

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rasisme atau diskriminasi sudah menjadi isu global yang tidak pernah berakhir dari masa ke masa, rasisme merupakan konsep yang cair dan tampil dalam bentuk yang berbeda-beda sepanjang waktu. Mulanya prasangka antar etnis, dan antar gender, lama kelamaan berkembang menjadi sebuah prasangka sosial. Oleh karena itu, menurut Fredickson dalam (Sukmono & Junaedi 2014 : 50) menjelaskan bahwa, istilah rasisme pertama kali digunakan secara umum pada tahun 1930-an ketika istilah baru menggambarkan teori-teori yang oleh orang Nazi dijadikan dasar bagi penganiayaan yang mereka lakukan terhadap orang Yahudi. Pengertiannya sudah ada sebelum diciptakannya istilah yang digunakan untuk melukiskan rasisme, kemudian Fredickson juga mempunyai dua konsep tentang rasisme, yaitu perbedaan dan kekuasaan. Rasisme berasal dari suatu sikap mental yang memandang “mereka” berbeda dengan “kita” secara permanen dan tak terjembatani.

Rasisme hadir dalam bentuk perbedaan perlakuan terhadap seseorang yang dianggap berbeda, dengan memberikan penilaian yang diukur berdasarkan karakteristik ras, sosial atau konsep mental mengenai *self*. Anggapan bahwa jenis kelamin, agama, bahasa, bukan orientasi seksual yang dimiliki seseorang menjadi penentu nilai orang tersebut merupakan salah satu contoh praktek rasisme.

Hingga saat ini, masalah rasisme masih terjadi di berbagai Negara salah satunya contoh kasusnya adalah di Missouri, Amerika Serikat pada 16 Agustus 2014 lalu. Penembakan terhadap seorang remaja kulit gelap, pelaku penembakan adalah polisi Amerika Serikat yang menyangkan delapan peluru di tubuh remaja kulit gelap. Hal ini terjadi dikarenakan remaja kulit gelap menyanyikan lagu Hip Hop yang ber lirik sangat kasar menyindir orang-orang kulit putih hal itulah, yang membuat polisi Amerika tega menyangkan delapan peluru di tubuh remaja kulit gelap tersebut. Dengan adanya kejadian ini memicu kerusuhan di Missouri dalam beberapa hari, bahkan bukan hanya di Missouri namun terjadi hingga di Washington.

(http://www.bbc.co.uk/indonesia/dunia/2014/08/140816_dunia_michaelbrown_pe
nembakan Akses Pada 11 Februari 2015 pukul 16.45 WIB)

Permasalahan rasisme perbedaan warna kulit nampaknya sangat menarik minat para *film maker* Hollywood untuk mengangkat tema ini ke layar lebar beberapa contoh film yang bertemakan rasisme perbedaan warna kulit misalnya, film "*The Help*" yang menceritakan tentang diskriminasi ibu-ibu rumah tangga terhadap para pembantu kulit gelap mereka, kemudian ada juga film "*Crash*" karya Paul Haggis yang berkisah tentang ketegangan sosial dan ras yang terjadi di Los Angeles dan yang belum lama ini muncul "*12 years a slave*" yang angkat dari kisah Solomon Northup yang seorang pemim biola kulit gelap yang diculik dan dijadikan budak di Amerika.

Sebuah artikel *Washington Times.com* yang di akses pada (11 Februari 2015 pukul 18.05) memberitakan bahwa presiden Barack Obama mengambil sikap dalam memerangi rasisme di negara multikultural tersebut saat berpidato di Morehouse College, Atlanta, Amerika Serikat. Obama mengatakan bahwa masa lalu yang pahit di era perbudakan belum lenyap, sehingga rasisme dan diskriminasi masih terjadi di luar sana, oleh sebab itu masyarakat perlu bermusyawarah. Ironisnya, film yang mengungkit tentang tragedi rasisme era perbudakan dengan dibumbui kekerasan ala *spaghetti western* justru diperbolehkan untuk tayang dan memperoleh beberapa penghargaan.

Film "*Django Unchained*" film yang disutradarai dan ditulis oleh Quentin Tarantino menceritakan mengenai sejarah perbudakan di Amerika Serikat. Film ini ber-setting pada tahun 1858 yaitu dua tahun sebelum Perang Saudara atau *Civil War*, "*Django Unchained*" berkisah tentang seorang budak kulit gelap bernama *Django* yang dibeli dengan tujuan tertentu oleh seorang "*Bounty Hunter*" bernama Dr. King Schultz seorang dokter gigi keturunan Jerman yang beralih profesi menjadi "*Bounty Hunter*" atau pemburu penjahat bayaran.

"Django" pernah menjadi korban kebrutalan tiga penjahat bersaudara yang kali ini menjadi misi dari Dr. Schultz, Django diajak bekerja sama karena dirinya tidak mengenali wajah ketiga penjahat tersebut. Sebenarnya Django berkeinginan untuk mencari istrinya, Broomhilda Von Schaft seorang budak yang dijual dan dipisahkan secara paksa dari Django. menyadari potensi Django Dr. Schultz menerima untuk membantu Django mencari istrinya yang menjadi budak di

perkebunan pria kejam bernama Calvin Candie. Tetapi untuk memasuki wilayah itu tidak semudah yang dibayangkan, mereka harus memikirkan rencana yang matang untuk bisa keluar dalam keadaan hidup.

Rasisme di Amerika sudah terjadi sejak tahun 1700-an konteks sosial yang terjadi di Amerika pada tahun 1850-an, ialah banyaknya perbedaan sikap terhadap orang kulit gelap di tempat-tempat umum. Misalnya, perbedaan toilet untuk orang kulit gelap dengan orang kulit putih konteks sosial ini juga diangkat pada film "*The Help*", kemudian perbedaan ketika di transportasi umum seperti bus orang kulit gelap biasanya diperbolehkan duduk di bagian belakang bus atau bahkan pada taman-taman terbuka tempat duduk bagi orang kulit gelap dan orang kulit putih pun harus dibedakan.

