

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu bentuk media massa elektronik adalah televisi. Televisi merupakan gabungan antara audio dan visual yang membuatnya tampak lebih sempurna dibanding media massa lain seperti radio, surat kabar dan majalah. Televisi bisa bersifat informatif, hiburan maupun pendidikan, bahkan gabungan antara ketiganya. Penyampaian isi atau pesan juga seolah-olah langsung antara komunikator kepada komunikan. Informasi yang disampaikan mudah dimengerti karena jelas terdengar secara audio dan terlihat secara visual.

Sejarah televisi belum terlalu lama di dunia. Demonstrasi pertama siaran televisi dilakukan di Amerika Serikat dan Inggris. Di Indonesia sendiri, televisi diperkenalkan pada tahun 1962. Masuknya televisi pada waktu itu berhubungan erat dengan peristiwa olah raga Asia ke-4 dimana Indonesia mendapat giliran menjadi tuan rumah. Peresmian televisi bersama dengan dibukanya peristiwa olah raga oleh presiden Soekarno tanggal 24 Agustus 1962. Tujuan utama pengadaan televisi adalah untuk meliput semua kegiatan kejuaraan dan pertandingan selama pesta olah raga berlangsung (Mughtar dalam Kuswandi, 1996: v)

Munculnya media televisi dalam kehidupan manusia memang menghadirkan suatu peradaban, khususnya dalam proses komunikasi dan informasi yang bersifat massa. Televisi sebagai media yang muncul belakangan

dibanding media cetak dan radio, ternyata memberikan nilai yang sangat fantastis dalam kehidupan masyarakat Indonesia saat ini. Kemampuan televisi dalam menarik perhatian massa menunjukkan bahwa media televisi tersebut telah menguasai jarak secara geografis dan sosiologis (Kuswandi, 1996 : 22). Kini, media televisi bukan lagi dilihat sebagai barang mewah seperti pertama kali ada, namun media televisi telah menjadi kebutuhan pokok bagi kehidupan masyarakat untuk mendapatkan informasi.

Di Indonesia, dunia ptelevision berkembang pesat, hal ini dibuktikan dengan bermunculannya stasiun–stasiun televisi swasta disamping stasiun televisi negeri yakni TVRI. Munculnya stasiun televisi swasta ini ditandai dengan berdirinya RCTI yang merupakan *leader* dari stasiun televisi swasta, kemudian disusul SCTV, TPI, ANTEVE, INDOSIAR hingga METRO TV. Dengan demikian semakin maraklah persaingan media televisi di Indonesia. Ditengah persaingan yang semakin ketat, tentunya membawa pengaruh besar terhadap para pengelola televisi–televi swasta yang dituntut untuk mampu menyajikan acara–acara berkualitas dalam kondisi masyarakat yang selalu haus akan informasi. Bukan hanya pada sisi acara televisi yang menjadi komoditas televisi swasta untuk bersaing, namun juga dari segi konsep televisi itu sendiri.

METRO TV, merupakan salah satu televisi swasta di Indonesia. Stasiun televisi yang resmi mengudara pada 25 November 2000 ini memiliki konsep yang berbeda dari televisi swasta lainnya, karena hanya memfokuskan acaranya pada siaran berita saja. Tetapi dalam perkembangannya stasiun ini kemudian

memasukkan unsur hiburan dalam program-programnya. METRO TV adalah stasiun televisi pertama di Indonesia yang menyiarkan berita dalam bahasa Mandarin dan juga satu-satunya televisi di Indonesia yang tidak menayangkan program sinetron (www.metronews.com, diakses 27 april 2007). Salah satu program acara yang tayang di Metro TV adalah parodi politik Republik Mimpi. Parodi politik merupakan bentuk acara yang menampilkan tiruan (simulasi) realitas politik yang dikemas secara menarik namun sarat dengan sindiran maupun kritik kepada pemerintah. Dalam format acara parodi politik Republik Mimpi atau yang juga biasa disebut NewsdotCom yang tayang di Metro TV ini menyajikan simulasi realitas politik yang terjadi di Indonesia.

Acara ini mengisahkan tentang sebuah kantor berita di suatu negeri antah-berantah bernama Republik Mimpi (sebelumnya sejak 4 Maret 2007 bernama Kerajaan Mimpi, namun kembali menjadi Republik mulai 18 Maret 2007). Republik Mimpi dikisahkan beribu kota di Yaharta, dengan presiden bernama Si Butet Yogya atau SBY (diperankan oleh Butet Kertaradjasa), wakil presiden yang diperankan oleh Jarwo Kwat (JK), dan penasehat bidang komunikasi politik yang diperankan oleh Effendi Ghazali (Dosen Universitas Indonesia). Setiap episodnya membahas hal-hal yang berbeda tentang kejadian-kejadian yang mirip dengan di negeri tetangganya, Indonesia. Sama seperti Indonesia, Republik Mimpi mempunyai mantan-mantan presiden yang menjadi guru bangsa yaitu, Suharta (parodi dari mantan Presiden RI Soeharto), Habudi (BJ Habibie), Gus Pur (dari Abdurrahman Wahid) dan Meebusti (Megawati Soekarnoputri). Sekretaris

Istana diperankan oleh Olga Lydia dan Sekretaris Resmi Paduka Raja Si Butet Yogya diperankan oleh Anya Dwinov (<http://www.republikmimpi.com>, diakses 2 April 2007).

Acara yang terbilang baru dalam program-program acara televisi di Indonesia ini menjadi pusat kajian yang akan diteliti oleh penulis. Ketertarikan penulis dalam mengambil acara Republik Mimpi sebagai objek penelitian dikarenakan acara tersebut merupakan acara yang menampilkan parodi dunia politik yang disajikan dalam bentuk komedi. Menurut Effendi Ghazali selaku pengagas acara tersebut, basis yang digunakan dalam acara parodi politik Republik Mimpi (Newsdotcom) adalah *stand up comedian* dan data (<http://www.sinarharapan.co.id/index.html>, diakses tanggal 01 April 2007). Hal ini mendapatkan dukungan dari berbagai pihak termasuk Abdurrahman Wahid (Gus Dur) yang dirinya juga termasuk salah satu yang diparodikan. Gus Dur berpendapat bahwa parodi politik yang merupakan humor politik itu relatif tidak ada batasnya. Ia juga berpendapat bahwa pemimpin dan bangsa yang kuat adalah mereka yang mampu menertawakan dirinya sendiri (<http://www.sinarharapan.co.id/index.html>, diakses tanggal 01 April 2007).

