

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Rasialisme adalah cara pandang tertentu dimana perbedaan fisik menjadi sebuah parameter diskriminatif. Pada awalnya rasialisme tidak mengarah pada bentuk diskriminasi dimana memandang bahwa warna kulit atau bentuk fisik tertentu menjadi dasar perbedaan. Menurut Goerge M Fredickson antisemitisme adalah bentuk rasialisme awal yang memandang faktor keturunan dapat menimbulkan prasangka rasial. Pada masa Abad Pertengahan kaum Yahudi di Eropa menjadi kaum yang terpinggirkan dalam kehidupan sosial. Di Spanyol sekitar tahun 1400-an kaum Yahudi mengalami penindasan yang cukup tragis. Pada masa itu orang-orang Yahudi yang tidak memeluk agama Nasrani akan di jatuhkan hukuman berupa di bakar hidup-hidup. Hal ini berlanjut sampai pada waktu yang cukup lama, hingga kolonialisme sedikit demi sedikit menghapuskan bentuk perilaku rasial tersebut.

Kolonialisme kemudian telah menggantikan rasialisme klasik menjadi rasialisme ilmiah atau modern, yaitu sebuah bentuk pandangan rasial yang menganggap bahwa ras Eropa atau ras "*kaukasus*" adalah ras satu-satunya di jagad raya ini yang sempurna dan beradab. Menurut Buffon salah seorang ilmuwan naturalis Eropa pada masa pencerahan

Eropa yang telah mengalami kemerosotan genetika dikarenakan tidak mempunya ras tersebut beradaptasi dengan alam dan iklimnya.<sup>1</sup>

Kolonialisme bangsa Eropa menuju Dunia Baru, menimbulkan bentuk eksistensi ras *Anglo* sebagai ras superior di banding ras lainnya. Dominasi inilah yang kemudian memunculkan sebuah pandangan rasialisme universal bangsa Eropa berbanding dengan bangsa lainnya di muka bumi ini. Kolonialisme dan Imperialisme menjadi tonggak awal munculnya rasialisme dominan dan superior.

Dominasi ras kulit putih atas masyarakat di luar Eropa dan pribumi bertahan sedemikian rupa hingga pertengahan abad ke dua puluh. Munculnya politik *Apartheid* di Afrika Selatan dan politik *Jim Crow* di Amerika Serikat, adalah bukti *segregasi* yang memperlihatkan bentuk diskriminasi yang dilakukan oleh masyarakat kulit putih. Yaitu sebuah pemisahan dalam bentuk apapun dalam sistem sosial, ekonomi, maupun politik antara ras kulit putih dan ras lainnya di luar mereka.

Antisemitisme muncul dan berkembang kembali pada masa modern. Adolf Hitler seorang dari keturunan ras "*Arya*", dengan terang-terangan memperlihatkan watak rasialnya. Memperlihatkan dengan terang-terangan tindakan agresi terhadap ras tertentu yang bagi *Führer* adalah ras yang perlu dibinasakan. Kemudian yang terjadi adalah pembantaian ras yang paling biadab sepanjang sejarah Eropa dan dunia pada masa abad kedua puluh.

Terkait penelitian tentang rasialisme militer Amerika Serikat dalam film. Bagi penulis, pemahaman tentang film dirasa perlu untuk didiskusikan sebagai awal dari penelitian ini. Film pada dasarnya merupakan sebuah perkembangan lanjut dari

Sejalan dengan fenomena film di Amerika Serikat, tahun 1913 David Wark Griffith telah membuat film berjudul *Birth of a Nation* dan *Intolerance* pada tahun 1916 yang masing-masing berdurasi tiga jam. Kelebihan film yang dibuat Griffith adalah bentuk penyempurnaan dari perkembangan cerita yang meliputi babak awal, babak tengah dan babak akhir.<sup>3</sup> Film tersebut telah pula membuat sebuah bentuk inovasi baru dalam proses editing serta gerakan-gerakan kamera yang cukup dramatis. Griffith dengan film-filmnya menjadikan dia dianggap sebagai penemu “grammar” dari pembuatan film.

Film menjadi sebuah bentuk komunikasi massa, yaitu sebagai salah satu media strategis dimana penikmat film hanya bersifat pasif untuk menikmati tontonannya. Berbeda dengan aktifitas membaca buku dimana memerlukan daya pikir aktif, film tidak demikian, dengan film yang sudah matang maka penonton tinggal menikmati cerita tersebut.

Sejarah perfilman Hollywood mencatat, bahwa masyarakat Amerika Serikat lebih menyukai film-film bertema kolosal, heroik dan spektakuler<sup>4</sup>. Salah satu film yang mendukung tema-tema diatas adalah film bertemakan perang. Industri film Hollywood telah lama memproduksi film-film tersebut, dan tema tersebut merupakan tema yang paling banyak diproduksi dalam industri film Hollywood. Film berjudul “*Wings*” merupakan contoh film perang dengan nuansa Perang Dunia I yang telah memenangkan *Academy Award I* pada tahun 1927.

---

<sup>3</sup> Cerita lengkap dengan susunan seperti yang diatas sering dikenal dengan struktur tiga babak, yaitu cara penulisan skenario yang berkembang di Hollywood, yang lebih mementingkan keterikatan penonton pada jalan cerita tanpa membebani, cerita yang dibangun menuju ke suatu klimaks.  
Seno Gumira Ajidarma, *Layar Kata*, Bentang, Yogyakarta, 2000, hal 10

Film bertema perang menjadi semacam bisnis yang menarik pada saat itu, dimana sisi heroik serta dramatisasi cerita menjadi bumbu utamanya. Sebelum film *Wings* memenangi penghargaan *Academy Award I*, banyak film bernuansa militer serta perang yang sukses di masyarakat, seperti *Military Air Scout* tahun 1911 serta *The Birth of Nation* tahun 1913. Gairah dalam membuat film bertema perang terus berlanjut, dengan pula di selingi fakta realita perang sesungguhnya ataupun film fiksi dengan *setting* zaman perang tersebut. Konstelasi politik pada masa itu memberikan sejuta ide untuk membuat film bertema perang dengan lebih baik. Perang Dunia II serta perang setelah pasca Perang Dunia II telah banyak di angkat menjadi sebuah film, misal seperti *Saving Private Ryan* yang berlatar belakang Perang Dunia II, *Pearl Harbor*, *Band of Brother*, dan sebagainya.

Film bertema Perang Vietnam menjadi sedikit kontroversial saat film menjadi semacam propaganda. Amerika Serikat yang merupakan pihak yang dikalahkan tidak sertamerta mundur dihadapan masyarakat Internasional. Dengan media film yang kuat di miliki Amerika Serikat, mereka mampu membangun citra kembali sebagai negara Adikuasa pasca Perang Dunia II.

Perang Vietnam adalah perang kedua Amerika Serikat di kawasan Asia Pasca Perang Pasifik dua dekade sesudahnya. Perang Korea menjadi awal keterlibatan Amerika di kawasan ini, keterlibatan itu di mulai saat Amerika Serikat memberikan bantuan militer kepada pihak Korea Selatan untuk menahadangi lain tentara Korea Utara

melewati batas wilayah yang telah disepakati, perang tersebut sering dikenal dengan Perang Korea tahun 1950-1953.<sup>5</sup>

Perang Vietnam bak noda hitam bagi masyarakat Amerika Serikat saat itu. Di mana puncak kekalahannya di Vietnam, Amerika Serikat harus rela menarik kembali kekuatan militernya walaupun kontak senjata masih terjadi di medan pertempuran. Amerika Serikat pada awalnya memperkuat militernya sebanyak 25.000 personel di tahun 1965 dan kemudian harus menambah kembali kekuatan militernya yang lebih besar pada tahun 1968 dengan 500.000 personel, namun kebijakan atas penambahan pasukan militer di negara bekas jajahan Perancis ini tidak berpengaruh signifikan. Sebaliknya, setelah usai perang Vietnam, Amerika Serikat harus menanggung kerugian secara finansial sebesar \$ 15 Milyar serta kehilangan beribu-ribu tentaranya di salah satu negara di wilayah Asia Tenggara tersebut.