Di Amerika Serikat, ketika sistem perbudakan dihapuskan pada masa setelah Perang Sipil (1861-1865), perbudakan digantikan dengan sistem Regregasi (pemisahan) yang baru berakhir setelah ratusan tahun. Komunitas kulit gelap di Selatan dipisahkan dari komunitas kulit putih. Orang kulit gelap menerima pendidikan yang tidak memadai, dikucilkan dari pekerjaan dengan upah rendah, tidak boleh ikut pemilu dan hanya bisa memiliki rumah yang tak layak huni dengan minim pelayanan umum. Menggunakan toilet, taman-taman umum, sumber-sumber air minum, dan restoran-restoran yang berbeda, dalam (Thomspson L. Millburn, 2009 :190)



Gambar 1. 1 Poster Film “Django Unchained”

Sumber : <http://www.djangounchained.org>

Film ini dirilis pada tanggal 25 Desember 2012 dan beredar di Indonesia pada Februari 2013, dalam ajang Oscar 2013 “Django Unchained” mendapat lima nominasi untuk kategori “Best Picture”, “Best Supporting Actor” untuk Christoph Waltz, “Best Cinematography”, “Best Original Screenplay” untuk Quentin Tarantino, dan “Best sound Editing”.

(Sumber : <http://www.djangounchained.org> Akses pada 7 september 2014 pukul 13.20 WIB).



Gambar 1.2 Django seorang budak kulit gelap yang istimewa

Sumber : Film “Django Unchained”

Gambar di atas menggambarkan bahwa Django adalah budak kulit gelap yang diistimewakan berbeda dengan budak kulit gelap yang lain, dia dapat menunggangi kuda seperti tuannya sedangkan, budak kulit gelap lain harus berjalan kaki melewati perjalanan ratusan kilometer. Inilah perbedaan film “*Django Unchained*” dengan film rasisme yang lain, dimana pemeran utamanya adalah seorang budak berhasil naik derajat dan menjadi pahlawan yang menghabisi banyak penjahat kulit putih untuk membebaskan istrinya dari perbudakan.

Peneliti memilih film “*Django Unchained*” karena film kontroversial ini, membangkitkan kembali ingatan masyarakat akan sejarah rasisme justru mendapatkan dua piala Oscar tahun 2013. Bahkan menjadi salah satu film yang ditunggu-tunggu masyarakat Amerika, dibuktikan dengan setelah penayangannya film ini mendapat rating yang cukup bagus yaitu delapan koma lima dari sepuluh di sebuah situs rating film imdb.com. Film pemenang piala Oscar pun merupakan nilai lebih yang menarik untuk diteliti, ditambah lagi film ini sangat relevan untuk diperbincangkan. Dengan mengetahui dan memahami tanda-tanda yang menunjukkan gejala rasisme yang terdapat dalam film ini baik yang bersifat terbuka maupun terselubung, diharapkan siapapun dapat terhindar dari dampak negatifnya. Film-film yang bertemakan

rasisme yang lain kebanyakan pemeran utamanya adalah orang kulit putih yang menjadi Hero dalam setiap film. Namun, dalam film “*Django unchained*” tokoh utama disini adalah orang kulit gelap yang awalnya teraniaya kemudian memberontak dan membalas dendam.

Pro kontra yang muncul menerpa film, menjadikan salah satu faktor yang menarik untuk diteliti, kontra yang terjadi terhadap film tersebut (dan menyatakanya) adalah sutradara Spike Lee ("Inside Man"). Dia mengungkapkannya di akun Twitter pada akhir Desember 2012 dia menentang penggambaran perbudakan di “*Django Unichained*”. Lee menulis, “perbudakan di Amerika bukan suatu hal yang bisa dianggap remeh dan ditampilkan dalam film ala koboi spageti, itu adalah bencana. Nenek moyang saya adalah budak mereka dicuri dari Afrika saya akan menghormati mereka”. (<http://www.grazia.co.id> akses pada 7 september 2014 pukul 14.00)

Penolakan lain terhadap film ini juga terjadi di China, pemerintah China yang membatalkan pemutaran perdana “*Django Unichained*”. Yang diduga karena sensor dari pemerintah China yang ketat.

“Beberapa berspekulasi bahwa adanya adegan telanjang singkat kemungkinan mendorong pembatalan itu. Namun yang lain mengatakan, beberapa pejabat di Beijing merasa tidak nyaman dengan tema film yang menggambarkan kelompok minoritas yang tertindas yang melakukan pembalasan berdarah terhadap majikan mereka.”

(<http://www.voaindonesia.com> akses pada tanggal 7 September 2014
pukul 15.05 WIB)

Jika dicermati secara lebih mendalam terdapat tanda-tanda atau simbol yang menggambarkan bentuk rasisme, dalam studi di atas peneliti merasa tertarik untuk meneliti nilai-nilai rasisme apa saja yang terdapat dalam film ini bisa dalam bentuk bahasa, isyarat, maupun gambar adegan-adegan yang ada. Oleh karena itu, representasi rasisme yang terdapat dalam film ini akan dicoba untuk dijelaskan oleh peneliti.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut rumusan masalah yang bisa diambil adalah “Bagaimana representasi rasisme dalam film *Django Unchained* ?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah Mengetahui tanda-tanda rasisme dalam film “*Django Unchained*” yang dianalisis menggunakan teknik semiotik.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk bahan diskusi tentang bagaimana film Hollywood mempresentasikan sosok kulit gelap.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk penelitian karya-karya ilmiah selanjutnya, khususnya dalam penelitian mengenai pemaknaan

tanda-tanda dan memaknai simbol mengenai rasisme perbedaan warna kulit.