Parodi yang ditampilkan pun mengungkapkan realitas yang selama ini dirasakan dalam masyarakat. Sehingga hal ini menjadi semacam cermin diri bagi bangsa Indonesia. Apalagi di era reformasi ini, kebebasan mengeluarkan ide/gagasan tidak terbatas, termasuk juga gagasan yang menyangkut masalah politik dan pemerintahan di Indonesia. Hal ini mampu menjadi bahan yang

menarik ketika para wakil rakyat yang duduk di kursi pemerintahan mampu dijamah/dikritik oleh rakyat yang notabene adalah pemilih mereka. Dunia pemerintahan dan perpolitikan Indonesia yang bisa dibilang sedang menghadapi berbagai masalah dan kendala dalam menjalankannya, mampu diangkat dalam sebuah acara yang menarik, namun sarat dengan berbagai sindiran, kritik, dan masukan bagi pemerintah Indonesia. Dengan acara ini pula, masyarakat diajak untuk berpikir kritis atas apa yang terjadi di Indonesia dan tidak hanya *manut* saja dengan apa yang diinstruksikan oleh pemerintah.

Fenomena inilah yang menjadi daya tarik tersendiri yang dilihat oleh penulis. Sebuah acara baru yang tayang di televisi Indonesia yang mampu menjamah dunia pemerintahan dan perpolitikan Indonesia serta mengajak masyarakat untuk berpikir kritis atas hal tersebut. Dalam penelitian ini pula penulis mengharapkan pembaca tidak hanya sekedar mampu menjadi penonton acara Republik Mimpi sebagai parodi yang lucu, namun juga mampu melihat dari berbagai sisi dari acara tersebut. Karena, selain sebagai acara yang mampu membuat orang tertawa sebenarnya acara ini juga mengandung makna dan harapan besar terhadap pemerintah supaya lebih bisa menerima dan mendengarkan kritik dari rakyat yang memilihnya. Maka dari itu mengapa kiranya penelitian ini perlu dilakukan dengan maksud membedah berbagai makna tersembunyi dari acara parodi politik Republik Mimpi tersebut

B. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana konstruksi simulasi realitas politik Indonesia dalam acara parodi politik Republik Mimpi di Metro TV?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan :

1. Mengetahui makna yang tersembunyi dibalik penggunaan tanda-tanda (semiotika) dalam acara parodi politik Republik Mimpi.
2. Mengetahui konstruksi simulasi realitas politik Indonesia dalam acara parodi politik Republik Mimpi

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Menambah kajian pengetahuan tentang komunikasi, khususnya mengenai produksi makna dan pertukaran makna.
- b. Menambah kajian tentang metode analisis tentang tanda-tanda yang terdapat dalam suatu pesan komunikasi (semiotika)
- c. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam mengkaji lebih dalam bidang ilmu komunikasi khususnya konstruksi

2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan khususnya bagi mahasiswa ilmu komunikasi dalam membongkar makna dibalik acara yang mengangkat realitas politik Indonesia di televisi.
- b. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan makna dibalik tayangan Republik Mimpi.

E. Landasan Teori

1. Komunikasi Sebagai Proses Produksi dan Pertukaran Makna

Komunikasi merupakan proses pernyataan pikiran, ide antar manusia dengan menggunakan bahasa sebagai sarana penyalurnya. Komunikasi kemudian tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan, tetapi komunikasi juga sebagai proses produksi pesan dan pertukaran makna. Sebagaimana pandangan John Fiske tentang studi komunikasi sebagai *transmission of message* dan *productions and exchange of meanings* (Fiske, 1990:8-9).

Pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Effendy, 1999: 18). Dalam bentuknya berupa gagasan yang diterjemahkan ke dalam simbol-simbol yang dipergunakan untuk menyatakan

suatu maksud tertentu (Jiliveri, 1991:25). Lambang utama pada media radio

adalah bahasa lisan, pada surat kabar bahasa tulisan ada juga gambar, pada film dan televisi lambang utama adalah gambar. Pesan yang disampaikan media massa bersifat umum karena memang demi kepentingan umum. Penataan pesan bergantung pada media sifat yang berbeda satu dengan yang lainnya, dan disinilah dimensi seni tampak berperan.

Stephen W Littlejohn menyatakan bahwa dalam sebuah pesan terdapat isi atas suatu perbuatan dan tujuan apa yang diharapkan atas pesan tersebut. Sehingga perlu adanya strategi dalam menyusun kata-kata, tanda, simbol dan tindakan yang akan digunakan dalam menyampaikan sebuah pesan. Tujuan penyampaian pesan dan hasil yang diharapkan menjadi satu pemikiran atas strategi komunikasi yang akan digunakan (Littlejohn, 2004: 99).

Kaitannya dengan semiotika, pesan dimaknai sebagai susunan tanda-tanda yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan penerima pesan tersebut, serta dapat menghasilkan arti atau pengertian. Sebuah pesan mempunyai dua jenis makna, yakni makna denotatif dan makna konotatif. Makna denotatif adalah yang mengandung arti sebagaimana tercantum dalam kamus (*dictionary meaning*) dan diterima secara umum oleh kebanyakan orang dengan bahasa dan kebudayaan yang sama. Sementara makna konotatif adalah yang mengandung pengertian emosional atau mengandung penilaian tertentu (*emotional or evaluative meaning*). Di mana pesan yang sama memiliki makna yang berbeda bagi masing-masing budaya dan konteks yang berbeda (Effendy, 1990:12). Pesan komunikasi terdiri dari dua aspek, yakni isi

(*content*) dan lambang (*symbol*). Isi pesan umumnya adalah pikiran, sedangkan lambang umumnya adalah bahasa.

Pandangan pertama melihat komunikasi sebagai proses penyampaian pesan-pesan (*transmission of message*). Pandangan ini juga disebut sebagai pandangan positivistik. Hal ini berhubungan dengan bagaimana pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*) menyampaikan serta menerima pesan. Di sini komunikasi dimaknai sebagai suatu proses di mana seseorang berusaha mempengaruhi tingkah laku atau pikiran orang lain. Dengan kata lain pandangan ini melihat interaksi sosial sebagai proses hubungan seseorang dengan yang lain, atau proses mempengaruhi sikap, tingkah laku, respon emosional terhadap orang lain. Sebuah pesan dimaknai sebagai suatu yang ditransmisikan melalui proses komunikasi.

