

Oleh karena itu makna konotasi dalam model Barthes disebut tatanan kedua dimana dalam makna konotasi bersifat subyektif tergantung budaya, mitos ataupun ideologi masyarakatnya, dimana konotasi dan mitos merupakan cara pokok tanda-tanda berfungsi dalam tatanan kedua pertandaan, yakni tempat berlangsungnya interaksi antara tanda dan pengguna atau budayanya yang sangat aktif (Fiske 2011 : 126), seperti yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu tentang *heroisme* ras kulit putih

dalam film Batman *the Dark Knight*, yang mengacu pada penjabaran tanda-tanda dalam isi, narasi, sinematografi dan ideologi film Hollywood.

1. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan tujuan mendapatkan informasi serta gambaran tentang penelitian ini yang diperoleh dari DVD film Batman *The Dark Knight* karya Christopher Nolan, dengan cara mengamati, mengambil dan menganalisis data.

Dalam menganalisis data digunakan berbagai literatur sumber tertulis yang terdapat dalam buku maupun media internet yang mendukung penelitian ini sebagai acuan yang kemudian digunakan dalam proses analisis data.

2. Teknik Analisis Data

Data adalah sebuah informasi tentang sesuatu, data yang di dapat merupakan sarana untuk memudahkan dalam penjabaran dan memahami makna, jadi pengambilan data dalam penelitian ini merupakan langkah yang penting, dimana tanpa pengumpulan data penelitian akan bisa dibilang gagal, disamping itu data juga harus dipilih sesuai judul penelitian agar menjadi satu kesatuan yang dapat dikelola kemudian di intepretasikan, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika yang dikembangkan Roland Barthes, yaitu dua tatanan penandaan (*two order of signification*), dalam tatanan pertama tentang

pemaknaan denotasi dan tatanan kedua pemaknaan konotasi yang kemudian dihubungkan kepada mitos yang ada.

Film dalam bahasa semiotik, dibangun dengan kode dan tanda yang kemudian dimaknai, seperti adanya makna denotasi dan konotasi dalam sebuah film, sebagai contoh makna denotasi dalam sebuah film yaitu sesuatu yang merupakan reproduksi mekanisme di atas film tentang objek yang ditangkap kamera seperti manusia dan properti-properti yang lain yang ada dalam artian sebenarnya, sedangkan makna konotasi mencakup seleksi atas apa yang masuk dalam sebuah bingkai (*frame*), fokus, rana, sudut pandang kamera, pengambilan gambar dan seterusnya yang akan menjadi makna sosial dengan pengaruh ideologi budaya atau mitos yang berlaku.

Dalam hal ini teknik cara pengambilan gambar, pewarnaan (*colouring* atau nirmana), *editing* dan gerakan kamera dalam sebuah film dapat berfungsi sebagai penanda, dan bisa menjadi sebuah tanda yang membantu dalam menganalisis semiotika dalam sebuah film, teknik-teknik tersebut lebih jelasnya sebagai berikut:

Tabel 1
Frame Size atau Ukuran Gambar

Penanda (Frame Size)	Definisi	Penanda (makna)
Close Up (C.U)	Hanya wajah (keseluruhan bagian wajah masuk dalam frame)	Keintiman
Medium Shot (M.S)	Setengah badan	Hubungan personal
Long Shot (L.S)	Setting dan karakter	Konteks, skope dan jarak publik
Full Shot (F.S)	Seluruh tubuh	Hubungan sosial

Sumber : *Arthur Asa Berger, Teknik-Teknik Analisis Media, 2000 : 33.*

Tabel 2
Teknik Editing dan Gerakan Kamera

Penanda	Definisi	Petanda
Pan Down (High Angle)	Kamera mengarah ke bawah	Kelemahan atau pengecilan
Pan Up (Low Angle)	Kamera mengarah ke atas	Kekuasaan, kewenangan atau kebesaran
Dolly In	Kamera bergerak ke dalam	Observasi dan fokus

Fade In	Gambar muncul dari gelap ke terang	permulaan
Fade Out	Gambar muncul dari terang ke gelap	Penutupan
Cut	Perpindahan dari gambar satu ke gambar yang lain	Kesinambungan, menarik
Wipe	Gambar terhapus dari layar	Kesimpulan (penentuan)

Sumber : *Arthur Asa Berger, Teknik-Teknik Analisis Media, 2000 : 34.*

Sedangkan dalam hal warna (*colouring*) terdapat konsep nirmana sebagai tata artistik dimana film merupakan salah satu dari seni *visual*, menurut Sanyoto, warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, secara subjektif atau psikologis warna adalah sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan dan penampilan warna dapat disebutkan ke dalam :

- a. *Hue*, rona warna atau corak warna.
- b. *Value*, kualitas terang-gelap warna atau tua-muda warna.
- c. *Chroma*, intensitas atau kekuatan warna yaitu murni-kotor warna, cemerlang-suram warna atau cerah-redup warna (Sanyoto, 2010 :12).

Menurut kejadiannya warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *addictive* yang merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut *spectrum*, dengan

warna pokok *red*, *green* dan *blue* (RGB), sedangkan warna *subtractive* merupakan warna yang berasal dari pigmen, dengan warna pokok sian (*cyan*), magenta dan kuning (*yellow*) atau yang biasa disebut dengan CMYK (Sanyoto, 2010 : 13).

Teknik analisis data dalam penelitian ini diambil dengan mengumpulkan data-data tentang *heroisme* ras kulit putih dalam film Batman *The Dark Knight* secara keseluruhan, untuk kemudian dijabarkan keseluruhan adegan tersebut kedalam sejumlah tabel, kemudian diambil adegan kunci dalam film, adegan-adegan tersebut dihubungkan dengan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini, yang kemudian dikontektualisasikan dengan suatu perspektif teoritis yang ada.

G. Sistematika Penulisan.

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab, diawali dengan Bab I yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Teori, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan, dilanjutkan dengan Bab II dengan memuat gambaran umum karakter tokoh *superhero* Batman, beserta profil dan sinopsis film Batman *The Dark Knight*, Bab III merupakan pemaparan hasil penelitian dan analisis data dari film Batman *The Dark Knight*, kemudian Bab IV yang merupakan kesimpulan dan saran dalam penelitian ini.