3. Memberikan pengetahuan terhadap masyarakat luas agar lebih selektif dalam menafsirkan makna-makna terselubung yang ada sebuah film.

E. Kerangka Teori

1. Representasi dalam Media

Media massa memiliki andil yang cukup besar terhadap kehidupan masyarakat, dimana media dapat menembus kelas-kelas sosial yang ada di dalamnya. Terkait dengan masyarakat dan media makna-makna sosial yang dihasilkan melalui budaya yang terungkap pada bentuk-bentuk serta praktek-praktek yang ada pada televisi, radio, film, musik, dan lain-lain. Menurut Hall, ada dua proses representasi yaitu:

- a. Representasi mental dan bahasa. Representasi mental yaitu konsep tentang sesuatu yang ada dikepala kita masing-masing (peta konseptual). Representasi mental ini masih berbentuk sesuatu yang abstrak.
- b. Representasi bahasa menjelaskan konstruksi makna sebuah simbol. Bahasa berperan penting dalam proses komunikasi makna, konsep abstrak yang ada dikepala kita harus diterjemahkan dalam bahasa yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide tentang sesuatu dengan tanda dan simbol-simbol tertentu (Hall,1997 :16).

Proses pertama memungkinkan kita untuk memaknai dunia dengan konstruksi seperangkat rantai korespondensi antara suatu sistem dengan

sistem peta konseptual kita. Dalam proses kedua, kita mengkonstruksikan perangkat rantai korespondensi antara peta konseptual dengan bahasa atau simbol yang berfungsi memrepresentasikan konsep-konsep kita tentang sesuatu. Relasi antara kedua proses ini menjadi hal penting dari produksi makna lewat bahasa, kedua proses representasi ini menjadikan makna sebagai sebuah kefahaman dalam berkomunikasi. Selain kedua proses representasi di atas, Hall menambahkan tiga teori pendekatan untuk memahami bagaimana kinerja dari representasi sebagai produksi melalui bahasa yaitu:

- a. Pendekatan reflektif, pendekatan reflektif merupakan sebuah pencerminan yang memandang bahwa bahasa berfungsi sebagai cermin yang bisa merefleksikan segala Sesuatu yang ada di dunia dengan sebenarnya
- b. Pendekatan intensional pendekatan intensional merupakan penggunaan bahasa yang kita lakukan untuk berkomunikasi tentang sesuatu sesuai dengan cara pandang kita dalam menilai sesuatu tersebut.
- c. Pendekatan konstruksionis penggunaan bahasa kita sendiri untuk mengkonstruksikan sebuah makna (Hall, 1997:24-25).

Sedangkan menurut John Fiske (1987:5) proses representasi yang pertama adalah realitas yang mana ide dikonstruksikan sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa gambar yang berkaitan dengan penampilan, pakaian, lingkungan, ekspresi dan lainnya. Kedua dalam proses ini realitas digambarkan dalam perangkat-perangkat yang berkaitan dengan kode-kode teknis seperti kamera, pencahayaan dan sebagainya. Ketiga merupakan tahap ideologis, dalam proses ini kode-kode representasi yang dibentuk oleh bahasa

representasi melalui narasi, konflik, karakter dan sebagainya yang mana akan diorganisasikan ke dalam penerimaan sosial dan kohoren. Representasi bukan hanya persoalan menampilkan kembali sebuah realitas, namun bagaimana pihak-pihak tertentu yang memiliki kepentingan membuat realitas ini menjadi berbeda dengan kenyataan.

Representasi merupakan sebuah bagian esensial dari proses makna yang dihasilkan atau di produksi dan diubah antara anggota kulturnya (Hall, 1997:15), representasi dipahami sebagai suatu sistem yang menghubungkan makna dan bahasa dengan kultur. Sebuah representasi dapat membantu menciptakan gagasan mengenai kelompok masyarakat tertentu dimasukkan ke dalam suatu golongan. Hal ini dapat diartikan bahwa media seakan-akan mengatur pemikiran kita terhadap pengelompokan suatu masyarakat tertentu dan tentang mengapa masyarakat tersebut perlu untuk dikelompokkan pada kategori tertentu. Pengelompokan tersebut menjadi bagian dari proses berfikir kita dimana kemudian kita melakukan penilaian-penilaian terhadap suatu kelompok tertentu.

Kemudian representasi yang dikonstruksikan oleh media bisa menimbulkan *stereotype* terhadap kelompok-kelompok tertentu, karena pemahaman kita terhadap suatu realitas adalah sama dengan apa yang dihadirkan kembali oleh konten media. Media mempresentasikan kelompok-kelompok tertentu dengan cara-cara tertentu, representasi juga mampu

membantu menciptakan pola pikir bahwa orang-orang tertentu dikategorikan dalam kelompok-kelompok tertentu. Media mengajak khalayak untuk berfikir mengapa orang-orang tertentu dimasukkan ke dalam kategori tertentu.

Representasi harus dikonstruksi melalui beberapa tipe dan tipe terbentuk dari unsur-unsur, yaitu unsur fisik yaitu meliputi rambut, pakaian, aspek-aspek yang membedakan. Selanjutnya adalah pembentukan tipe berdasarkan umur, ras, pekerjaan, dan gender (Burton,2008: 119). Jadi pada umumnya, representasi adalah penggambaran terhadap suatu realitas yang dikonstruksikan kemudian dikomunikasikan kembali dalam berbagai macam tanda, baik dalam bentuk suara ataupun gambar.