Maksud dan tujuan merupakan faktor yang krusial dalam memutuskan apa yang membentuk sebuah pesan. Jika komunikasi membawa akibat yang lain dari yang diharapkan, maka hal ini disebut sebagai kegagalan komunikasi (communication failure), yang kemudian akan berusaha dicari pada tingkat mana penyebab kegagalan itu terjadi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pandangan ini, komunikasi dilihat dari aspek prosesnya. Fiske kemudian menyebutnya dengan mazhab proses (Fiske, 1990: 8-9).

Pandangan yang kedua melihat komunikasi sebagai suatu aktifitas produksi pesan serta pertukaran makna-makna (*productions and exchange of meanings*). Pandangan ini disebut juga sebagai pandangan konstruksionis. Ini berkaitan dengan bagaimana pesan-pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam hal pembuatan makna. Pandangan ini melihat interaksi sosial

dengan menyatakan individu sebagai bagian dari sebuah kebudayaan atau masyarakat tertentu. Pandangan ini juga tidak mempertimbangkan kesalahpahaman yang akan menyebabkan kegagalan komunikasi, karena ini menyangkut perbedaan latar belakang budaya antara pengirim dengan penerima. Hal tersebut menekankan bahwa studi komunikasi adalah studi terhadap teks dan budaya, serta yang menjadi metode utamanya adalah semiotika. Fiske menyebut pandangan kedua ini dengan mahzab semiotika. Bagi semiotika, pesan merupakan suatu konstruksi dari beberapa *sign* yang setelah melalui interaksi dengan penerima akan menghasilkan makna. Pengirim, yang didefinisikan sebagai *transmitter* pesan, menurun arti pentingnya. Penekanan bergeser pada teks dan bagaimana teks itu “dibaca”. Selanjutnya terjadi proses *reading*, yakni proses penemuan makna-makna yang terjadi ketika pembaca berinteraksi dengan teks. Dalam proses interaksi inilah, *reader* membawa aspek kultural mereka dalam merespon kode atau *sign* yang menyusun teks. Sejalan dengan apa yang diungkapkan Littlejohn:

Although messages do have certain structural features, you cannot legitimately separate the message from the communicators who send and receive it. Structural features of the message certainly reflect rules of interpretation, but these rules emerge from social interaction within groups and communities, and they are part of the cognitive resources that each person carries around. Also, we will have different connotations for the symbols used in messages. Although we may agree on the literal meaning, even the illocutionary force, of the message, our connotations are bound to differ, at least a little.

Sehingga masing-masing pembaca yang mempunyai perbedaan pengalaman sosial atau perbedaan kultural akan berbeda pula pemahamannya terhadap teks yang sama, menurut Fiske hal ini bukanlah suatu kegagalan komunikasi (Fiske, 1990: 9-10). Pesan kemudian bukan dipahami sebagai sesuatu yang dikirimkan, melainkan merupakan salah satu elemen didalam sebuah hubungan terstruktur yang mempunyai elemen-elemen lain termasuk realitas eksternal dan *producer/reader* (Fiske, 1990: 11).

Mahzab proses cenderung menggunakan ilmu-ilmu sosial, terutama psikologi dan sosiologi, dan cenderung memusatkan dirinya pada tindakan komunikasi. Sedangkan mahzab semiotika cenderung menggunakan linguistik dan subyek seni, dan cenderung memusatkan dirinya pada karya komunikasi. Pandangan kedua (semiotika) ini menjadi dasar yang akan digunakan dalam penelitian ini, karena analisis ini berhubungan dengan studi teks dan budaya.

2. Konstruksi Realitas Sosial Politik

Istilah konstruksi sendiri pertama kali di kemukakan oleh Berger dalam konteks bagaimana realitas dalam media dikonstruksikan oleh seorang wartawan. Menurut cara pandang ini, realitas pada dasarnya bukan hadir dengan sendirinya sebagai sebuah realitas objektif di luar diri kita, tetapi yang lebih penting realitas tersebut dikonstruksikan dalam alam pikiran kita. Dengan demikian pesan yang hadir dalam media, dengan menggunakan cara

Adapun pemahaman dari realitas itu sendiri menurut Alfred Schultz adalah *stock knowledge*, baik *stok knowledge* tentang barang-barang fisik, tentang sesama manusia, artefak, dan koleksi-koleksi sosial ataupun objek-objek budaya. *Stok knowledge* yang mereka dapatkan melalui proses sosial itu, menyediakan *frame of reference* atau orientasi yang mereka gunakan untuk menginterpretasikan objek-objek dan peristiwa-peristiwa yang mereka lakukan sehari-hari. Objek-objek dan peristiwa itu tidak memiliki makna yang universal atau inheren, yang jauh terpisah dari kerangka yang sudah ditentukan (Washburn, 1992:55).

Menurut Piliang, realitas merupakan suatu konsep yang kompleks sarat dengan pertanyaan filosofis. Contohnya adalah apakah musik yang kita dengar, atau bunga yang kita sentuh adalah “realitas” yang sesungguhnya ? ataukah hanya kulit luar atau permukaan dari “realitas” yang sebenarnya. Ada konsep filosofi yang mengatakan bahwa yang kita lihat bukanlah “realitas” melainkan representasi (*sense datum*) atau tanda (*sign*) dari realitas yang sebenarnya, yang tidak dapat kita tangkap (Sobur, 2002:92).

Realitas yang diangkat dalam penelitian ini adalah realitas sosial politik. Menurut Max Weber, realitas sosial merupakan perilaku sosial yang memiliki makna subyektif. Karena itu, ia memiliki tujuan dan motivasi. Perilaku itu menjadi sosial jika membuat individu mengarahkan dan memperhitungkan perilaku orang lain dan mengarahkan kepada makna subyektif itu (Tahib, 2002:11)

Realitas sosial tidak berdiri sendiri tanpa kehadiran individu. Realitas sosial memiliki makna ketika realitas sosial itu dikonstruksikan dan dimaknakan secara subyektif oleh individu lain sehingga memantapkan realitas itu secara obyektif. Individu mengkonstruksi realitas sosial dan merekonstruksi dalam dunia realitas, memantapkan realitas itu berdasarkan subyektivitas individu lain dalam institusi sosialnya.

Dann Nimmo mendefinisikan politik sebagai suatu kegiatan orang secara kolektif yang mengatur perbuatan mereka di dalam konflik sosial. Meriam Budiharjo mendefinisikan politik sebagai bermacam-macam kegiatan dalam suatu sistem politik (atau negara) yang menyangkut proses menentukan tujuan-tujuan dari sistem itu, dan melaksanakan tujuan-tujuan itu.