Perang Vietnam adalah perang terlama yang pernah di lakukan oleh negara Adidaya ini, yaitu mulai tanggal 5 Agustus 1964 sampai dengan tanggal 28 Maret 1973, dimana perang tersebut menewaskan 58.000 personel militer Amerika Serikat, dari total 9.000.000 personel militer selama Era Vietnam.<sup>6</sup> Banyak hal yang membuat tentara Amerika Serikat kalah di Vietnam, selain karena personel militer Amerika Serikat yang terlalu awam dengan medan hutan dan strategi perang gerilya yang dilakukan tentara Vietnam Utara, motivasi untuk berperang, perpecahan dalam tubuh militer, pemakaian

---

<sup>5</sup> Budi Prayitni, Ed, *Sejarah Amerika Serikat*, Departemen Luar Negeri Amerika Serikat, 2004, hal 325  
<sup>6</sup> *Sejarah Amerika Serikat*, Departemen Luar Negeri Amerika Serikat, 2004, hal 325

obat-obat terlarang oleh personil, serta tekanan dari masyarakat di tanah air juga mempunyai andil yang sama terhadap kekalahan tersebut.

Perang Vietnam menjadi trauma bagi masyarakat Amerika Serikat sendiri selama bertahun-tahun. Mereka tidak ingin tragedi Vietnam terulang, sampai akhirnya Amerika Serikat terlibat kembali setelah lebih dari dua dekade vakum dari kekalahannya di Vietnam. Amerika Serikat muncul sebagai pahlawan saat prajurit-prajurit Amerika Serikat mampu mengusir pasukan Irak keluar dari wilayah Kuwait. Perang di Timur Tengah ini yang lebih dikenal dengan perang Teluk menuai kemenangan yang gemilang bagi Amerika Serikat, dan menjadi obat mujarab untuk mengembalikan kepercayaan diri masyarakat Amerika Serikat setelah di buat malu di Vietnam.

Pada masa pemerintahan Ronald Reagan, mulailah masa dimana penciptaan realitas di bentuk. Film menjadi salah satu instrument yang cukup strategis, karena film di akui memiliki pengaruh yang kuat dan lebih peka terhadap sosial budaya masyarakat. Maka muncullah film seperti *Rambo*, *Iron Eagle*, *Top Gun*, dan film-film sejenisnya, yang didalamnya banyak mengandung representasi subyektif terhadap masyarakat Amerika Serikat sendiri.

*Top Gun*, *Rambo*, dan film sejenisnya, adalah sebuah awal bagi Reagan saat itu untuk mengelola kegelisahan serta trauma masyarakat Amerika Serikat dengan berupaya mengurangi serta meredakan perasaan malu atas kekalahannya di Vietnam. Dalam film-filmnya, di perlihatkan sisi-sisi heroik dimana cerita-cerita yang diangkat lebih cenderung kepada sifat kepahlawanan tokoh Amerika Serikat dalam mengalahkan lawannya. Konstruksi yang di representasikan di dalamnya membangun citra Amerika Serikat sebagai negara yang baik dan tidak bersalah. Dan pihak yang salah dicitrakan

buruk, yang tentu saja representasi buruk yang pada masa itu diangkat adalah negara-negara komunis dan masyarakat Blok Timur.

Film-film pada masa Reagan, khas sekali menggambarkan pengaruh militeristik dalam cerita-cerita yang dibuat. Kekuatan dan kemenangan di gambarkan dalam sosok-sosok militer. Banyak hal dimana muncul adegan-adegan yang menegangkan dalam film yang memperlihatkan kontak senjata dan konfrontasi dalam representasi tentara. Tentara menjadi peran yang penting dalam film pada masa itu, dimana representasi dibangun sebagai sifat kepahlawanan dan nasionalisme yang terbentuk dalam jiwa para tentara.

Kekalahan perang yang dialami Amerika Serikat dalam Perang Vietnam menjadi semacam trauma bagi bangsanya, dan film menjadi salah satu terapi dari kesemuanya itu. Film telah menjadi semacam propaganda bagi Amerika Serikat sendiri untuk melindungi harga dirinya setelah kalah perang di Vietnam. Muncul banyak karya film fiksi sejarah Perang Vietnam dimana di dalamnya bangsa Amerika menjadi pemenang. Menampilkan sisi baik yang dimiliki pasukan Amerika, sisi kemanusiaan serta memperlihatkan sosok Amerika Serikat yang kuat dalam sebuah penyelamatan.

Ideologi merembes dari realita yang di bangun, penulis melihat bahwa realitas dalam film adalah sebuah konstruksi sebagai kepentingan dari ideologi, seperti yang juga di kemukakan oleh Graeme Turner:

film tidak mencerminkan atau bahkan merekam realitas, seperti medium representasi yang lain ia mengkonstruksi dan menghadirkan kembali gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi mitos dan ideologi-ideologi dari kebudayaannya sebagaimana cara praktik signifikansi yang khusus dari medium.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Didi Kriyantono, *Film, Ujuran, dan Militansi: Media Berinda Masyarakat*, 1000 hal 14

Film melahirkan sebuah bentuk realitas yang disengaja dikonstruksi untuk memberikan sebuah gambaran lewat kode-kode, konversi, mitos, ideologi-ideologi dari kebudayaannya. Realitas dalam film menjadi absurd setelah memahami realitas sebagai representasi berdasarkan konstruksi kode-kode, mitos dan ideologi.

Berdasar pada film-film Hollywood bertema militeristik tersebut diatas, memunculkan warna lain walaupun dari jenis tema film yang sama. Film-film tersebut mampu melakukan terobosan serta melakukan semacam oposisi terhadap konstruksi ideologi serta hegemoni yang di bangun oleh film-film lain sealirannya.

*Platoon* adalah satu dari sekian banyak film yang di produksi pada masa Reagan yang mengangkat wacana yang kontra produktif dengan *midset* Hollywood ala Reagan. Sebuah film bertema Perang Vietnam, yang melihat semuanya dari konteks humanistik, objektivitas, serta sebuah bentuk kritik terhadap militer serta pemerintah Amerika Serikat atas kebijakan masa lalunya.

Terkait pada konteks rasialisme, diskriminasi atas rasialisme militer Amerika Serikat digambarkan dalam film tersebut. *Platoon* unik dalam merepresentasikan realitas Perang Vietnam yang cenderung berbeda dengan film-film yang lain. Dengan berani memperlihatkan citra yang cenderung “abnormal” untuk sebuah film garapan Hollywood, serta sebuah penggambaran Perang Vietnam serta institusi-institusi yang terlibat di dalamnya. Film tersebut seperti ingin menyampaikan perihal Perang Vietnam yang sesungguhnya.

*Platoon* adalah sedikit dari sebagian kecil film produksi Hollywood yang memperlihatkan konteks rasial militer Amerika Serikat dari sudut pandang yang



menghadapi gempuran yang membabi buta oleh para pejuang Vietnam Utara. Film tersebut seperti ingin melakukan deskonstruksi atas film-film bernuansa militeristik. Dengan mengkonstruksi pesan-pesan yang lebih bijak dan objektif di banding dengan film-film Perang Vietnam bela negara ala Amerika Serikat yang cenderung utopia.

Gambaran rasialisme militer Amerika dalam film *Platoon*, memberikan sebuah pandangan terhadap imperialisme bangsa *Anglo*. Pandangan rasial yang kemudian meruntut pada tindakan diskriminasi kepada ras lainnya (Afrika dan Asia), memberikan kesimpulan bahwa rasialisme tidak dapat dipisahkan dari watak militer yang Amerika yang imperialis.

*Konstruksi Rasialisme Militer Amerika Serikat dalam Film Platoon*, sebuah fenomena yang coba penulis teliti dalam analisis semiotika. Sebuah penggambaran rasialisme dalam kelembagaan militer Amerika Serikat dalam Perang Vietnam. Tiga sub kajian wacana politik serta sejarah dalam wacana rasial menyatu dalam film tersebut. Rasialisme akhirnya menjadi strategis untuk di teliti dalam film tersebut, menelaah lebih lanjut makna serta simbol yang memberikan pemahaman tentang rasialisme dan bentuk agresi dari rasialisme itu sendiri.

## **B. Perumusan masalah**

Berdasar pada latar belakang diatas, maka muncul rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana *Konstruksi Rasialisme Militer Amerika Serikat dalam film Platoon*.