Jika seseorang menonton film secara sadar atau tidak sadar akan ada kesan yang masuk kepada diri orang tersebut, kemudian lama-lama mengendap dalam diri orang yang bersangkutan dan lama-kelamaan akhirnya akan memberi pengaruh terhadap pola atau sikap tindaknya. Karena film dibangun dari berbagai macam tanda, maka dalam penelitian ini rasisme dalam film "*Django Unchained*" digambarkan melalui tanda-tanda kode kode yang terdapat di dalamnya, dan dalam penelitian ini tanda ditekankan pada keberadaan identitas, untuk mengetahui representasi rasisme dalam film "*Django Unchained*".

2. Film sebagai Media Representasi

Film, lagu, sinetron, novel, majalah, dan sebagainya merupakan bagian dari budaya media yang dipenuhi oleh berbagai praktik penandaan (*signifying practice*), yang dapat dianalisis dari banyak sisi. Film misalnya dapat dianalisis dari berbagai unsur yang ada didalamnya, yaitu posisi kamera (*angle*), posisi obyek atau manusia dalam frame, pencahayaan (*lighting*) proses pewarnaan (*tinting*) dan suara (*sound*) (Bignell dalam Dwi Fitiana Handayani :28). Film selain berfungsi sebagai hiburan juga telah dapat memenuhi kepentingan lain dalam masyarakat, secara budaya, film mempunyai peran yang penting dalam membentuk perspektif visual kita. karena film selalu bertautan dengan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat dan selera publik, dengan kata lain film merangkum nilai yang ada dalam masyarakat.

Film menjadi salah satu media yang digunakan untuk mengkonstruksikan dan menggambarkan kembali akan realitas, dengan kata lain film menjadi media representasi yang dapat mengkonstruksi kehidupan suatu masyarakat. Dan juga merupakan salah satu media komunikasi massa yang paling berpengaruh terhadap masyarakat, masyarakat terpengaruhi oleh adanya hegemoni yang dikonstruksikan oleh film. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa film mampu menjadi sebuah media representasi dan media refleksi. Graeme Turner (Irawanto, 1999 ;14) menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat, makna film sebagai representasi dari

realitas masyarakat, bagi Turner berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaan.

Film adalah perpaduan dari bahasa, suara dan bahasa gambar, *Film maker* berharap setiap film yang diproduksinya dapat dinikmati, pesannya dapat sampai kepada khalayak. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa film pasti memiliki pesan yang ingin disampaikan, film dibangun dengan tanda yang semata-mata tanda tersebut masuk dalam berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan (Sobur,2003 :128). Dewasa ini film menjadi media yang banyak diminati dalam masyarakat, karena film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan dibaliknya tanpa pernah berlaku sebaliknya. (Sobur,2003:127).

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 :

Film does not reflect or even record reality ; like any other medium or representation it contracts 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 telah menjadi sebuah media representasi yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat oleh karena itu, masyarakat seharusnya dapat memaknai film dalam peranannya bukan hanya sebagai media hiburan populer saja namun juga 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 :

- a. *Type* level ini memandang bahwa secara umum yang dibicarakan oleh setiap individu mengenai sesuatu lebih mengacu kepada tipe atau macamnya.
- b. *Stereotype* level ini lebih memandang bahwa stereotip dapat dibentuk melalui representasi di media, seperti juga dengan melalui asumsi-asumsi dalam percakapan sehari-hari, lebih jelasnya, stereotip merupakan sebuah representasi yang sederhana dari penampilan seseorang karakter dan kepercayaannya.
- c. *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).

Jadi representasi dapat dijelaskan untuk menggambarkan realitas masyarakat dalam suatu film, karena realitas yang dihadirkan dalam film bukan semata-mata cerminan dari realitas dimasyarakat, tetapi proyeksi dari daya serap penciptanya dan dihadirkan kembali dalam film, dimana film membuat konstruksi-konstruksi yang dapat mempengaruhi masyarakat. Dalam terbentuknya makna pun, film terdiri atas bagian-bagian tekstual (dalam kasus film, rangkaian gambar yang saling terhubung untuk membentuk kesatuan makna), dan distrukturkan oleh kode-kode (kode-kode sosial budaya seperti kode pakaian dan ekspresi muka, dan kode-kode khas dunia perfilman seperti teknik-teknik penyutingan) dalam (Jones & Jackson, 2009:336).

Film pula sebagai teks budaya yang membawa konsep ideologi yang tidak disadari oleh masyarakat. Sehingga masyarakat menerima konstruksi yang dibentuk oleh film sebagai normalisasi, dapat dijabarkan dengan penjelasan bahwa:

Cerita yang ada dalam film merupakan bungkus atau kemasan yang memungkinkan pembuat film melahirkan realitas rekaan yang merupakan suatu alternatif dari realitas nyata bagi penikmatnya. Dari segi komunikasi ide atau pesan yang dibungkus dalam cerita itu merupakan pendekatan yang bersifat membujuk (persuasif). Ideologi bekerja dengan menghapus tanda-tanda cara kerjanya sendiri sehingga penafsiran atas dunia tampak “alami” atau terbukti dengan sendirinya bagi kita. Karena film menggunakan tanda yang tidak terlihat seperti tanda (Barthes, 1997:116 dalam Jones & Jackson)

Seperti yang telah dijelaskan oleh beberapa ahli bahwa film mengandung banyak tanda dan kode yang memiliki makna tersembunyi yang ingin disampaikan oleh pembuatnya, dan melalui film pembuat ingin mempresentasikan bagaimana rasisme yang terjadi terhadap orang kulit gelap dan dengan film “*Django Unchained*” dimana si pembuat ingin merepresentasikan bagaimana orang kulit gelap diposisikan.