Aspek-aspek masyarakat yang dipelajari oleh para ahli ilmu politik lebih di fokuskan untuk mempelajari khusus pada lembaga-lembaga sosial seperti lembaga legislatif dan eksekutif, partai politik dan kelompok kepentingan, dan beberapa bidang khusus seperti proses pemilihan umum atau legislatif. Sedangkan esensi politik adalah penyelesaian konflik-konflik antar manusia, proses pembuatan keputusan-keputusan ataupun pengembangan kebijakan-kebijakan, secara otoritas yang mengalokasikan sumber-sumber dan nilai tertentu, atau pelaksanaan kekuasaan dan pengaruhnya dalam masyarakat. Politik selalu menyangkut tujuan-tujuan publik, tujuan-tujuan masyarakat sebagai keseluruhan dan bukan tujuan-tujuan pribadi seseorang

.yang disebut politik itu menyangkut kegiatan berbagai kelompok termasuk kegiatan partai politik dan kegiatan individu demi kepentingan bersama.

3. Simulasi

Simulasi adalah metode yang mencoba meniru perilaku suatu sistem yang riil (<http://thegadget.wordpress.com/2004/03/19/78467145-50/>, diakses tanggal 12 Mei 2008). Dalam simulasi, dunia digambarkan dengan lebih menakjubkan, lebih membahagiakan dan lebih segalanya daripada dunia nyata. Penggambaran ini membawa manusia terjebak ke dalam sebuah ruang yang disadarinya sebagai dunia nyata meskipun sesungguhnya semu atau khayalan belaka. Sehingga, apa yang ditampilkan oleh media dianggap nyata dan menjadi acuan dari realitas sosial. Pada kondisi tersebut, simulasi merupakan kebalikan dari representasi. Jika representasi, realitas sosial adalah acuannya maka simulasi, tanda tidak memiliki referensi realitas.

Dengan kecanggihan teknologi khususnya media massa, media yang baru membombardir kita dengan simulasi, dalam kenyataannya menciptakan hidup kita (Junaedi, 2005). Media membentuk realitasnya sendiri yang seakan-akan nyata dalam pikiran kita. Media menentukan apa yang baik dan apa yang buruk dalam benak kita, sehingga apa yang kita peroleh dari informasi media, kita anggap adalah pengalaman yang sebenarnya padahal pengalaman tersebut merupakan simulasi yang dibuat media.

Media mensimulasi pikiran kita. Bahkan simulasi itu telah sampai ke kehidupan sehari-hari kita. Lingkungan yang telah tersimulasi menentukan

atau memberitahu kita apa yang kita inginkan, apa yang kita sukai atau bahkan menentukan pikiran kita. Oleh karena itu, apa yang kita anggap sebagai kebutuhan kita sebenarnya merupakan simulasi yang dihasilkan oleh media. Kita tidak lagi mengkonsumsi sebuah benda berdasarkan fungsinya, namun lebih karena nilai atau simbol yang ada pada benda tersebut. Konsumsi beralih dari logika nilai guna (*use value*) menjadi nilai tanda (*sign value*) (Junaedi, 2005).

Realitas yang kita alami saat ini sangat terpengaruh dengan keberadaan media. Mengkonsumsi media merupakan suatu keharusan bagi kita apabila tidak ingin tertinggal dengan perkembangan yang ada. Berbagai aspek kehidupan telah dirambah oleh media, mulai dari segi ekonomi, budaya, gaya hidup, agama, bahkan politik. Acara yang dapat dijadikan salah satu referensi politik di media adalah Republik Mimpi yang tayang di metro TV. Realitas politik yang pada masa orde baru dapat dikatakan 'sakral' untuk dijamah apalagi disebarluaskan, kini hal itu tidak berlaku lagi seiring berkembangnya media.

Acara Republik Mimpi merupakan parodi politik dari fenomena politik di Indonesia. Dalam acara ini ditampilkan simulasi dari tokoh-tokoh politik yang ada di Indonesia. Bukan hanya dari segi tokoh yang ditampilkan memiliki tingkat kemiripan dengan tokoh-tokoh politik Indonesia, namun juga masalah-masalah yang diangkat merupakan fenomena yang terjadi di

Indonesia. Seperti yang diungkapkan oleh Baudrillard tentang empat sukseksi citra :

These would be the successive phases of the image: (1) It is the reflection of a basic reality, (2) It masks and perverts a basic reality, (3) It masks the absence of a basic reality, (4) It bears no relation to any reality whatever: it is its own pure simulacrum. In the first case, the image is a good appearance: the representation is of the order of sacrament. In the second, it is an evil appearance: of the order of malefice. In the third, it plays at being an appearance: it is of the order of sorcery. In the fourth, it is no longer in the order of appearance at all, but of simulation.

*(www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard
Simulacra.html)*

Baudrillard mengungkapkan terdapat empat sukseksi citra, dimulai dari citra tersebut merupakan refleksi atas realitas hingga citra benar-benar merupakan simulasi yang tidak memiliki referensi apapun. Dalam penelitian ini nantinya akan menganalisis termasuk sukseksi citra yang manakah objek dari penelitian ini.

4. Media dan Realitas Politik Indonesia

Media massa adalah semua alat penyampai pesan-pesan yang melibatkan mekanisme untuk mencapai audiens yang luas dan tidak terbatas (Roger, 1978:17) Surat kabar, radio, film dan televisi merupakan alat yang memungkinkan sumber informasi mengangkat audiens dalam jumlah besar dan tersebar luas. Komunikasi dengan menggunakan sarana penghubung atau media massa adalah pemberi informasi untuk dapat menyampaikan atau memberitahukan segala peristiwa dan pengetahuan kepada masyarakat luas.

Namun *feed back* dari pesan itu sendiri cenderung searah, jikalau ada itu presentasinya relatif kecil. Namun di sisi lain media massa dapat menyampaikan pesan-pesan kepada khalayak ramai dalam waktu yang relatif singkat dan tersebar luas serta sifat informasi yang dapat menambah pengetahuan. Lebih lanjut lagi Rogers mengemukakan, bahwa :

“ ciri-ciri komunikasi melalui saluran media massa, dimana arus pesan terjadi cenderung searah, tingkat umpan balik yang relatif rendah, kecepatan menjangkau audiens dalam jumlah besar dengan waktu yang relatif singkat dan efek yang terjadi adalah penambahan pengetahuan” (Roger,1978:17).

Media massa pada dasarnya adalah sarana teknis atau fisik untuk merubah pesan menjadi sinyal yang dapat ditransmisikan melalui saluran tersebut. Sifat dari saluran atau saluran-saluran yang tersedia untuk digunakan. Sifat medium ini kemudian menentukan tingkatan kode yang dapat ia transmisikan. Fiske membagi media menjadi 3 kategori utama (Fiske,1990:30) :

- Media Presentasional

Suara, wajah, tubuh. Media ini menggunakan bahasa “alami” dalam kata-kata yang diucapkan, ekspresi, gesture dan seterusnya.