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Dalam penelitian ini, penulis mencoba merekonstruksi makna dan simbol

2. Menelaah kembali wacana rasialisme dan militer Amerika Serikat dalam film *Platoon*.
3. Penelitian ini nantinya mampu memberikan kontribusi yang memadai tentang wacana rasialisme dalam film, ideologi serta politik. Memberikan sumbangan intelektual, guna pengembangan penelitian semiotika film selanjutnya.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Penelitian Ilmiah adalah sebuah kontribusi yang *urgen* dalam meningkatkan semangat keilmiahan. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan menjadi sarana pengembangan berfikir ilmiah dan rasional dalam rangka mengkaji lebih dalam bidang ilmu komunikasi khususnya film dan semiotika film.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan pula mampu menjadi spirit dalam mengkaji film dalam konteks semotika film, dan meningkatkan gairah diskusi tentang filmologi dan semotika film serta sinema di kalangan mahasiswa.

#### **E. Kajian pustaka**

##### **1. Konstruksi Realitas dalam Media Massa**

Banyak macam definisi Komunikasi Massa yang berkaitan dengan pengaruhnya terhadap masyarakat. Jika mengacu pada pengertian media menurut McQuil, ada 5 cabang utama dalam teori media menurut Marxist, yaitu;<sup>8</sup>

- a. *Marxisme Klasik*, di sini media dilihat sebagai alat dari kelas dominan dan sebagai sarana dimana kapitalis mempromosikan kepentingan pembuatan atas keuntungan. Media menyiarkan ideologi dari kelas yang berkuasa dalam masyarakat dan maka dari itu menekan kelas-kelas tertentu.

- b. Teori media *politis Ekonomis*, hampir sama dengan teori Marxisme Klasik, perbedaannya adalah pada isi media dimana kandungan media adalah komoditas yang di jual dipasar, dan informasi yang di sebarluaskan dikendalikan oleh apa yang pasar akan tanggung. Sistem ini membawa pada operasi yang konservatif, tidak ambil resiko, membuat jenis-jenis pemograman tertentu dan keluaran media tertentu mendominasi dan lainnya terpinggirkan.
- c. Mahzab Frankfurt sebagai mahzab aliran Marxist juga menyumbang teori yang berkenaan dengan media. Menurut mereka media adalah sebagai sarana pembangunan budaya, tempat-tempat lebih menekan pada ide-ide daripada barang-barang material. Dalam cara pikir ini, media membimbing kepada dominasi ideologi dari elit. Hasilnya adalah aplikasi oleh manipulasi *image* media dan simbol-simbol untuk menguntungkan kepentingan kelas dominan.
- d. *Teori Hegemoni*, sebagai teori selanjutnya, adalah dominasi ideologi yang salah atau cara pikir terhadap kondisi yang benar. Ideologi tidak disebabkan oleh sistem ekonomi saja namun tertanam secara dalam di semua aktifitas masyarakat. Dalam hal ini ideologi tidak dipaksakan oleh satu kelompok namun merasuk diluar kesadaran. Ideologi dominan memberi pengaruh kepentingan kelas tertentu terhadap lainnya, dan media tentu mengambil peran penting dalam proses ini.
- e. Teori Marxis yang terakhir adalah teori *Pendekatan Sosiokultural*, atau biasa dikenal dengan Studi Kultural. Mengandalkan sebagian besar pada semiotik, bahasa, teori, mengkaji pada makna Kultural dari produk media

bagaimana media direpresentasikan, termasuk keduanya yaitu representasi dominan dan oposisional. Studi Kultural melihat masyarakat sebagai bidang kompetisi ide-ide dalam pertarungan antar makna.

Dari kelima pengertian yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diambil garis besar bahwa dalam pandangan kritis, media di pandang sebagai wujud dari pertarungan ideologi antar kelompok dalam masyarakat. Dalam hal ini media bukan sarana yang netral yang menampilkan kekuatan kelompok dalam masyarakat secara apa adanya, tetapi kelompok dan ideologi yang dominan itulah yang akan tampil dalam pemberitaan. Tony Benner seperti yang dikatakannya, media dipandang sebagai agen konstruksi sosial yang mendefinisikan realitas sesuai dengan kepentingannya<sup>9</sup>.

Dalam definisi yang lain, konstruksi pesan dalam media di bagi menjadi 3 macam kajian teori, yaitu :

- a. *Konstruksi realitas makna* dimana pandangan ini mengatakan bahwa semua manusia didalam pikirannya membawa yang dinamakan *stock of knowledge*, baik *stock of knowledge* tentang barang-barang fisik, tentang sesama manusia, artefak dan koleksi-koleksi sosial maupun objek-objek budaya. Dari *stock of knowledge* dari orang-orang itulah realitas mereka. Maka jika di analogikan, *konstruksi realitas* adalah sebuah bentuk fakta objektif yang dialami sebagai realitas yang alami.
- b. *Representasi* adalah sebuah tanda yang tidak sama dengan realitas yang di representasikan mendasarkan diri pada realitas yang menjadi referensinya. Perlu di kaji lagi lebih khusus tentang representasi itu sendiri, ada dua bentuk

---

<sup>9</sup> Tony Benner, *Media and Society*, 2001, Hal 127

representasi yang dibedakan sebagai berikut. Pertama, representasi sebagai bentuk proses sosial dari *representing*, yang kedua adalah representasi sebagai produk dari proses sosial *representing*. Istilah yang pertama adalah menerangkan tentang proses, sedangkan yang kedua adalah produk dari pembuatan tanda yang mengacu pada sebuah makna. Dalam proses representasi ada tiga elemen yang terlibat, pertama, sesuatu yang direpresentasikan sebagai objek, kedua, representasi itu sendiri yang disebut sebagai tanda, dan yang ketiga adalah perangkat aturan yang menentukan hubungan tanda dengan pokok persoalan, atau yang disebut *coding*<sup>10</sup>.

- c. *Simulasi*, menurut Jean Baudrillard apa yang di tampilkan dalam media adalah bukanlah sebuah representasi namun sebuah simulasi. Yaitu penciptaan model-model realitas yang tidak memiliki asal usul atau referensi, hal tersebut sering di kenal dengan *hyperrealitas*. Simulasi menjelaskan tentang penggambaran sebuah visi tentang dunia yang ditransformasikan melalui imajinasi-imajinasi<sup>11</sup>.

## 2. Media Film

### a. Film

Film adalah sebuah karya seni yang rumit dan kompleks, karena itu perlu adanya pemahaman lebih lanjut tentang film, yaitu terkait dengan konsep teknis terlebih dahulu. Dalam dunia film dikenal dengan *genre film*

---

<sup>10</sup> Dato Mardani, *Esai Tentang Memahami Ilmu Budaya Bahasa*, Yogyakarta 2002, hal 61

atau jenis film, yaitu pengelompokan film-film dengan karakter tertentu. Beberapa macam *genre* film yaitu sebagai berikut;<sup>12</sup>

*(1). Action - Laga*

Film yang bertema laga dan menentang tentang perjuangan hidup dengan bumbu utama keahlian setiap tokoh untuk bertahan dengan pertarungan hingga akhir cerita.

*(2). Comedy – Humor*

Comedi – Humor adalah jenis film yang mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama. *Genre* jenis ini tergolong paling di sukai, dan merambah segala usia segmentasi penonton. Tetapi termasuk paling sulit dalam menyajikannya, bila kurang waspada komedi yang ditawarkan terjebak humor yang slaptick, terkesan memaksa penonton untuk tertawa dengan kelucuan yang di buat-buat.

*(3).Roman – Drama*

Roman – Drama adalah *genre* yang populer di kalangan masyarakat penonton film. Faktor perasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang di ceritakan.

*(4). Mistery – Horror*

Mistery – Horror adalah sebuah *genre* khusus di dunia perfilman. Dikatakan *genre* khusus karena meski cakupannya sempit dan berkisar

maka perlu di ingat bahwa hanya informasi yang penting saja yang di berikan.

Dalam penelitian ini, untuk lebih mudah memahami konsep analisisnya maka di perlukan kajian teori film lebih lanjut.