3. Rasisme dalam Film

Ada sejumlah kelompok pandangan moral yang sama-sama menerima anggapan ini mereka semua sepakat membagi orang ke dalam kelompok-kelompok dan mengatakan bahwa, kepentingan dari beberapa kelompok itu lebih berharga daripada kepentingan dari kelompok lainnya. Rasisme merupakan contoh paling mencolok, pandangan ini membagi orang ke dalam kelompok menurut rasnya dan menganggap, kepentingan dari rasnya lebih besar nilainya daripada kepentingan ras yang lain. Akibat praktis adalah bahwa anggota dari ras yang lebih disukai harus diperlakukan dengan lebih baik daripada yang lain.

Rasisme adalah prasangka atau diskriminasi berdasarkan pemisahan fisik yang berdampak pada pemisahan sosial. Ketika prasangka sosial terjadi ia langsung mendorong sikap kita pada asumsi mengenai, superioritas dan inferioritas etnik ataupun ras. Dalam cara berfikir yang sederhana prasangka

merupakan pikiran atau sekedar sikap, sedangkan diskriminasi adalah gambaran dari apa yang dipikirkan kemudian diterjemahkan ke dalam perilaku dan tindakan tertentu. (Jhonson: 1986) dalam Alo Liliweri menjelaskan lebih detail tentang prasangka yaitu sikap positif atau negatif berdasarkan keyakinan stereotip kita tentang anggota dari kelompok tertentu. Seperti halnya sikap, prasangka meliputi keyakinan untuk menggambarkan jenis pembedaan terhadap orang lain sesuai dengan peringkat nilai yang kita berikan. Prasangka yang berbasis ras kita sebut rasisme, sedangkan yang berdasarkan etnik kita sebut entisisme.

Konsep etnosentrisme sering kali dipakai secara bersamaan dengan rasisme konsep ini mewakili sesuatu pengertian bahwa, setiap kelompok etnik atau ras mempunyai semangat dan ideologi untuk menyatakan bahwa kelompoknya lebih superior daripada kelompok etnik atau ras lain. Akibat ideologi ini maka setiap kelompok etnik atau ras akan memiliki sikap etnosentrisme atau rasisme yang tinggi. Sikap etnosentrisme dan rasisme itu berbentuk prasangka, *stereotype*, diskriminasi dan jarak sosial terhadap kelompok lain (J Jones 1972) dalam Alo Liliweri.

Alo Liliweri juga menjelaskan dalam bukunya (2005:201) Prasangka memiliki pengertian bahwa prasangka ialah sikap, pikiran, keyakinan, kepercayaan dan bukan tindakan. Jadi prasangka tetap ada dipikiran sedangkan diskriminasi lebih mengarah ketindakan sistematis jika prasangka

berubah menjadi tindakan nyata, maka ia berubah menjadi diskriminasi, yakni tindakan menyingkirkan status dan peran sekelompok orang dari hubungan, pergaulan dan komunikasi antar manusia. *Stereotype* terjadi karena manusia cenderung melakukan konstruksi kategoris, dimana dengan ini pikiran manusia memproses informasi lebih efisien sekali dibentuk, kategori tersebut akan menjadi dasar dari penilaian awal. *Stereotype* itu sendiri adalah konsepsi yang secara tetap (*fixed*) melekat pada kelompok tertentu dijelaskan dalam (Sukmono dan Junaedi, 2014: 31).

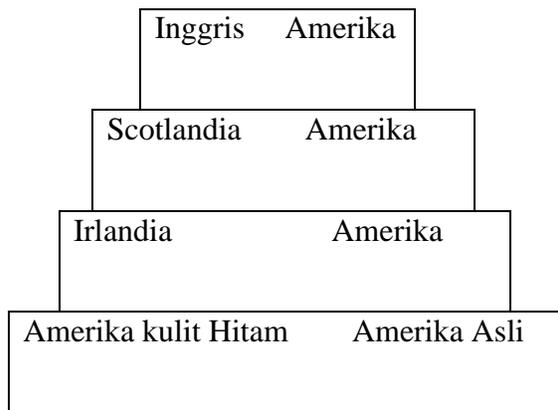
Untuk menggambarkan relasi antara ras kulit gelap dan ras kulit berwarna digunakan teori kasta, dimana kulit gelap tetap diposisikan pada status sosial ekonomi rendah, tidak mempunyai akses ke pusat kekuasaan, dicegah untuk melakukan perkawinan antar ras dimukimkan pada suatu area yang telah ditentukan. Pada teori ini pembentukan kasta yang bersumber dari diskriminasi tersebut menghasikan prasangka sosial yang sangat tinggi, serta stereotip antar ras berdasarkan karakteristik biologis.

Model teori kasta ini mirip dengan model yang diperkenalkan oleh Shahid Ashrif yang sering disebut juga sebagai perspektif modern atas ras. Model ashraf ini menjelaskan: pertama bagaimana proses asimilasi antar ras dilakukan, kedua bagaimana pandangan kita tentang multikulturalisme dan yang ketiga bagaimana pandangan kita tentang rasisme. Tiga perspektif itu dilihat dari latar belakang sejarah apa yang dilakukan oleh ras lain yang

dating, sifat-sifat rasisme dan prasangka bagaimana memerangi prasangka dan rasisme, bagaimana kita menetapkan kebijakan sosial terhadap ras pendatang.

Tabel 1.1

Stara Ras dan Etnik Berdasarkan Derajat Dominasi



Sumber: Liliweri Dr Alo, M.S. (2005) *Prasangka dan Konflik*.