- Media representasional

Buku, lukisan, foto, tulisan, arsitektur, dekorasi interior, berkebun dan lain lain. Terdapat sejumlah media yang menggunakan

konvensi-konvensi estetik dan kultural untuk menciptakan suatu "teks" dari beberapa jenis.

- Media mekanis

Telepon, radio, televisi, teleks. Media ini adalah transmitter media kategori 1 dan 2.

Indonesia, sebagai negara kesatuan telah merdeka selama 63 tahun. Selama kemerdekaan itu pemerintahan Indonesia telah mengalami tiga periode kekuasaan yakni, era orde lama, era orde baru dan era reformasi. Saat ini bangsa Indonesia berada dalam era reformasi, dimana era tersebut ditandai dengan jatuhnya rezim Soeharto yang telah berkuasa selama 32 tahun pada masa orde baru. Dalam era reformasi kepemimpinan nasional dipegang oleh BJ.Habibie sebagai presiden setelah sebelumnya terjadi pernyataan dari Soeharto yang menyatakan berhenti dan jabatannya sebagai Presiden. Selanjutnya pada waktu itu Soeharto menyatakan bahwa yang melaksanakan tugas sebagai presiden ialah Wakil Presiden yang ketika itu dijabat oleh BJ.Habibie sesuai dengan bunyi pasal 8 UUD 1945 sebagai berikut:

"Jika Presiden mangkat, berhenti atau tidak dapat melakukan kewajibannya dalam masa jabatannya, ia diganti oleh Wakil Presiden sampai habis waktunya ". (BAB III Pasal 8 UUD 1945)"

Peristiwa politik menegangkan yang terjadi pada tanggal 21 Mei 1998 yakni tidak lebih dari 2 bulan 10 hari setelah Pelantikan Presiden hasil Pemilu

1997 dan Sidang Umum MPR Tahun 1998 telah menjadi sejarah

baru bagi perkembangan politik di Indonesia sekaligus menandakan terkuburnya rezim orde baru dan memunculkan era Indonesia baru yang disebut-sebut dengan "Era Reformasi". Didalam era reformasi ini telah ditandai dengan berbagai perubahan dan perkembangan baik dalam kehidupan politik, sosial, hukum dan budaya. Mekanisme pemerintahan dituntut transparansinya. Sejalan dengan itu tuntutan untuk mengikis habis Korupsi, Kolusi dan Nepotisme (KKN) terus didengungkan. Setelah disumpah oleh Ketua Mahkamah Agung pada tanggal 21 Mei 1998, selanjutnya Habibie menyusun kabinetnya dengan melakukan perubahan-perubahan mendasar. Susunan kabinet sedikit banyak telah mencerminkan reformasi. Pemerintahannya dibuktikan juga dengan melepaskan keterbatasan dalam pemberian SIUPP.

Hasilnya sekarang ini telah tumbuh sangat banyak penerbitan Surat Kabar, Tabloid maupun Majalah. Pada sektor komunikasi non media, kegiatan aksi unjuk rasa semakin merajalela. Proses interaksi masyarakat di beberapa daerah memang terasa mencekam. Komunikasi menjadi kurang harmonis. Saling menghujat antar tokoh-tokoh bangsa selalu muncul di media cetak maupun elektronik. Dalam keadaan yang demikian masyarakat mendambakan ketenangan dan ketenteraman, kesejukan yang dilandasi oleh nilai-nilai persatuan dan kesatuan.

Perhelatan demokrasi akbar Indonesia sepanjang 2004 terdiri dari pemilu legislatif dan pemilu presiden (pilpres). Meski kedua pemilu bertujuan

berbeda, realitas politiknya tak bisa dipungkiri saling terkait. Anggota legislatif di Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) dan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) yang terpilih lewat pemilu 5 April 2004 adalah perpanjangan tangan parpol masing-masing, yang sebelumnya lolos verifikasi di Komisi Pemilihan Umum (KPU) dan Departemen Kehakiman dan HAM (Depkeham). Salah satu ujung rangkaian proses itu juga adalah upacara pengukuhan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono dan Wapres Jusuf Kalla di MPR/DPR pada 20 Oktober 2004 sebagai pimpinan negara periode 2004-2009 (http://banjarmasinpost.co.id/component/option,com_frontpage/Itemid,390/, diakses pada 12 Mei 2008).

Pemilihan Umum 2004 yang dilaksanakan oleh KPU yang bersifat nasional, tetap dan mandiri adalah implementasi empirik pertama yang menghasilkan anggota DPR, DPRD, DPD, Presiden dan Wakilnya yang absah (http://www.dpr.go.id/majalahparlementaria/index.php?Itemid=31&id=58&option=com_content&task=view, diakses pada 12 Mei 2008). Demokrasi yang di dalamnya ada pemilu, memerlukan pemilih yang cerdas dan bertanggungjawab. Setiap orang apa pun latar belakangnya, tingkat pendidikannya dan statusnya, memiliki hak suara yang sama. Satu orang pemilih memiliki satu hak suara, tanpa ada keistimewaan pada siapa pun. Demokrasi yang membawa perubahan, hanya dihasilkan oleh pemilu yang berkualitas. Pemilu berkualitas hanya dapat terjadi bila pemilihnya cerdas dan

Dari sekilas tentang fenomena realitas politik Indonesia diatas, media massa juga mendapat peran yang cukup penting dalam pengaplikasiannya. Elemen dasar seluruh isi media adalah bahasa (Hamad, 2004:15), sehingga para pekerja media memanfaatkan bahasa dalam menyajikan realitas (peristiwa, keadaan, benda) kepada publik. dengan bahasa mereka menentukan gambaran beragam realitas ke dalam benak masyarakat. Hal ini termasuk juga dengan dunia perpolitikan Indonesia. Hamad berpendapat terdapat tiga tindakan yang biasa dilakukan pekerja media, khususnya oleh para komunikator massa ketika melakukan konstruksi realitas, termasuk realitas politik yang berujung pada pembentukan citra sebuah kekuatan politik yakni, pemilihan simbol (fungsi bahasa), pemilihan fakta yang akan disajikan (strategi framing) dan kesediaan memberi tempat (agenda setting) (Hamad, 2004:16).