Skenario merupakan dasar dari sebuah film, dimana alur cerita di tentukan oleh naskah film yang biasa di sebut dengan skenario. Lewis Herman mendefinisikan skenario sebagai berikut;

“Skenario film adalah komposisi tertulis yang dirancang sebagai semacam diagram kerja bagi sutradara film. Skenario ini menjadi dasar pemotretan sekwen-sekwen gambar. Ketika di sambung-sambung, sekwen-sekwen ini akan menjadi sebuah film yang selesai, setelah efek suara dan latar musik yang cocok di bubuhkan”<sup>14</sup>

Skenario mempunyai tipe struktur yang berbeda satu dengan lainnya. Untuk lebih mengenalnya serta memudahkan penulis dalam melakukan analisis film, skenario di bagi menjadi 4 kategori;<sup>15</sup>

#### *(1). Struktur Tiga Babak*

Cara menulis skenario yang berkembang di Hollywood. Mementingkan keterikatan penonton pada jalan cerita, tanpa membebani. Merupakan cara bertutur yang di anggap klasik, dimana cerita menuju ke suatu klimaks, lewat struktur tiga babak. Tangga dramatik yang baik merupakan susunan ritmis sebuah alur cerita yang semakin meningkat level penyelesaian konfliknya hingga menuju klimaks dibagian

berfikir, latar belakang serta interaksi tokoh adegan tokoh yang lain.

Dialog juga mengantarkan alur cerita.<sup>16</sup>

#### b. *Film sebagai Representasi*

Media massa mempunyai andil yang cukup tinggi dalam kehidupan masyarakat, mampu menembus kelas-kelas dalam masyarakat, menyesuaikan diri dalam budaya serta politik setempat, dan pula menempatkan diri pada citra masyarakat setempat.

Terkait dengan masyarakat dan media, *Cultural Studies* menganalisis cara-cara dimana makna-makna sosial di hasilkan melalui budaya (sistem nilai dan cara hidup masyarakat) yang terungkap pada bentuk-bentuk serta praktek-praktek seperti televisi, radio, film, musik, olah raga, dan fesyen. Film menjadi salah satu diantaranya, sebab film mampu mengkonstruksi dan menghadirkan kembali gambar akan realitas yang dibawanya melalui kode-kode, konversi, mitos dan ideologi dari kebudayaan. Dengan kata lain bahwa film menjadi sebuah media representasi yang mengkonstruksi cara hidup suatu masyarakat, memproduksi makna, rasa atau kesadaran.

Film adalah sebuah potret dari masyarakat, dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikan ke atas layar<sup>17</sup>. Maka secara garis besar bahwa film mampu menjadi sebuah media representasi dan media refleksi.

---

<sup>16</sup> Ibid, hal 24

<sup>17</sup> Ibid, hal 25



Dalam komunikasi diperlukan apa yang dinamakan dengan *medium*, John Fiske menerangkan *medium* sebagai sarana teknis atau fisik untuk merubah pesan menjadi sinyal yang dapat ditransmisikan melalui saluran tersebut<sup>18</sup>. Dia menjelaskan pula tentang *medium* yang dipecah menjadi tiga kategori:

(1). *Pertama*, media presentasional, contohnya adalah wajah, suara, tubuh.

Media ini menggunakan bahasa *alami* dalam kata-kata yang diucapkan.

Proses *medium* ini hanya menciptakan *tindakan komunikasi*.

(2). *Kedua*, media representasional, contohnya buku, lukisan, foto, tulisan, arsitektur, dan lain-lain. Terdapat sejumlah media yang menggunakan

konversi-konversi estetis dan kultural untuk menciptakan suatu "*teks*".

Media ini membuat suatu teks yang dapat merekam media kategori satu

dan yang dapat eksis secara independen dari komunikator. Media ini

menghasilkan *karya komunikasi*.

(3). Dan yang *ketiga*, media mekanis; telepon, radio, televisi, dan sebagainya.

Media ini adalah transmitter media kategori satu dan dua. Perbedaan yang

utama dengan kategori satu dan dua adalah terletak pada saluran.

Kategori tiga menggunakan saluran-saluran yang diciptakan lewat

keahlian teknik<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> ... ..  
<sup>19</sup> ... ..

Dari teori yang telah dikemukakan diatas maka medium film bisa di kategorikan pada kategori dua dimana film mampu menciptakan *teks* dari penggunaan konvensi-konvensi estetik dan kultural.

Hal ini diungkapkan juga dari pernyataan Graeme Turner:

film tidak mencerminkan atau bahkan merekam realitas, seperti medium representasi yang lain ia mengkonstruksi dan menghadirkan kembali gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi mitos dan ideologi-ideologi dari kebudayaannya sebagaimana cara praktik signifikansi yang khusus dari medium.<sup>20</sup>

Film, seperti yang telah di terangkan diatas, melahirkan sebuah bentuk realitas yang disengaja dikonstruksi untuk memberikan sebuah gambaran lewat kode-kode, konversi, mitos, ideologi dari kebudayaannya.

### *c. Ideologi dalam Film*

Pendekatan budaya dalam merepresentasikan film secara tidak langsung akan membawa kita menuju pada hubungan representasi dengan ideologi.

Seperti ungkapan Clifford Geertz:

“Salah satu hal yang setiap orang tahu tapi tak seorangpun sungguh-sungguh sanggup memikirkan bagaimana membuktikannya adalah bahwa suatu politik negara mencerminkan desain kebudayaannya”.<sup>21</sup>

Sinema Hollywood adalah sebuah industri film dimana makna-makna kultural dan ideologis tertanam dalam konversi-konversi yang tersembunyi. Hal ini menarik jika kemudian kajian ideologi film mengacu pada makna yang lebih substansial. Berdasar pada pandangan Clifford Geertz tentang hubungan negara dan desain budaya, Louis Althusser mengembangkan

---

<sup>20</sup> Budi Irawanto, *Op.cit.*, Media pressindo, Yogyakarta, 1999 hal 14

dunia, serta membuat pertimbangan-pertimbangan nilai tentang dunia tersebut<sup>25</sup>.

Turner menjelaskan lebih lanjut bahwa:

Ideologi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah sistem keyakinan dan praktek yang dihasilkan oleh teori realitas, dan meski ideologi itu sendiri tidak berbentuk materi, kita dapat melihat materi-materi yang dihasilkannya dalam segala formasi sosial dan politik, dari struktur kelas sampai hubungan antar gender hingga konsep kita akan unsur apa saja yang menyusun suatu individu. Ideologi juga digunakan untuk menggambarkan kerja bahasa dan representasi di dalam kebudayaan yang memungkinkan formasi-formasi tersebut terkonstruksi secara natural.<sup>26</sup>

Ideologi sebagaimana di jelaskan diatas memungkinkan film membentuk representasi sendiri dengan bercermin pada konteks "*realitas*" setempat dan kekuasaan. Film mengikuti alur kebudayaan dan sistem masyarakat, dimana dalam sistem masyarakat itu sendiri telah memegang konsep "*realitas*" yang menjadi sebuah sub-sub sistem seperti pemahaman tentang baik dan buruk, benar dan salah, mereka dan kita, dan sebagainya. Hal ini bersifat struktural formal walaupun tidak nampak, dimengerti sebagai hal yang cukup natural sebagai realitas.

Dalam perspektif Marxian, film sebagai institusi sosial dianggap memiliki aspek ekonomis sekaligus ideologis.<sup>27</sup> Claire Johnston<sup>28</sup> menjelaskan kembali bahwa kajian film dalam kebudayaan Marxist terletak pada fokus

---

<sup>25</sup> Ratna Noviani, *Op.cit.*, 2002, Pustaka Pelajar, hal 30

<sup>26</sup> Turner, Graeme, *film as Social practice*, London and NewYork Routledge, 1999, hal 155

<sup>27</sup> John Radford, *Op.cit.* Media and Society, Yogyakarta, 1999

film dalam hubungannya dengan produksi, dibandingkan pada konsumsi.

Film sebagai produksi makna melibatkan baik pembuat maupun penonton.