Tingkatan di atas adalah menunjukkan bahwa hubungan antar ras dalam setiap masyarakat dapat berbasis stratifikasi ras, seperti contoh di Amerika Serikat, kelompok ras dianggap sebagai kultur dominan adalah warga keturunan Inggris-Amerika, kemudian disusul Irlandia-Amerika, sedangkan ras-ras “jelata” di AS adalah keturunan Amerika kulit hitam dan Amerika asli (Indian) dalam (Alo Liliweri, 2005:174).

Para pakar ahli meyakini adanya suatu praktek diskriminasi yang dilakukan para pelaku industri film sebagai senjata untuk mengeksploitasi para kulit hitam sebagai ras yang berlevel selalu terendah di film, terkadang bisa ditampilkan secara seakan-akan halus dan kasar (Hall Dines &

Humez,2003:91) dalam Herjuno Widi Yulianto. Wodak juga menyebutkan tiga praktek rasisme (Wodak dalam Junaedi,2014:56) yaitu :

- a. Rasisme yang bersifat Ideologi
Rasisme dalam bentuk ideologi sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari baik disengaja ataupun tidak. Karena mengacu pada fenomena sosial, rasisme bentuk ini tersembunyi dalam sebuah pandangan yang terstruktur. Biasanya mengarah pada etnosentrisme, yaitu menganggap bahwa budayanya lebih unggul dibanding budaya lain.
- b. Rasisme berdasarkan prasangka
Rasisme ini didasari prasangka berlebih terhadap kelompok ras lain. Prasangka adalah pemikiran seseorang terhadap individu dan kelompok lain, prasangka memiliki kecenderungan bersifat negatif terhadap kelompok atau hal-hal khusus seperti ras, agama dan lain-lain. Terkait dengan prasangka, Allport dalam Samovar dalam Junaedi (2014:59) menghasilkan lima pernyataan prasangka. Pertama, prasangka disebut antilokusi, yaitu istilah negatif atau *Strereotype* mengenai anggota dari kelompok sasaran. *Stereotype* adalah citra yang dimiliki sekelompok orang tentang sekelompok orang lainnya. Biasanya negatif dan dinyatakan sebagai sifat-sifat kepribadian tertentu (Mulyana, Dedy dan Rahmat, Jalaludin, 2003:184). Kedua, orang yang memiliki prasangka ketika menghindar atau menarik diri untuk kelompok yang tidak disukai. Ketiga prasangka menghasilkan diskriminasi orang yang menjadi sasaran prasangka akan berusaha untuk keluar dari kelompoknya ketika pekerjaan, tempat tinggal, hak politik dan lain-lainnya dipermasalahkan. Keempat prasangka menjadi ekspresi terlihat lebih dari serangan fisik. Mulai dari pembakaran gereja sampai penulisan slogan anti-semantik. Tindakan fisik terjadi ketika kaum minoritas menjadi sasaran prasangka. Kelima, *extermination* (pembasmian) mengarah pada tindakan kekerasan fisik terhadap kelompok luar. Seperti pembunuhan massal, pembantaian dan program pemusnahan suatu suku bangsa.
- c. Perilaku rasis

Yang dimaksud perilaku rasis adalah rasisme yang sebagai praktek diskriminasi, penganiayaan dan pemusnahan yang telah dijelaskan di atas (Junaedi, 2014:60).

Rasisme sendiri memiliki banyak pengertian, mulai dari konsep perbedaan yang berdasarkan pada biologis dan ciri fisik semata, hingga perbedaan yang dilandaskan pada konsep mental tertentu seperti gender, agama, orientasi seksual dan seterusnya. Rasisme melahirkan pandangan seseorang yang mendoktrin bahwa “kita” berbeda dengan “mereka” dan menghasilkan sikap-sikap atas pandangan tersebut (Federickson, 2005:11)

Secara sederhana *overt racism* (rasisme terang-terangan) merupakan praktek atau pernyataan rasisme yang ditampilkan secara terbuka dan terang-terangan sehingga terlihat jelas bahwa suatu tindakan, argument, atau kebijakan politik bermuatan rasisme. Sementara itu *inferential racism* (rasisme yang disimpulkan) bisa diartikan sebagai praktek rasisme yang digambarkan secara natural, entah secara faktual maupun rekaan membawa dasar pikiran rasis dan persoalan tersebut diukir serta diatur sebagai “asumsi yang tidak dipertanyakan”. Situasi tersebut memungkinkan pertanyaan rasisme diformulasikan tanpa pernah membawa predikat rasisme sehingga tidak disadari.

Fenomena rasisme tersebut tampak seperti apa yang disajikan oleh film “*Django Unchained*”. Pengambilan plot 1800-an dimana krisis rasial sedang terjadi di Amerika membuat diskriminasi yang dilakukan oleh warga kulit putih terhadap kulit gelap sebagai penggambaran yang wajar dalam film “*Django Unchained*”. Dikarenakan situasi dan kondisinya pada saat itu

memang demikian hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat praktek *overt racism* yang ditampilkan dalam film “*Django Unchained*” sementara itu, penggambaran Dr. Schotz sebagai penolong bagi tokoh yang tertindas yang mengukuhkan ideologi bahwa kulit putih adalah ras superior.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif, penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Dan dari berbagai macam cara metode kualitatif yang ditawarkan untuk melakukan pembahasan, cara yang diambil dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis semiotik, maka sifat penelitian ini adalah kualitatif interpretatif yakni sebuah metode yang memfokuskan dirinya pada tanda dan teks sebagai objek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode tersebut (*decoding*) dibalik tanda dan teks tersebut.