Dengan adanya tiga faktor tersebut yakni, penggunaan simbol politik, strategi framing, dan fungsi agenda setting, akan mudah dilihat dampak apa yang bisa muncul sebagai hasil dari proses konstruksi realitas politik. Yang pertama, dampak munculnya opini publik mengenai sebuah peristiwa politik. Di benak publik kelak opini publik itu akan membentuk gambaran politik (*political image*) positif ataupun negatif mengenai suatu realitas politik. Namun begitu munculnya opini publik di sini tidak selalu buruk. Opini publik juga dapat memberi pengaruh terhadap pembelajaran politik, partisipasi politik

dan usaha mempengaruhi pejabat dalam pengambilan keputusan.

5. Televisi

Televisi merupakan salah satu bentuk dari media massa. sifatnya yang audio visual membuatnya lebih sempurna dibandingkan dengan media yang lain. Meminjam istilah dari Nurudin, bahwa televisi saat ini telah menjadi agama baru bagi masyarakat modern Indonesia. Hal ini dikarenakan besarnya ketergantungan masyarakat akan televisi serta besarnya kekuatan televisi dalam mempengaruhi masyarakat yang mengkonsumsinya. Ketergantungan ini dapat dilihat dari pola hidup masyarakat yang menjadikan televisi sebagai acuan, penuntun, nasihat (sumber referensi atas realitas bahkan sumber nilai) masyarakat, sehingga masyarakat kemudian diarahkan hidupnya oleh televisi (Nurudin, 1997:ii).

Sebagai media informasi, televisi memiliki kekuatan yang ampuh (*powerful*) untuk menyampaikan pesan. Karena media ini dapat menghadirkan pengalaman yang seolah-olah dialami sendiri dengan jangkauan yang luas dalam waktu yang bersamaan. Penyampaian isi pesan seolah-olah langsung antara komunikator dan komunikan. Melalui stasiun televisi, kerusuhan di Ambon dapat diterima di Banda Aceh dan di Jayapura dalam waktu bersamaan. Begitu pula acara pertandingan AC Milan melawan Juventus di Italia dapat langsung dinikmati pemirsa RCTI di Indonesia. Sungguh luar biasa, informasi/kejadian di belahan bumi sana bisa diterima langsung di rumah (<http://radmarssy.wordpress.com/2007/05/04/antara-televisi-anak-dan-keluarga-sebuah-analisis/> diakses pada 12 Mei 2008)

Kekuatan televisi yang sedemikian mempesona inilah yang menyebabkan masyarakat tidak pernah menyadari jika ada sesuatu yang berubah karena televisi. Cara kerjanya begitu halus, perlahan-lahan, dan mengepung dari banyak dimensi mulai dari psikologis, ekonomi, hingga budaya. Cara televisi mempengaruhi masyarakat sangat persuasif, sampai-sampai tidak merasakan telah hanyut di dalamnya (<http://groups.yahoo.com/group/PPDi/message/1619>, diakses pada 12 Mei 2008).

Maka benar jika televisi ikut andil di dalam transformasi budaya bangsa. Ada beberapa faktor, yang pertama, jika dilacak lebih jauh banyak masyarakat kita menjadikan kehadiran televisi menjadi alternatif pertama untuk membantu mengasuh disela-sela kesibukan orang tua. Berarti televisi menjadi "ibu kedua" karena secara psikologis pengaruhnya sangat cepat diterima oleh anak.

Kedua, lewat kekuatan yang dimiliki dalam media televisi dengan cepat mengubah pola pikir serta opini publik, merombak sikap mental dan tatanan masyarakat relatif lebih mudah. Jalaludin Rahmat mengatakan bahwa media televisi mempunyai kekuatan tersembunyi untuk menggambarkan apa yang terjadi, apa yang penting dalam berbagai kejadian serta menjelaskan hubungan-hubungan dan makna yang ada di antara kejadian-kejadian itu (aanshonan.files.wordpress.com/2007/11/media-audio-visual.doc, diakses

Hal ini karena televisi merupakan media pertama dari sebuah realitas sosial karena televisi merupakan sajian yang paling mendekati realitas yang sebenarnya dibanding dengan media yang lain. Peristiwa baik yang benar-benar terjadi maupun realitas yang direkayasa, lewat televisi yang berfungsi sebagai jendela dan disajikan secara visual disertai dengan narasi atau sarana audio lain terhadap peristiwa yang dipotret. Dengan demikian konsekuensinya, masyarakat awam akan sangat mudah mencerna/menyerap pengaruh tingkat pertama yang disajikan oleh televisi.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika. Semiotika untuk studi media massa tidak hanya terbatas sebagai kerangka teori, namun sekaligus juga bisa sebagai metode analisis (Hamad, dalam Sobur, 2001:114). Metodologi penelitian yang digunakan dalam analisis semiotika adalah interpretative, analisis semiotika bersifat kualitatif (Sobur, 2001:147).

Penelitian kualitatif sendiri dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan atau proses menjangkau informasi dari kondisi sewajarnya dalam kehidupan suatu objek (Singarimbun dan Effendi, 1989:3 - 4). Dihubungkan dengan pemecahan suatu masalah baik dari sudut pandang teoritis maupun praktis. Dari pengertian tersebut jelaslah bahwa penelitian kualitatif bersifat induktif karena tidak dimulai dari hipotesis sebagai generalisasi untuk diuji kebenarannya melalui pengumpulan data yang bersifat khusus. Penelitian

kualitatif dimulai dengan mengumpulkan informasi-informasi dalam situasi sewajarnya yang dirumuskan menjadi suatu generalisasi yang dapat diterima oleh akal sehat (*common sense*) manusia.

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data. Dalam menggunakan beberapa cara itu diharapkan dapat memperoleh data yang representatif. Secara rinci dalam mengumpulkan data digunakan beberapa teknik yang akan meliputi :

a. Studi pustaka

Yakni mengumpulkan data dari literatur pendukung dari beberapa sumber atau buku yang berhubungan dengan ilmu komunikasi dan politik. Selain itu data juga diambil dari kamus, surat kabar, majalah, internet, dan sumber-sumber lain yang mendukung dan relevan untuk digunakan dalam penelitian ini. Studi pustaka merupakan elemen penting dalam analisis Semiotik, terlebih untuk memperkaya wacana.

b. Dokumentasi

Dokumentasi, yakni tayangan Republik Mimp di Televisi yang akan diteliti didokumentasikan untuk kemudian ditemilkan dalam bentuk video dan

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah acara Republik Mimpi yang tayang di MetroTV, setiap Minggu pukul 21.30 WIB dan tayangan ulangnya pada hari Senin pukul 12.30 WIB. Acara ini merupakan bentuk acara parodi politik yang menampilkan realitas politik yang ada di Indonesia. Republik Mimpi menggunakan tokoh-tokoh yang mempunyai tingkat kemiripan dengan tokoh-tokoh politik yang ada di Indonesia, sehingga membuat acara ini lebih mirip dengan realitas yang ada.