### 3. Rasialisme

*Race* atau rasialisme adalah sebuah konsep kolonialisme, yang muncul ketika semangat berekspansi melanda Eropa.<sup>29</sup> Rasialisme adalah bentuk perilaku yang mengarah pada sikap antipati dan diskriminasi, biasanya perbedaan tersebut diukur dari bentuk fisik. Dalam konteks komunikasi lintas budaya, perbedaan ras dapat menimbulkan hambatan-hambatan sosial maupun hambatan komunikasi. Menurut Andrik Purwasito latar belakang hambatan tersebut biasanya di sebabkan oleh setidaknya tiga hal;

- a. Prasangka historis
- b. Diskriminasi, dan
- c. Perasaan superioritas *in-group feeling* yang berlebihan dengan menganggap inferior pihak yang lain (*out-group*).<sup>30</sup>

Selain di pandang dari tipologi fisik, ras juga dapat di bedakan dari budaya, cara bicara, bahasa, serta perilaku. Hal tersebut yang kemudian menimbulkan yang di namakan sebagai prasangka rasial. Menurut Hartmann dan Charles Husband dalam karyanya *The Mass Media and Racial Conflic*, menjelaskan ;

Racial prejudice is concered in attitude between people and groups, and the interpretative frameworks within which such differences occur are either taken for granted or ignored, may produce a tendency to seek the origins of prejudice

---

<sup>29</sup> George M Fredrickson, *Op, Cit*, Benteng, Yogyakarta, 2005, hal xi

<sup>30</sup> A. A. B. ... .. U. M. ... .. Universitas ... .. 2002

in the personality of the individual or the immediate social situation rather than in the cultural framework itself.<sup>31</sup>

Prasangka bukanlah merupakan akibat dari imigrasi, patologi personal atau kerusakan sosial, tetapi oleh situasi sosial sejarah masa lalu, *stereotype* dan etnosentrisme yang menjadi bagian dalam kebudayaan kelompok tertentu.<sup>32</sup> Perbedaan diperkuat secara sosial dengan prasangka, *stereotype* yang dibangun dari waktu ke waktu, yang mana setiap kelompok ras mempunyai kerangka interpretasi sendiri-sendiri berdasarkan lingkungan rasial dan latar kepribadiannya ketimbang kerangka budayanya, meskipun kebudayaan merupakan sumber utama yang membentuk kepribadian. Dengan kata lain, tendensi rasialis lebih besar muncul dari benak pribadi individu atau situasi sosial yang sifatnya spontan dan mendadak ketimbang bersumber dari kebudayaan.

Perilaku rasial dapat membentuk akar diferensiasi serta stratifikasi dalam kehidupan sosial. Sebelum mengkaji diskriminasi serta kekerasan dalam perilaku rasial, maka sebelumnya penulis mengkaji dahulu kaitan rasialisme dengan stratifikasi sosial dan diferensiasi sosial. Stratifikasi sosial atau lapisan sosial adalah pembedaan individu ke dalam kelas-kelas secara bertingkat (hierarkis). Kelas-kelas tersebut lahir karena adanya pengaruh pembagian hak-hak dan kewajiban, kewajiban dan tanggung jawab nilai sosial yang cenderung senjang dan tidak seimbang. Stratifikasi sosial dapat di bagi dalam beberapa hal, antara lain atas dasar,<sup>33</sup>

- a. Kharisma, jasa dan prestasi seperti penghargaan kepada para pahlawan dan sang juara.
- b. Kekuasaan, para pemimpin dan yang di pimpin.
- c. Ekonomi : kaya dan miskin.
- d. Pembagian kerja : majikan, buruh, dan budak.
- e. Keturunan : ras putih, kulit berwarna, dan ras hitam.

Stratifikasi sosial bersifat terbuka dan tertutup. Ia bersifat tertutup biasanya berdasarkan atas keturunan, seperti etnis dan rasial atau kepercayaan masyarakat feodal tertentu, seperti kasta di India atau rasialisme di Jerman, *segregation* (Perbedaan warna kulit) di Amerika Serikat, dan *apartheid* di Afrika Selatan.

Dalam pandangan Marx, stratifikasi sosial kemudian ia juluki sebagai "*kelas*", yaitu sebuah pandangan tentang golongan dalam lingkup sosial ekonomi. Di bagi menjadi dua kelas yaitu kelas pengusaha atau "*Borjuis*" dan kelas "*proletar*". Kelas penguasa (*the rulling class*) dan kelas yang dikuasai.

Jika dikaitkan dalam pandangan rasialisme, George M. Fredickson mengemukakan dalam teorinya bahwa rasialisme di bagi menjadi dua komponen, yaitu *perbedaan* dan *kekuasaan*. Ia menambahkan, bahwa rasialisme berasal dari suatu sikap mental yang memandang "mereka" berbeda dengan "kita" secara permanen dan tak terjembatani.

Sistem "*kelas*" juga menimbulkan perilaku rasial dalam bentuk yang lain. Pada abad pertengahan, muncul sebuah pandangan tentang implikasi *bio-politik*. Yaitu sebuah pandangan tentang sebuah tindakan dan strategi atas kontrol seksual dari kalangan laki-laki. Berdasarkan menurut Foucault dalam bukunya *The History of Sexuality* jilid I

bahwa seksual di zaman modern adalah bukan suatu yang *natural given* namun suatu konstruksi.<sup>34</sup>

Kontrol seksual pada abad pertengahan adalah kontrol seksual yang tujuan utamanya adalah untuk pengendalian populasi dan pencetakan mutu penduduk demi menghasilkan sumber daya warga yang sehat. Dalam hal ini kontrol seksual di berlakukan untuk menghasilkan target-target politik semacam pencapaian kelangsungan penurunan penduduk yang sehat serta tingkat harapan hidup yang tinggi pada diri penduduknya. Menurut Foucault kontrol seksual di abad ke-18 bukan menghasilkan semacam diskualifikasi tubuh tapi sebaliknya, malah melahirkan suatu intensifikasi atau maksimalisasi tubuh. Foucault melihat sejauh pada tubuh bukan inferioritas tubuh yang muncul pada diri individu-individu yang menjadi sasaran tetapi malah superioritas tubuh. Pada titik inilah Foucault berbicara mengenai rasialisme sebagai implikasi *bio-politik*.

Foucault berkesimpulan bahwa momen kontrol seksual di abad ke-18 merupakan sebuah titik penting dalam sejarah Eropa dimana terjadi suatu bentuk penindasan kelas tanpa aksi represif atau kekerasan fisik, tetapi lewat pengangkatan diri atau supremasi diri sebuah kelas satu di atas kelas lainnya. Momen kontrol seksual di nyatakan Foucault sebagai momen *self-affirmation* kelas menengah Eropa baru meneguhkan diri sebagai sebuah kelas sosial yang berbeda martabat dengan kelas sosial lain.

Menurut Foucault adanya perhatian yang besar dan begitu sistematis untuk menjadikan populasi sebagai sebuah populasi yang sehat dan siap bagi kemapanan ekonomi yang menyediakan suatu kondisi bagi kaum kelas menengah Eropa yang baru

---

<sup>34</sup> Soekanto, Satjipto, *Soekanto, Teori Hukum, Dasar-Dasar, Prinsip, dan Logika Zaman*, Yogyakarta, 2002, hal 404

tumbuh untuk memandang bahwa tubuh mereka adalah tubuh yang terproteksi, terpelihara dari segala bahaya-bahaya dan kontak-kontak yang tidak perlu. Sebuah anggapan muncul tertanam pada diri mereka bahwa tubuh mereka adalah tubuh yang memiliki keunggulan heiditas dimasa depan. Bagi Foucault momen kontrol seksual ini merupakan momen kelas borjuis Eropa untuk mengkreasikan seksualitasnya sendiri (*creating its own sexuality*) untuk selanjutnya membentuk pengagungan diri. Berdasarkan pada kepercayaan adanya higienitas pada tubuh mereka, momen kontrol seksual merupakan momen bagi golongan borjuis untuk meng-*autosexualization*kan tubuh sendiri dan membentuk *a class body*. Bagi Foucault fenomena ini maka dapat dibaca sebagai *an arrogant political affirmation* kelas borjuis.<sup>35</sup>

Beralih pada rasialisme dalam stratifikasi yang lain, seorang sosiolog Perancis Pierre-André Taguieff menjelaskan dalam sebuah konsep pembedaan dua varietas atau "logika" yang berbeda, yaitu "*le racisme d'exploitation*" dan "*le racisme d'extermination*". Dua konsep diatas juga biasa di sebut sebagai kemungkinan rasialisme inklusi dan rasialisme eksklusif. Keduanya sama-sama rasis karena varian inklusioner mengizinkan persatuan hanya berlandaskan hierarki kaku yang dibenarkan oleh keyakinan akan perbedaan-perbedaan yang permanen dan tak terjembatani di antara kelompok-kelompok yang bergabung, sementara tipe eksklusif melangkah lebih jauh dan sama sekali tidak melihat kemungkinan bahwa kelompok-kelompok itu dapat hidup berdampingan di dalam masyarakat yang sama. Perbedaan yang pertama ialah nilai



cocok di terapkan pada supremasi kulit putih sedangkan yang kedua dengan antisemitisme.<sup>36</sup>

