

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Film (*motion picture*) merupakan salah satu media masa terpopuler pada abad ini. Industri perfilman sendiri meraup milyaran rupiah per tahunnya dengan merilis berbagai jenis dan judul film terbaru. Fenomena perfilman sangat menarik untuk dikaji, karena kesuksesan dunia perfilman dan apresiasi para *audiens* yang menonton film. Film dilandasi oleh sebuah motivasi yang berkorelasi dengan kebutuhan para *audiens* mengapa mereka menonton sebuah film. Saat ini, film bagi sebagian orang juga dapat dianggap sebagai *instrument* pemenuhan kebutuhan para audiens yang menontonnya yang mungkin tidak kalah penting dengan kebutuhan primer.

Film sebagai hiburan masa mencakup dua aspek utama, *pertama* sebagai media rekreasi yang memungkinkan masyarakat mendapat produk budaya massa yang memiliki fungsi pemuas (*satisfaction*) dan *kedua* ialah audiens menggunakan produk budaya dengan tujuan psikologis atau sosial. Secara sederhana, produk budaya masa berfungsi untuk menghibur.

Perkembangan film Indonesia mengalami pasang surut sejak dimulainya sejarah film di Tanah air. Sejarah perfilman Indonesia dimulai pada tahun 1926, pada awal perkembangannya cukup banyak film yang diproduksi oleh perusahaan film, seperti film *Lotoeng Kasaroeng* yang diproduksi oleh NV Java film co. Pada tahun 1941 produksi film terdapat 41 judul film, 20 judul merupakan film...

merupakan film dokumenter. Pada tahun 1970-an dan 1980-an perfilman Indonesia pernah mengalami kejayaan. Sekitar tahun 1977 industri film Indonesia memproduksi 124 judul film. Jumlah produksi film menurun menjadi 106 pada tahun 1989. Pada dekade tahun 80-an film-film yang diproduksi hanya dipenuhi dengan film-film komedi dan film-film yang dipenuhi dengan bumbu seks. Namun dibalik itu juga terdapat tonggak prestasi yang di torehkan industri perfilman Indonesia pada dekade itu, film *Matahari-Matahari* dan *Doe Mata* berhasil menyabet penghargaan di festival film di Asia pasifik (FFAP) pada tahun 1987. Selanjutnya pada tahun 1990 produksi film mencapai 115 judul, namun pada tahun 1999 dan 2000 hanya diproduksi 3 judul film.

Pada awal millennium, tahun 2002, industri perfilman Indonesia dibilang mulai bangkit dari mati surinya yang telah lama, di motori oleh *Ada Apa Dengan Cinta* (AADC), yang sukses berat dengan banyaknya penonton remaja yang rela berdesak-desakan untuk membeli tiket bioskop demi menyaksikan film itu, bahkan ada pula yang bersedia membeli tiket masuk bioskop dengan harga tiket yang berlipat-lipat dari harga aslinya. Dan setelah itu bermunculan film-film lain yang turut meramaikan industri film di Indonesia.

Dominasi film dengan latar belakang dunia remaja atau anak muda tidak bisa dilepaskan dari kenyataan bahwa sebagian besar konsumen bioskop di Indonesia saat ini adalah kaum muda mulai dari remaja ABG hingga usia menjelang dewasa yang berkisar antara umur 13 sampai 40 tahun. Selain itu, kaum muda atau remaja-remaja juga memiliki pertimbangan lain untuk datang ke bioskop, yaitu bioskop merupakan

salah satu tempat yang menyediakan *entertainment* (<http://www.layarperak.com>, 25 Maret 2006).

Seiring dengan bangkitnya perfilman tanah air, pada umumnya gaya penceritaan di dalam film hanya berfokus pada sudut pandang kehidupan kota metropolitan Jakarta atau lebih dikenal dengan sebutan Jakarta sentris. Gaya hidup orang-orang kota ini direpresentasikan di dalam film. Hal ini yang menjadi dasar penulisan penelitian ini, representasi hegemoni gaya hidup masyarakat Jakarta tampak dari berbagai adegan, *setting*, penggunaan bahasa yang dipakai dalam film, serta juga aspek-aspek seperti; fesyen yang digunakan (*style* berpakaian, *make-up*, tato, rokok) budaya konsumtif (*mall*, kafe, distro, restoran), kehidupan malam (*style* berpacaran dengan pergaulan bebas, komunitas transeksual, “dugem”, *drugs*), Teknologi modern (*internet*, *handphone*, mobil mewah) Namun, penulis memiliki indikator tersendiri yang digunakan untuk menunjukkan aspek-aspek hegemoni gaya hidup masyarakat Jakarta. khusus pada film *Virgin* dan film *Realita cinta dan Rock n roll*, aspek-aspek yang akan dianalisis merupakan simbol dari representasi hegemoni gaya hidup masyarakat Jakarta yaitu Jakarta sebagai pusat *life style* dan fesyen, budaya *Hedonisme* kehidupan di Jakarta dalam menghabiskan waktu luang, kehidupan seks dan gaya percintaan masyarakat Jakarta, yang dilihat dari *visual* maupun *audio* di dalam film.