Fenomena yang diangkat dalam acara ini adalah fenomena politik yang terjadi di Indonesia, maka dari itu acara Republik Mimpi ini juga sering mendatangkan tokoh-tokoh politik Republik Indonesia yang mana disebut sebagai negara tetangga. Tokoh-tokoh politik yang didatangkan merupakan tokoh-tokoh yang berhubungan dengan fenomena yang sedang terjadi.

4. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan analisis semiotika dari Roland Barthes. Aspek-aspek yang akan dilihat berkaitan dengan konstruksi realitas politik Indonesia dalam acara parodi politik Republik Mimpi ini antara lain :

- Logo yang digunakan,
- Tingkat kemiripan tokoh-tokoh pemain, dan
- Fenomena yang diangkat dalam acara Republik Mimpi

Ketiga aspek diatas akan masuk dalam model Semiotika yang diterapkan oleh Roland Barthes yang fokus perhatiannya lebih tertuju pada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order signification*). Dalam pandangan semiotika, teks (berita) dipandang penuh dengan tanda, mulai dari pemakaian kata atau istilah, frase, angka, foto dan gambar, bahkan cara mengemasnya pun adalah tanda (Hamad, 2004:16). Dalam konsep Roland Barthes sebagai sumbangan yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiotika Saussure, memperlakukan citra-citra dalam media massa sebagai tanda-tanda, sebagai bahasa di mana makna kemudian dikomunikasikan. Tanda berarti atau mewakili konsep-konsep, ide dan perasaan kita dalam cara tertentu sehingga memungkinkan orang lain untuk 'membaca', menyandi balik (*decode*), atau menafsirkan makna mereka dalam cara yang kira-kira sama dengan yang kita lakukan.

Barthes mengembangkan pemikirannya dalam semiotika melalui usaha-usahanya melakukan praktek penandaan dan interpretasi tanda ke dalam makna terhadap berbagai fenomena sosial. Langkah awal pemikiran Barthes kerap menganalisis budaya pop yang ditampilkan media massa-terutama televisi sebagai tanda-tanda yang membawa pesan dan mengkonstruksi makna tertentu. Dari sini pemikirannya berkembang lagi merambah ranah yang lebih luas dan mendalam. Beberapa pokok pemikiran Barthes yang menjadi acuan dasar dalam metode penelitian ini adalah

memaknai bertingkat melalui denotatif konotatif

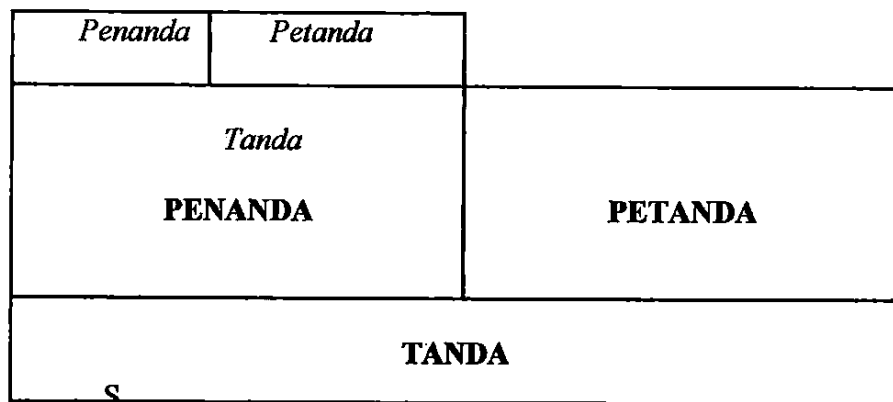
Makna denotatif yang merupakan signifikasi tingkat pertama adalah makna primer suatu tanda yang dapat langsung kita 'tangkap' jika kita mengindra tanda itu. Piliang (dalam Sumbo,2008:20) menyebutkan bahwa makna denotatif adalah hubungan eksplisit antara tanda dengan referensi atau realitas dalam pertandaan tahap denotatif. Misalnya ada gambar manusia, binatang, pohon, rumah. Warnanya juga dicatat seperti merah, kuning, biru, putih dan sebagainya. Pada tahapan ini hanya informasi data yang disampaikan. Sedangkan dalam makna konotatif terbentuk akibat perkembangan makna yang tidak lagi mengacu pada makna primernya, di mana dalam teori Barthes disebut signifikasi tingkat kedua. Makna konotatif meliputi aspek makna yang berkaitan dengan perasaan dan emosi serta nilai-nilai kebudayaan dan ideologi (Hamad, 2008:20). Konotatif bekerja dalam tingkat subyektif, sehingga kehadirannya tidak disadari. Misalnya dalam memaknai gambar wajah orang tersenyum, dapat diartikan sebagai suatu keramahan atau kebahagiaan, namun juga dapat diartikan sebaliknya yakni sebagai sebuah penghinaan terhadap seseorang. Untuk memahami makna konotatif, maka unsur-unsur yang lain harus dipahami pula. Dalam konotatif, proses penandaan lebih luas dimaknai di mana menghubungkan bahasa ke dalam cakupan yang lebih lebar kepada tema-tema dan makna. Dari sinilah kemudian diperoleh petanda baru yang sangat terkait dengan konteks sosial, budaya dan sistem nilai yang ada. Pada tingkat konotasi inilah makna tersembunyi yang hendak dicari dapat diperoleh. Karena melalui sistem

pemaknaan yang bertingkat inilah pada tahap konotasi dapat ditemukan semacam fragmen-fragmen dari suatu ideologi. Barthes menyebut tingkat penandaan kedua ini sebagai level mitos.

Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas yang sudah mempunyai dominasi. Mitos menurut Barthes (dalam Kurniawan, 2001: 84) adalah suatu sistem komunikasi yang dengan demikian dia adalah sebuah pesan. Mitos kemudian tidak mungkin dapat menjadi sebuah obyek, sebuah konsep, sebuah ide, karena mitos adalah sebuah mode penandaan yakni sebuah bentuk. Mitos sebagai bentuk tidak dibatasi oleh obyek pesannya, tetapi dengan cara apa mitos menuturkan pesan itu.