Menurut (Hidayat,1996:163-164) bidang kajian semiotik atau semiologi adalah mempelajari fungsi tanda dalam teks, yaitu bagaimana memahami sistem tanda yang ada dalam teks yang berperan dalam

membimbing pembacanya agar bisa menangkap pesan yang terkandung didalamnya. Dengan ungkapan lain, semiologi berperan untuk melakukan interogasi terhadap kode-kode yang dipasang oleh penulis agar pembaca bisa memasuki bilik-bilik makna yang tersimpan dalam sebuah teks. Seorang pembaca bisa diibaratkan sebagai pemburu harta karun yang bermodalkan peta, harus paham terhadap sandi dan tanda-tanda yang menunjukkan dimana makna-makna itu disimpan dan kemudian dengan bimbingan tanda baca itu pintu makna dibuka.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah film “*Django Unchained*” yang bertemakan tentang perbudakan yang terjadi di amerika pada tahun 1858, dimana orang-orang kulit gelap menjadi kelas kedua. Kemudian, yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah masalah tanda (*sign*) yang muncul tentang bagaimana rasisme digambarkan dalam film ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data.

Teknik yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

a. Dokumentasi

Melihat dan mencermati film “*Django Unchained*” lalu memilih *scene-scene* dan dialog ataupun adegan yang terdapat masalah rasisme, serta adanya konstrukis yang dibangun tentang sebuah bangsa. Setelah itu, tahap yang selanjutnya adalah melakukan *print screen* terhadap *scene-scene* yang sudah terpilih melalui seleksi tersebut dan menempatkannya di dalam lembar skripsi untuk dianalisis.

b. Studi Pustaka

Pada penelitian ini, studi pustaka diambil dari buku, dokumentasi, makalah, surat kabar, internet, serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini. Data terkumpul akan sangat berperan dalam metode analisis secara kualitatif, serta membantu mendapatkan teori-teori pendukung lebih lanjut yang mengkaji masalah rasisme, perfilman dan semiotika.

3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika, peneliti akan mempelajari tanda-tanda yang terdapat dalam film “*Django Unchained*” terhadap representasi orang kulit gelap yang dikonstruksikan dalam film tersebut.

Semiotik sendiri memiliki pengertian suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*), memaknai hal-hal (*Things*), memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1998:179; Kurniawan,2001:53 dalam Sobur 15).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis semiotika pendekatan Rolland Barthes karena kajian Rolland Barthes kerap digunakan dalam kajian kebudayaan. Dan cangkupan kajian budaya Rolland Barthes sangat luas yaitu meliputi kesustraan, perfilman, busana serta berbagai fenomena kebudayaan lainnya (Kurniawan, 2001: 81).

Model semotika Barthes merupakan penyempurnaan semiologi Saussure dimana Barthes tak sebatas memahami proses penandaan, dia juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “Mitos” yang menandai suatu masyarakat. “Mitos” ini tidak dipahami sebagaimana pengertian klasiknya,

akan tetapi lebih diletakan dalam proses penandaan itu sendiri. Artinya tetap dalam diskursus semiologinya itu, berikut adalah peta dari Rolland Barthes.

Tabel 1.2
Peta Rolland Barthes.

1. Signifier (Penanda)	2. Signifiel (Petanda)	
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)		
4. Conotative (Penanda Konotatif)	Signifier	5. Connotative Signifiel (Penanda Konotatif)
6. Connotative Sign (Tanda Konotatif)		

Sumber: Paul Cobley & Lita Jansz, 1999, Introduction Semiotic. NY:

Totem Book dalam alex sobur

Dilihat dari Peta Barthes diatas bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas petanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif juga (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegerangan, dan keberanian menjadi mungkin Cobley dan Jansz dalam Sobur: 69).

Mitos menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuknya sistem tanda-penanda-petanda; tanda tersebut akan

menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Konstruksi penandaan pertama adalah bahasa, sedangkan konstruksi penandaan kedua merupakan mitos. Konstruksi penandaan tingkat kedua ini dipahami Barthes sebagai metabahasa (*Metalinguage*) dalam (Kurniawan:22).

Istilah mitos (*Myth*) yakni rujukan bersifat kultural (bersumber dari budaya yang ada) yang digunakan untuk menjelaskan gejala atau realitas yang ditunjuk dengan lambang-lambang, penjelasan mana yang notabene adalah makna konotatif dari lambang-lambang yang ada dengan mengacu sejarah (disamping budaya). Dengan kata lain, mitos berfungsi sebagai deformasi dari lambang yang kemudian menghadirkan makna-makna tertentu dengan berpijak pada nilai-nilai sejarah dan budaya masyarakat dalam (Parwito: 164).

Jadi pada konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif. Di dalam semiologi Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan, dengan demikian sensor atau represi politis.

Denotasi merupakan tingkatan dasar, sederhana dan diskriptif dimana konsensus secara luas diterima dan disetujui oleh banyak orang. Tingkat kedua-konotasi dan mitos- menjelaskan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pemakainya, dan ketika tanda bertemu dengan nilai-nilai kebudayaan pemakainya.

Jika dalam film “*Django Unchained*” denotasinya adalah apa yang ditampilkan dalam film tersebut, yaitu bagaimana orang kulit gelap ditampilkan dalam film sebagai golongan kelas kedua dalam masyarakat. Konotasi yang ditampilkan oleh si pembuat yaitu dengan mengambil *angle-angle camera* yang seolah-olah bahwa orang kulit putih terlihat berkuasa dan juga didukung oleh *backsound* atau *effect* yang memperkuat peran kulit putih.

Selain menggunakan teknik analisis dari Rolland Barthes peneliti juga menggunakan *Framing Camera*, *Angle camera*, *Pergerakan camera* dan *teknik editing* untuk meneliti makna-makna tersirat dari pengambilan gambar objek penelitian yaitu film “*Django Unchained*”.