Film-film remaja yang menarik perhatian audiens sebenarnya hanya menonjolkan *life style*, khususnya gaya hidup masyarakat Jakarta (Jakarta sentris).

Terdapat satu hal yang tidak pernah mengeskalat tema kehidupan remaja Indonesia pada

umumnya, namun pada kenyataannya malah remaja di berbagai kawasan di Indonesia menggandrungi film-film remaja ala Jakarta tersebut. Ketidakadilan representasi kehidupan yang diangkat dalam film menjadi tidak masalah bagi audiens remaja yang menontonnya, justru hal ini merupakan daya tarik bagi audiens remaja, khususnya audiens remaja yang berdomisili di luar kota metropolis itu. Hal ini dipengaruhi oleh pandangan istimewa publik terhadap Jakarta, *pertama* secara *historis*, Jakarta merupakan pusat aktivitas politik dan sosial. *Kedua*, Jakarta sebagai pusat ekonomi yang mendominasi sirkulasi uang di Indonesia, sekitar 80% dari perputaran uang di seluruh Indonesia terjadi di kota Metropolis itu. Orang-orang Jakarta dianggap sebagai orang yang paling cantik, paling kaya dan hal yang paling lainnya, sehingga segala sesuatu yang berbau Jakarta dianggap keren yang cepat menjadi *trend* di negeri ini. Sehingga Jakarta menjadi kiblat masyarakat Indonesia kebanyakan.

*Audiens* memilih film-film ala Jakarta sentris dengan dilatari kebutuhan tertentu yang diwujudkan dalam motivasi-motivasi untuk menonton film. Pada umumnya motivasi para audiens pada sekitar pada pemenuhan kebutuhan hiburan (*entertainment*) bagi mereka. Selain sebagai hiburan, adanya anggapan istimewa yang ada di tengah masyarakat mengenai Jakarta sebagai *trendsetter* masyarakat Indonesia, film-film bernuansa Jakarta sentris juga digunakan oleh para *audiens* sebagai media transmisi kultural kehidupan masyarakat di Jakarta, seperti imitasi bahasa gaul anak-anak Jakarta sebagai bahasa pergaulan antar remaja di wilayah lain di Indonesia.

Anak muda di kota selanjutnya juga untuk tampil beda karena kebanyakan

mengadopsi gaya selebritis yang mereka lihat di majalah dan televisi, tapi anak kota selalu berusaha untuk terus memperbaharui penampilannya. Yang disebut penampilan, bukan saja apa yang melekat pada tubuh semata, melainkan juga bagaimana keseluruhan "potensi" dalam diri memungkinkan mereka untuk menampilkan citra diri tertentu. Bahasa, dianggap salah satu hal penting yang akan memberikan ciri khusus pada anak kota. Cara, logat dan pilihan kata dalam berbicara, adalah salah satu dari usaha anak kota untuk membentuk *image* tertentu melalui penampilannya. Maka mereka punya istilah "norak" atau "kampungan" untuk gaya-gaya tertentu, yang mereka anggap ingin tampak trendi, namun tidak pantas.

Representasi hegemoni gaya hidup masyarakat Jakarta ini dapat dilihat dari film-film saat ini. Film *Virgin* (Starvision) film yang dirilis dengan lanjutan judul "Ketika Keperawanan Dipertanyakan" yang mengambil tema sisi kelam kehidupan remaja ibu kota, yang menginginkan hasil yang serba instan. Menunjukkan potret remaja metropolitan yang didalamnya tumbuh fenomena "rusak bersama". Di tengah semua remaja-remaja yang rusak itu, ada seorang remaja yang digambarkan tetap teguh memegang nilai, dalam artian ini yang dimaksud adalah keperawanan. Bisa dibayangkan itulah potret remaja kita sekarang. Kita harus berani lihat luka kita, kalau realitasnya sekarang memang seperti ini. Film yang disutradarai oleh Hanny R. Saputra mencoba mengangkat realita tersebut tanpa batasan hitam putih. Melalui skenario yang ditulis Armantono, *Virgin* mengajak penonton menyelami jalan pikiran dan konflik yang dirasakan tiga remaja yang menjadi tokoh utama.

Biyan (Laudya Cynthia Bella), Keti (Angie) dan Stella (Ardina Rasti) adalah tiga sahabat yang jadi korban dari buruknya latar belakang keluarga mereka masing-masing. Perilaku keluar malam, diskotik dan mendapat uang dari om-om menjadi bagian kehidupan mereka. Namun Biyan sebagai tokoh paling sentral tetap bertahan menjaga keperawanannya akhir cerita. *Virgin* sangat kaya dari segi muatan. Rokok, seks bebas, alkohol dan perbuatan bejat lainnya dengan gampang ditemui di sejumlah adegan sepanjang film berlangsung. Kata-kata umpatan seperti Anj\*\*g, t\*i, f\*\*k, per\*k dan sebagainya juga sering terdengar. Dalam durasi 111 menit, film ini memaparkan secara gamblang gaya hidup gaul remaja ibu kota, baju yang serba minim, tato di wilayah pribadi, hidung yang dihiasi anting, pesta disko tiap malam, merokok di lingkungan sekolah dan juga kebutuhan untuk 'nge-gaul' (kafe, galeri, toko buku, *mall*, distro).