Signifikansi dua tahap dari Roland Barthes dapat dijelaskan pada gambar di bawah ini:

Gambar 1.1 Signifikansi Dua Tahap Barthes



Sumber : Chris Barker, 2006 : 73

Signifikasi tahap pertama, dalam hal ini merupakan hubungan antara *penanda* dan *petanda* di dalam sebuah tanda terhadap realitas sosial. Itulah yang disebut sebagai makna denotatif, yakni makna paling nyata. Dari peta Roland Barthes di atas, terlihat bahwa: *penanda* adalah aspek material yang tampak. Dan tanda material ini bersama dengan *petanda* yang disebut sebagai konsep (aspek mental) membentuk *tanda*, yang disebut sebagai *Primary Signification* (denotasi). Selanjutnya sign ini dapat diturunkan menjadi **PENANDA** dan **PETANDA**. **PENANDA** dan **PETANDA** tersebut membentuk **TANDA** yang disebut sebagai *Secondary Signification* (konotasi). Pada *Secondary Signification* inilah Barthes menyatakan adanya *reader of myth*.

Dari sekilas mengenai semiotika dengan sistem penandaan dua tingkat diatas, dapat kita bahas sekilas mengenai aspek-aspek yang akan diteliti. Misalnya kita ambil pada aspek tingkat kemiripan para tokoh dengan tokoh-tokoh aslinya. Pada aspek ini dapat kita lihat para pemainlah yang akan menjadi penanda, dan sebagai petandanya mereka membawakan karakter dari tokoh-tokoh politik yang mereka perankan. Hal tersebut akan menjadi sebuah tanda bahwa para pemain tersebut memerankan tokoh politik yang mereka duplikasi karakteristiknya atau dengan kata lain mereka adalah duplikat dari tokoh-tokoh politik Indonesia.

Dari peran yang mereka bawakan itulah mereka telah menghasilkan sebuah tanda dari sistem penandaan denotatif yang nantinya akan menjadi sebuah penanda konotatif yang baru. Penanda konotatif ini berkaitan dengan

petanda konotatif yakni perasaan atau emosi penontonnya yang dipengaruhi oleh nilai-nilai kulturalnya, sehingga menghasilkan sebuah pemikiran baru dari penontonnya namun tetap terpengaruh dengan berbagai aspek diluar pemikiran sang penonton. Hasil dari penanda dan petanda dalam sistem tanda tingkat kedua inilah yang menjadi tanda baru (konotatif).

Pesan yang terdapat dalam acara Republik Mimpi ini bersifat verbal dan non verbal. Pesan verbal adalah pesan yang menggunakan satu kata atau lebih yang disimbolkan dengan bahasa. Bahasa dianggap sebagai sistem kode verbal. Pesan non verbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata, baik lisan maupun tertulis. Misalnya ekspresi pemain (aktor), *setting* dan lain sebagainya. *Setting* ini meliputi konteks situasi dan peristiwa apa yang muncul pada saat acara ini dibuat.

Aplikasi semiologi televisi berhubungan dengan aspek-aspek yang berkaitan dengan proses memotret menggunakan kamera (Berger, 1982:38). Proses tersebut antara lain fokus, kualitas film, *frame* apa yang diambil, dari *angle* mana dan sebagainya. Pengambilan gambar dengan menggunakan kamera ini dapat membantu menginterpretasi apa yang kita lihat dan kita dengar pada televisi. Teknik kerja seperti yang tertera dalam tabel dibawah ini dapat memudahkan melakukan penelitian semiotika berdasarkan kategori dan alasan pengambilan gambar. Adapun teknik kerja kamera dan teknik editing dapat dijelaskan sesuai dengan tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Teknik Kerja Kamera

Camera Shot (Penanda)	Definisi	Makna (Petanda)
<i>Close up</i>	Hanya wajah	Ke-intim-an
<i>Medium Shot</i>	Hampir seluruh tubuh	Hubungan personal
<i>Long Shot</i>	Setting dan karakter	Konteks, skope, jarak publik
<i>Full Shot</i>	Seluruh badan	Hubungan sosial

Sumber: Arthur Asa Berger, *Media Analysis Techniques*, 1998:34

Tabel 1.2 Pergerakan Kamera dan Tehnik Editing

Penanda	Definisi	Makna (Petanda)
<i>Pan Down</i>	Kamera mengarah ke bawah	Kekuasaan, kewenangan
<i>Pan Up</i>	Kamera mengarah ke atas	Kelemahan, pengecilan
<i>Zoom in</i>	Pergerakan kamera dari sempit kesudut lebar	Observasi, fokus
<i>Zoom Out</i>	Pergerakan kamera menjauhi objek secara optis	
<i>Fade in</i>	Kamera kelihatan pada layar kosong	Pemulaan
<i>Fade out</i>	Gambar dilayar menjadi hilang	Penutupan
<i>Cut</i>	Pindah dari gambar satu ke gambar yang lain	Kebersambungan, menarik

<i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar	'Penentuan' kesimpulan.
-------------	----------------------------	-------------------------

Sumber: Arthur Asa Berger, 1998:35.

5. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyajian hasil analisis data sekaligus memudahkan proses analisis penelitian, maka perlu disusun sistematika penulisan. Adapun susunan tulisan ini terdiri dari 4 bab.

Bab pertama merupakan bab pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori dan metodologi penelitian yang digunakan serta berisis sistematika penulisan itu sendiri. Bab ini berfungsi sebagai pengantar atau pendahuluan untuk membahas bab-bab selanjutnya.

Bab kedua berisi tentang gambaran umum tentang acara yang akan diteliti yakni Republik Mimpi. Gambaran umum ini menjelaskan secara singkat tentang sejarah dari Metro TV yang merupakan stasiun televisi yang menayangkan acara yang diteliti, kemudian penjelasan mengenai acara parodi politik Republik Mimpi itu sendiri dan dilanjutkan dengan menguraikan profil dari pemain-pemain utama dalam acara tersebut.

Bab ketiga yang merupakan bab pembahasan, berisi tentang hasil analisis dari peneliti tentang konstribusi simulasi acara Republik Mimpi

terhadap realitas politik Indonesia, berupa simbol-simbol baik verbal maupun non verbal yang terdapat dalam tayangan ini yang layak untuk diteliti dan didukung oleh pendapat-pendapat lain yang diambil dari berbagai referensi yang peneliti gunakan.

Bab keempat disebut juga sebagai bab penutup. Pada bab ini akan ditarik kesimpulan berdasarkan deskripsi pada bab pendahuluan sampai dengan bab tiga. Setelah kesimpulan, pada bab empat ini peneliti memberikan saran-saran dan kritik yang berkaitan dengan objek penelitian