Tabel 1.3
Framing Kamera

Penanda (pengambilan Gambar)	Keterangan	Petanda
<i>Close Up</i>	Shot ini memperlihatkan batas bawah bingkai gambar berada antara dada dan dagu subjek.	Keintiman

<i>Big Cloce up</i>	Shot ini memperlihatkan batas bawah bingkai gambar memotong tepat dibawah dagu subjek	Memperlihatkan ekspresi objek
<i>Extreme Cloce up</i>	Jenis shot memperlihatkan hanya satu bagian subjek	menciptakan efek dramatik
<i>Medium Shot</i>	Shot ini memperlihatkan batas bawah bingkai gambar memotong pinggang objek	Hubungan Personal
<i>Full shot</i>	Shot ini menghasilkan rekaman dengan pembingkaiian yang mencakup keseluruhan bagian tubuh subjek	Hubungan sosial
<i>Long shot</i>	<i>Setting</i> dan karakter	Konteks, Jarak Publik
<i>Establish shot</i>	Shot ini memperlihatkan keseluruhan lingkungan tempat adegan terjadi.	Pengenalan waktu dan tempat

Sumber : Brata,Vincent Bayu Tapa. (2007). *Videografi dan Sinematografi Praktis*

Selain penjelasan Brata tentang konsep pemaknaan di atas dan sejalan dengan apa yang sudah tertulis, di sini Lacey dalam Alfananda (1998; 23) juga ikut menambahkan dan menjelaskan bahwa ternyata ada sejumlah sudut kamera (*camera angle*) yang berpengaruh bagaimana tokoh tersebut digambarkan dalam sebuah film.

Tabel 1.4

Angle Kamera

Angle	Keterangan	Petanda
-------	------------	---------

Kamera		
<i>High Angle</i>	Melihat kebawah, sudut pandang dari atas, melihat objek terlihat kecil, tidak begitu penting dan lemah.	kelemahan
<i>Eye level</i>	Posisi kamera yang umum digunakan, biasanya tidak menghasilkan apa-apa hanya merekam apa yang sedang terjadi dan posisi sejajar dengan pandangan mata, bersifat netral dan biasa.	Netral
<i>Low angle</i>	Kamera ditempatkan lebih rendah dari objek, sudut pandang mendongak. Seorang tokoh lebih gagah dan berwibawa, sudut pandang seperti ini memberikan kesan berkuasa, kuat, besar pada objek sorotnya.	Kekuasaan

Sumber : Brata,Vincent Bayu Tapa. (2007). *Videografi dan Sinematografi Praktis*

Selain sudut kamera yang berpengaruh dalam memaknai sebuah gambar, adapula gerakan lensa tidak melibatkan gerakan kamera, tetapi tetap menghasilkan perubahan posisi atau rasio

pembesarkan objek pada bingkai shoot yang bisa memiliki makna dalam pengambilan gambarnya.

Tabel 1.5
Pergerakan Kamera

Pergerakan Kamera	Keterangan	Petanda
<i>Tilt</i>	Gerakan kamera pada poros vertikal, mendongak atau menunduk. <i>Tilt-Up</i> berarti kamera bergerak menengadah sedangkan, <i>Tilt-Down</i> berarti kamera bergerak menunduk	Tilt-down petanda kewenangan, kekuasaan Tilt-up petanda kelemahan dan pengecilan

Zoom	<p>Gerakan lensa akibat perubahan titik api lensa. Zoom-in berarti menggeser titik api kecil ke titik api besar sehingga menghasilkan perbesaran rasio ukuran subjek dalam bingkai shoot, sedangkan Zoom-Out berarti menggeser titik api besar ke titik api kecil sehingga menghasilkan pengecil-an rasio ukuran subjek dalam bingkai shoot . zooming menghasilkan efek psikologis seakan-akan subjek “ditarik” mendekati atau menjauhi penonton.</p>	
------	---	--

Sumber : Brata,Vincent Bayu Tapa. (2007). *Videografi dan Sinematografi Praktis*

Table 1.6
Pencapaian

Penanda	Petanda
Cahaya terang (High key)	Optimistik
Cahaya remang-remang (Low key)	Muram
Cahaya pengisi/ lembut (fill light)	Natural minimnya fill menciptakan kontras yang ekstrim antara cahaya
Cahaya dari belakang	Glamour

Sumber : Brata, Vincent Bayu Tapa. (2007). *Videografi dan Sinematografi Praktis*

Tahap terakhir dalam pembuatan sebuah film adalah editing yaitu menyatukan gambar yang satu dengan gambar yang lain, berikut adalah macam-macam teknik editing, definisi dan maknanya.

Tabel 1.7
Teknik Editing

Penanda	Definisi	Petanda
<i>Fade In</i>	Gambar kelihatan pada layar kosong	Permulaan cerita
<i>Fade Out</i>	Gambar dilayar jadi	Akhir cerita

	menghilang	
<i>Cut</i>	Pindah dari gambar satu ke gambar yang lainnya	Kesinambungan menarik
<i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar	Penentuan kesimpulan

Sumber : Brata,Vincent Bayu Tapa. (2007). *Videografi dan Sinematografi Praktis*

Setelah dilihat pada *camera angle*, adegan serta *setting* di atas maka selanjutnya peneliti menganalisis tentang rasisme yang ada dalam film “*Django Unchained*”.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari 4 bab yaitu :

- a. Bab 1 berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.
- b. Bab II berisi tentang gambaran yang berkaitan dengan objek, yaitu profil film “*Django Unchained*”, lengkap dengan gambaran umum film tersebut.

- c. Bab III berisi gambaran umum penelitian dan analisa peneliti yang diperoleh dari temuan data yang didapat oleh peneliti.
- d. Bab IV berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi bab – bab sebelumnya.