Pandangan atas prasangka rasial, yang kemudian meruntut pada bentuk perilaku rasialisme dan disriminasi, Andrik Purwasito menerangkan terlebih dahulu *rangsangan diskriminatif*, yang dapat melahirkan sebuah perilaku diskriminasi reaktif. Ia mengatakan,<sup>37</sup>

Isyarat lebih merupakan rangsangan diskriminatif, adanya dorongan untuk meniru tingkah laku orang lain (imitatif). Dalam proses belajar sosial individu mempunyai hierarki bawaan dari perilaku (*innate hierarchy of response*). Sehingga, suatu rangsangan tertentu mengakibatkan anitrasial terhadap ras tertentu. Seorang individu mungkin saja tidak punya bawaan rasialis. Namun, ketika situasi sosial mendorong dirinya untuk berkompromi dengan lingkungan sosialnya yang rasis maka ada dorongan isyarat untuk meniru perilaku rasis. Penolakan terhadap perilaku dan situasi sosialnya menyebabkan seseorang akan kehilangan pengakuan dari masyarakat atau pujian untuk mendapat pengakuan, meskipun dorongan ini mengandung rasa kecemasan-kecemasan yang besar.

Seperti yang di ucapkan Fredrickson, istilah “rasialisme” sering di gunakan secara longgar dan tanpa banyak pertimbangan untuk melukiskan permusuhan dan perasaan negatif suatu kelompok etnis atau “masyarakat” terhadap kelompok lain, serta berbagai tindakan yang di hasilkan dari sikap-sikap itu. Tetapi kadang-kadang antipati suatu kelompok terhadap kelompok lain diungkapkan dan di laksanakan dengan kesungguhan dan kebrutalan yang jauh melampaui prasangka dan keangkuhan yang berpusat pada kelompok (yang terakhir ini tampaknya merupakan cacat kemanusiaan paling universal).<sup>38</sup>

<sup>36</sup> George M Fredrickson, *Op. Cit.*, Bentang, Yogyakarta, 2005, hal 14

<sup>37</sup> Andrik Purwasito, *Op. Cit.*, Muhammadiyah University Press, Surakarta, 2003, hal 145

<sup>38</sup> George M Fredrickson, *Op. Cit.*, Bentang, Yogyakarta, 2005, hal 1

Rasialisme yang di aplikasikan dalam bentuk kebrutalan yang tidak dapat di nalar, menjadi sebuah pandangan tentang rasialisme yang dapat menuju pada perilaku *aggression*. Hitler yang membunuh serta membantai orang-orang Yahudi Eropa pada masa Perang Dunia II, mencerminkan sikap rasialisme yang di aplikasikan pada kebrutalan yang di sadari sebagai sikap keangkuhan pada kelompok subordinate lainnya.

Agar dapat memberikan alasan yang konkrit terhadap bentuk kekerasan dari perilaku agresi, maka di perlukan sebuah pemahaman yang terkait dengan *behaviorisme* dan *agresi*. Eric Fromm dalam bukunya *Akar Kekerasan* mengatakan:<sup>39</sup>

Metode behavioristik sangat penting untuk masalah agresi, mengingat peneliti agresi di Amerika Serikat menulis dengan orientasi behavioristik. Secara singkat, pertimbangan mereka adalah; jika si Joni menyadari bahwa dengan perilaku agresif lantas adiknya (atau ibunya, atau yang lain) akan memberikan apa yang ia inginkan, maka ia akan menjadi orang yang cenderung agresif. Demikian pula dengan perilaku submisif, pemberani, ataupun penuh kasih. Rumusnya adalah bahwa orang akan berbuat, merasa, dan berfikir dengan cara-cara yang terbukti merupakan metode yang jitu untuk mendapatkan apa yang di inginkan. Agresi, seperti halnya perilaku yang lain, murni dipelajari berdasarkan pertimbangan untung-rugi.

Sikap akan sebuah tindakan agresi, memberikan gambaran tentang sikap rasialisme pada masa abad sekarang ini. Kekerasan rasial memberikan kaitan antara prasangka rasial, arogansi dan superioritas.

#### 4. Militer

Definisi Militer dalam konteks terminologi acapkali mempunyai pengertian yang majemuk, konsep historis militer dalam setiap negara mempunyai standar definisi dasar tentang konsep militer serta definisi militer secara institusional. Dalam penelitian ini,

---

<sup>39</sup> Eric Fromm, *Akar Kekerasan*, (Jakarta: Gramedia, 1980), hal. 100.

militer lebih di kontekskan pada konsep struktural serta definisi secara global dan universal.

Militer adalah sebuah institusi untuk melaksanakan perang yang dimaksudkan untuk “memastikan” sebagai alat dominasi setelah kesemuanya dianggap tidak mampu.<sup>40</sup> Perang didefinisikan sebagai sebuah keadaan dimana didalamnya melibatkan penggunaan kekuatan, pertempuran dan pembunuhan, oleh kelompok yang terorganisir.<sup>41</sup> Militer digunakan sebagai aksi reaksi sebuah dominasi kekuasaan untuk melanggengkan kekuasaan selain dengan jalur diplomasi sipil.

Secara konvensional fungsi utama militer adalah memelihara pertahanan dan keamanan nasional.<sup>42</sup> Pada definisi tersebut, Militer adalah institusi perang yang bertumpu pada sifat nasionalisme serta patriotisme yang berakar pada sebuah wawasan akan kenegaraan. Dapat disimpulkan bahwa institusi Militer akan hidup pada sebuah dominasi kekuasaan yang pula mempunyai wilayah teritorial serta geografis yang cukup jelas.

Didalam lembaga kemiliteran misi dan doktrin keamanan nasional (*nasional security*) sangat menentukan posisi militer dan juga hubungan sipil-militer. Pijakan utama formulasi doktrin pertahanan dan keamanan sebagai perangkat lunak adalah “ancaman”, yang secara umum dapat dirumuskan menjadi dua kategori, yaitu sifat ancaman dan asal ancaman. Dua kategori ancaman ini melahirkan 4 tipologi. Sifat ancaman bisa di rumuskan menjadi ancaman militer dan nonmiliter, sedangkan asal

---

<sup>40</sup> Karl liebknecht, *Militer dan Anti Militer*, IRE Press, Yogyakarta, 2004, hal 5

<sup>41</sup> Martin Shaw, *Bebas dari Militer*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2001, hal 14

<sup>42</sup> *Asal-Suasana dan Sistem Elit*, Ed. Demilitarisasi, Demokrasi dan Desentralisasi IRE Press, Yogyakarta

ancaman di bagi menjadi ancaman internal dan eksternal. Tipe 1 adalah ancaman militer-eksternal yang mencakup agresi, invasi dan infiltrasi kekuatan militer bersenjata dari luar. Tipe 2 adalah militer-internal dalam bentuk pemberontakan separatis bersenjata yang menggunakan kekuatan senjata secara terorganisir dan terlatih (*well armed*). Tipe 3 adalah ancaman nonmiliter-eksternal yang mencakup emigran gelap, penyeludupan narkoba, teror, bajak laut, penangkapan ikan ilegal, dan perusakan lingkungan. Tipe 4 adalah nonmiliter-internal seperti bencana alam, wabah penyakit, konflik sipil, kemiskinan, kerusakan lingkungan dan masalah lain yang tidak ada kaitannya secara langsung dengan militer tetapi mempunyai kandungan perlindungan terhadap rakyat.<sup>43</sup>

Tipologi Ancaman	Militer	Non-Militer
Eksternal	Tipe 1	Tipe 3
Internal	Tipe 2	Tipe 4

Mengkaji tentang militer, lebih sederhananya seperti yang dirumuskan oleh Muhaimin (1971) dari Hatta (1960), Finer (1962) dan *Webster's Third International Dictionary* (1965) sebagai berikut:

Salah satu organ yang mesti di miliki oleh negara adalah militer. Dan diantara tujuan-tujuan pokok dibentuknya militer dalam negara, maka tujuan pokoknya adalah untuk bertempur dan memenangkan peperangan guna mempertahankan eksistensi negara. karena itu bila diperhatikan hakekat militer berhubung dengan tugas yang sebenarnya dalam negara, yakni “melatih diri dan mengadakan perlengkapan untuk menghadapi musuh dari luar...mereka yang harus bertanggung jawab dalam berbagai bidang keamanan dan keselamatan umum” terhadap ancaman dari luar. Dengan demikian terdapat perbedaan yang jelas tentang tugas dan fungsi pokok antara orang sipil dan orang militer di dalam negara.<sup>44</sup>

<sup>43</sup> Ibid, hal 6

Pengertian diatas perlu di garis bawahi, bahwa definisi militer di tentukan pula dalam kajian historis. Militer di bagi menjadi dua pemahaman dalam konteks historisnya, yaitu Militer sebagai kekuatan modern yang di dijelaskan sebagai kekuatan pasca era feodalistik dan era Revolusi Industri, yang kedua adalah militer *Klasik* dimana militer di bentuk untuk melindungi raja ataupun lembaga kekuasaan atau dominan pada masa lampau. Militer sebagai kekuatan modern dan kekuatan klasik dapat di bahas lebih lanjut pada bab III.

## 5. Semiotika

### a. Makna dan Simbol Pesan

Dalam membedah semiotika film, makna dan simbol pesan menjadi kajian yang penting guna mengembangkan analisis. Sebelum membahas tentang definisi makna, alangkah baiknya sebelumnya membahas tentang definisi tanda dimana tanda mempunyai andil dalam mengembangkan analisis makna. Tanda (*Sign*) adalah unsur dasar dalam semiotika dan komunikasi, yaitu segala sesuatu yang mengandung makna, yang mempunyai dua unsur, yaitu penanda (bentuk) dan petanda (makna).<sup>45</sup> Hal ini ditegaskan lagi oleh John Fiske bahwa model makna masing-masing memperhatikan tiga unsur yang mesti ada dalam setiap studi tentang makna. Ketiga unsur itu adalah tanda, acuan tanda dan pengguna tanda. Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa di persepsi indra kita, tanda mengacu pada sesuatu di

---

<sup>45</sup> ... ..

model Orgen dan Richards, *referent* dan *reference* terhubung langsung, begitu juga simbol dan *reference*. Namun hubungan antara simbol dan *referent* tidaklah langsung atau terkait. Hal ini yang akhirnya membedakan teori yang dikemukakan Peirce dan teori yang di kemukakan Ogden dan Richards. Merekapun menurunkan relasi tanda dengan realitas eksternal pada salah satu titik yang arti pentingnya minimal. Orgen dan Richards menempatkan simbol pada posisi kunci, yaitu simbol-simbol kita langsung dan mengorganisasikan pemikiran-pemikiran atau *reference* kita, dan *reference* kita mengorganisasikan persepsi atas realitas. Simbol dan *reference* dalam teorinya Ogden dan Richards mirip dengan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) pada Saussure.<sup>48</sup>

Dapat di simpulkan sedikit, bahwa makna adalah apa-apa yang telah di tandakan (Petanda) yakni sebuah bentuk kandungan isi, dari sebuah sistem makna yang membentuk konvensi.

Pengertian diatas kemudian membuka teori selanjutnya tentang istilah *kode*. Dalam pengertian Barthes *kode* adalah sebuah bentuk pengkombinasian tanda-tanda. *Kode* di dalam *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms* di definisikan sebagai berikut;

Seperangkat aturan atau konvensi yang dimiliki secara kolektif, yang melaluinya tanda-tanda dapat dikombinasikan, agar memungkinkan sebuah pesan dapat di komunikasikan dari seseorang ke orang lainnya.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Ibid hal 65

<sup>49</sup> Yusef Amir Diliang, *Op cit*, Jala sutera, 2003, hal 168

Dari kombinasi tanda menuju *kode* seperti yang dikemukakan di atas, kemudian mengarah kepada definisi pesan sebagai syarat sebuah proses komunikasi. Pesan terdiri dari dua aspek, yakni isi atau isi pesan (*the content of message*) dan lambang (*Symbol*). Simbol mengalami definisi yang cukup dalam, seperti yang dikemukakan oleh Arthur Asa Berger, bahwa simbol adalah suatu yang berdiri/ada untuk sesuatu yang lain. Kebanyakan diantaranya tersembunyi atau setidaknya tidak jelas. Sebuah simbol dapat berdiri sendiri untuk sesuatu institusi, cara berfikir, ide, harapan dan banyak hal lain.<sup>50</sup> Yang menarik dari teori simbol adalah, simbol yang terkait hubungannya dengan ketidaksadaran. Arthur menambahkan bahwa simbol adalah kunci yang memungkinkan kita untuk membuka pintu yang menutupi perasaan-perasaan ketidaksadaran dan kepercayaan kita melalui penelitian yang mendalam. Simbol-simbol merupakan pesan dari ketidaksadaran.

Simbol-simbol dapat diklasifikasikan menjadi konvensional, aksidental, dan universal. Simbol-simbol konvensional adalah kata-kata yang kita pelajari yang berdiri/ada untuk menyebut/menggantikannya sesuatu. Simbol aksidental sifatnya lebih individu, tertutup, dan berhubungan dengan sejarah kehidupan seseorang. Sedangkan simbol Universal adalah sesuatu yang berakar dari pengalaman semua orang. Perlu digaris bawahi bahwa simbolisasi seringkali tidak sama dengan logika yang di gunakan orang di dalam proses-proses pemikiran kesehariannya.

---

<sup>50</sup> Arthur Asa Berger, *Media Analysis Techniques*, Universitas Ateneo Yogyakarta, 2000, hal 84

## b. Semiotika

Ferdinand de Saussure dalam bukunya *Course in General Linguistics* Saussure mendefinisikan Semiotika sebagai ilmu yang mempelajari peran tanda (*Sign*) sebagai bagian dari kehidupan.<sup>51</sup> Saussure sebenarnya lebih mengarah pada linguistik, dimana kajiannya lebih pada kajian tentang bahasa. Saussure membedakan dua pemahaman dalam konteks bahasa, yaitu analisis diakronik (*diachronic*) dan analisis sinkronik (*synchronic*). Analisis diakronik adalah analisis tentang perubahan historis bahasa yaitu bahasa dalam dimensi waktu, perkembangannya dan perubahannya. Analisis sinkronik, adalah analisis yang didalamnya kita mengambil irisan sejarah dan mengkaji struktur bahasa hanya pada satu momen waktu tertentu saja, bukan dalam konteks perubahan historisnya.

Pendekatan Semiotik<sup>52</sup> didasari oleh karena sebuah objek-objek budaya dianggap selalu menyampaikan makna, dan semua praktek-praktek budaya bergantung pada makna, objek-objek dan praktek-praktek budaya tersebut pun harus menggunakan tanda-tanda (*Sign*). John Fiske menjelaskan lebih lanjut, bahwa pesan merupakan suatu konstruksi tanda yang, melalui interaksinya dengan penerima, menghasilkan makna. Pengirim yang didefinisikan sebagai transmitter pesan, menurun arti pentingnya. Penekanan bergeser pada teks dan bagaimana teks itu di “baca”. Dan, membaca adalah proses menemukan makna yang terjadi ketika pembaca berinteraksi atau

---

<sup>51</sup> Yasraf Amir Piliang, *Op,Cit.*, Jala Sutra, Yogyakarta , 2003

<sup>52</sup> *Paradigma bahasa dari bahasa Yunani dari dasar kata Semiotika berarti Tanda*



bernegosiasi dengan teks. Negosiasi ini terjadi karena pembaca membawa aspek-aspek pengalaman budayanya untuk berhubungan dengan kode dan tanda yang menyusun teks. Seringkali prosesnya di hubungkan dengan proses cara kerja bahasa. Bahasa adalah sebuah sistem tanda-tanda. Seperti halnya suara, gambar, kata-kata yang tertulis, lukisan, foto dan sebagainya berfungsi sebagai tanda hanya ketika mereka berperan dalam mengekspresikan atau mengkomunikasikan ide-ide. Dan untuk mengkomunikasikannya mereka harus menjadi bagian dari sebuah sistem bahasa.

Saussure menjelaskan tanda yang memiliki dua elemen, yaitu *signifier* dan *signified*. *Signifier* adalah bentuk dari tanda itu seperti gambar, foto, dan sebagainya. *Signified* adalah konsep mental dalam pikiran kita yang ditimbulkan oleh *signifier* tersebut. Keduanya dibutuhkan untuk memproduksi makna, tanda merupakan gabungan dari keduanya. Dari korelasi keduanya itulah, situasi budaya dan kode-kode di tentukan, yang memungkinkan adanya representasi.

Semiotika kemudian dikembangkan lagi oleh Roland Barthes. Dalam kajian Barthes, semiotika lebih mengarah pada wilayah-wilayah budaya populer, ia mempelajari aktifitas obyek-obyek dalam budaya populer seperti iklan, fesyen, pertunjukan olah raga, pariwisata dan sebagainya sebagai tanda, atau sebagai sebuah bahasa dimana makna di komunikasikan. Maka, makna didefinisikan oleh sistem perbedaan atau sistem hubungan tanda-tanda. Maka dalam semiotika, sistem hubungan menduduki tempat yang

sangat penting sebagai sebuah analisis, karena merekonstruksi sistem hubungan yang secara kasat mata tidak terlihat.<sup>53</sup>

Hubungan antar tanda dibagi menjadi tiga macam, yaitu hubungan simbolik, hubungan paradigmatis, dan hubungan sintagmatik. Hubungan simbolik adalah hubungan dengan dirinya sendiri atau bersifat internal, yaitu hubungan antara *Signifier* dan *Signified*. Hubungannya bersifat mandiri, berdiri sendiri tanpa tergantung hubungannya dengan tanda-tanda lain. Hubungan paradigmatis, adalah hubungan tanda dengan tanda lain dari suatu sistem yang sama dari satu kelas yang sama pula. Yang terakhir adalah hubungan sintagmatik atau hubungan aktual, hubungan ini menunjuk pada hubungan suatu tanda dengan tanda lainnya, baik yang mendahuluinya atau mengikutinya.

Barthes dalam mengembangkan analisis semiotika, memperkenalkan dua tingkatan signifikasi. Denotasi sebagai tingkatan pertama, yaitu makna yang dihasilkan dari penandaan tingkat dasar atau makna leksikal. Signifikasi kedua adalah Konotasi dan Mitos. Konotasi menghubungkan *signifier* dan *signified* dengan nilai-nilai dan kondisi atau pengalaman kita, melibatkan subyektifitas kita sebagai audiens atau pemakai. Sedangkan mitos adalah konotasi yang diterima secara luas dan kemudian menjadi permanen.

Semiotika juga digunakan untuk menganalisis film. Salah satu tokoh yang mengembangkannya adalah Christian Metz. Dikatakan Metz, bahwa

pendekatan semiotika dalam film tidak bisa melepaskan dari dua pendekatan dalam film yaitu Filmologi serta tentang Sinema.

Sinema menurut Metz adalah sebuah bahasa, meski berbeda dalam definisi dengan pengertian bahasa verbal yang telah dikenal masyarakat. Hal ini dijelaskan bahwa film mampu membuktikan dengan menceritakan kisah-kisah, jalinan cerita dengan baik, maka film otomatis sudah dapat dianggap sebagai sebuah bahasa.

Film selanjutnya dipertimbangkan sebagai “bahasa” (*language*) ketimbang “Sistem bahasa” (*langage system*) seperti halnya pada bahasa Inggris, Jerman, Jepang dan sebagainya. Menurut Metz lagi, film bukanlah sistem tetapi bahasa atau *discourse*, tidak seperti sistem bahasa, film sangat sedikit memiliki artikulasi ganda, tidak punya phonem, unit minimal pada suara yang dapat di kombinasikan menjadi morpheme/ monem, unit minimal untuk membentuk makna. Dengan kata lain, berbagai unit suara dalam film tidak bisa dikombinasikan untuk membentuk kata. Mungkin lebih tepat film di perbandingkan dengan sebuah kalimat, di sebabkan film tidak mengenal *morpheme* atau *monem* sebagai unit paling kecil untuk membentuk makna, seperti halnya *shot* yang selalu memberikan kita lebih dari sebuah kata.<sup>54</sup>

Perlu diperhatikan bahwa kajian semiotika film serta bahasa dalam konteks film yang di kemukakan Metz adalah film narasi (*narrative film*), sebuah jenis film yang memiliki alur cerita yang realis, memiliki awal dan

---

<sup>54</sup> Zeman, Dedy Komeni. *Esensi Penelitian: Bahasa Film, teks dan ideologi*. Binilal UGM, Yogyakarta

akhir “yang jelas”, dan merupakan jenis film yang paling dikenal masyarakat. Berbeda dengan film seni atau film dokumenter yang memiliki alur yang sifatnya berbeda.

Metz melihat semiotika dalam film, dengan mempertimbangkan signifikasi denotasi dan konotasi sekaligus. Menurutnya, semiotika tentang sinema merupakan semiotika tentang konotasi ataupun denotasi. Makna konotasi film terdapat pada pergerakan kamera, framing, dan efek-efek pencahayaan. Denotasi dalam film terletak pada makna literal dari tampilan yang diproduksi dalam bentuk gambar maupun suara. Makna Denotatif menurut Metz adalah *diegesis*. Metz menjelaskan adanya dua tahapan yang harus dilalui dalam menganalisis semiotika film. Pertama, membaca gambar-gambar beserta suaranya berdasarkan kandungan denotatifnya, kemudian, mempertimbangkan apa yang di sampainya oleh mereka secara konotatif.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian yang di gunakan penulis adalah jenis penelitian, analisis semiotika dengan jenis kualitatif. Semiotika adalah ilmu yang membahas tentang tanda dan kode-kodenya serta penggunaannya dalam masyarakat.<sup>55</sup>

### **2. Obyek penelitian**

Obyek penelitiannya adalah film Hollywood bertema Perang Vietnam, yaitu *Platoon* karya dari Orion Picture.

---

<sup>55</sup> Yusef Amir Diliang, *On the Jelenteng*, Yogyakarta, 2003 hal 21

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### a. Dokumentasi

Metode ini di gunakan untuk mendapatkan data, dalam penelitian ini data yang akan di ambil adalah film *Platoon*.

#### b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan elemen yang penting dalam penelitian, tanpa adanya literatur pendukung, maka akan mengalami kesulitan memperoleh data.

Pada penelitian ini studi pustaka di ambil dari buku, makalah, dokumentasi, internet, serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini. Data yang terkumpul akan di analisis sesuai dengan metode penelitian yang di gunakan.

### 4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode analisis semiotika. Yaitu dengan berdasar pada teori yang dikemukakan oleh Roland Barthes tentang peran semiotika terkait dengan analisis simbol-simbol, pesan, serta makna. Seperti yang telah dikemukakan di atas, teori Barthes tentang semiotika di sempurnakan lagi oleh Christian Metz dimana Metz menelaah lebih lanjut tentang semiotika yang lebih di khususkan pada semiotika film. Dalam penelitian ini, penulis memakai dua pendekatan semiotika yang lahir dari dua pemahaman teori yang di kemukakan Roland Barthes serta Christian Metz, dan tidak menyetujui kemungkinan dibahas pula analisis semiotika dengan pendekatan

teori yang lain. Proses analisa data yaitu dengan mengumpulkan literatur pustaka serta film yang akan di analisis. Kemudian di sesuaikan dengan teori–teori yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian. Serta menggunakan teknik penelitian yang telah di uraikan diatas.

Untuk membantu memudahkan menangkap pesan-pesan spesifik yang di timbulkan. Misal, untuk menggambarkan emosi, keadaan, tempat, atau waktu secara lebih jelas maka kamera menangkap obyek dengan teknik-teknik tertentu.

Tabel 1.1

Penanda (konotatif)	Definisi	Petanda (makna)
<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 tubuh	Hubungan social

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

Tabel 1.2

Penanda	Definisi	Petanda
<i>Pan Down (high angle)</i>	Kamera mengarah ke bawah	Kekuasaan, kewenangan
<i>Pan Up (low angle)</i>	Kamera mengarah keatas	Kelemahan, pengecilan
<i>Dolly in</i>	Kamera bergerak ke dalam	Observasi, focus
<i>Fade in</i>	Gambar kelihatan pada layar kosong.	Permulaan.
<i>Fade out</i>	Gambar di layar menjadi hilang	Penutupan
<i>Cut</i>	Pindah dari gambar satu ke gambar yang lainnya	Kebersambungan, menarik
<i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar	“penentuan” kesimpulan.

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