*Mall*, kafe, bioskop merupakan tempat-tempat publik yang ada di daerah perkotaan. *Mall* sebagai tempat belanja (*shopping mall*), telah mentransformasikan kegiatan belanja yang sebelumnya semata kegiatan transaksi jual beli, menjadi suatu kegiatan waktu senggang yang menjanjikan kesenangan dan fantasi (Piliang, 1998:238).

Film ini juga mengantarkan masyarakat untuk melihat potret kehidupan dunia gaul ala Jakarta yang mengadaptasi budaya barat, mungkin yang "paling rusak" di antara remaja sekarang. Selain pelacuran, ada juga alkohol, tato, persaingan tanpa moral dan sebagainya. Nilai yang menjadi batasnya hanya saja setiap lawan. Kalau

ini film anak-anak, mestinya diberi keterangan “Dilarang nonton tanpa ditemani dan penjelasan orang tua” (<http://www.layarperak.com/berita/virgin>, tgl 25 Maret 2006).

Film yang lolos dengan label dewasa ini menuai kontroversi dan reaksi dari masyarakat Indonesia bahkan di Makasar, Walikota Makassar, memerintahkan penghentian penayangan dan penarikan peredaran film *Virgin* dari seluruh bioskop di kota ini, menyusul protes dari berbagai elemen masyarakat, dikhawatirkan pergaulan anak remaja kota metropolitan seperti yang digambarkan dalam film itu akan merambah kota ini ujarnya, dengan mengimbau orang tua untuk senantiasa mengawasi putra putrinya, terutama anak-anak remaja yang temperamen emosinya masih mudah dipengaruhi arus perkembangan mode dan gaya kehidupan masa kini ([http://www.gatra.com/berita/film/larangan\\_virgin](http://www.gatra.com/berita/film/larangan_virgin), tgl 29 Maret 2006).

Film *Realita Cinta dan Rock n Roll* (Virgo putra film). *Rock n roll*, Ini sebuah idiom yang tak hanya bermakna sebagai sebuah *genre* musik yang keras punya, ia juga bisa berarti sebagai sebuah kelakuan yang cenderung untuk memberontak terhadap norma-norma yang mengungkung seseorang. Setidaknya demikianlah yang coba diceritakan dalam film besutan sutradara Upi dalam *Realita Cinta dan Rock 'n Roll*. Menceritakan tentang, Ipang (Vino) dan Nugi (Junot) adalah dua orang sahabat yang tidak menyukai sekolah dan gemar bermain musik. Kehidupan mereka jalani dengan impian untuk mencapai cita-cita mereka menjadi pemusik *rock n roll*. Namun suatu hari mereka menemukan bahwa ternyata Ipang adalah anak adopsi dan ayah Nugi (diperankan Barry Prima) adalah seorang trans seksual. Selain Ipang dan Nugi, ada pula Sandra (Nadine) teman mereka yang juga peniaga distro yang kemudian

karena suatu peristiwa mengancam persahabatan Nugri dan Ipang. *Realita, Cinta dan Rock'n Roll* adalah film tentang bagaimana anak muda menyikapi dunianya, keluarganya, cintanya, dan mimpinya.

*Realita Cinta dan Rock n Roll*, film ini sempat diprotes di Surabaya, massa sempat menurunkan poster film ini, dianggap pornografi karena poster kedua aktornya bertelanjang dada. Dan meminta pemerintah dan kepolisian untuk menindak tegas dan melarang peredarannya (<http://www.detik.com/berita/erita/film>, tgl 24 Maret 2006).

Representasi hegemoni gaya hidup masyarakat Jakarta dalam film sangat kental baik dari sisi *setting* tempat, alur cerita dan juga bahasa yang digunakan yang sangat kental Jakarta-nya. *Realita, Cinta, dan Rock n Roll* di dalamnya melibatkan elemen drama, aksi, dan komedi. Semua elemen ini dipaparkan dengan tempo dinamis sehingga alur cerita sejak bergulir hingga berakhir terasa mengalir dengan dijejali dialog khas remaja kota Jakarta. Kata-kata umpatan seperti Nge\*e, Anj\*\*g, T\*I, Bang\*\*t terdengar akrab disepanjang film yang berdurasi 109 menit ini. Pemenuhan kebutuhan akan pergaulan dalam film ini sangat terlihat menonjol, kafe, distro, *mall*, tempat 'nongkrong' dan juga rokok dan alkohol yang tidak dapat dipisahkan dalam pergaulan anak kota metropolis. Gaya hidup gaul remaja ibu kota dengan Pakaian yang minim dan urakan tapi tetap dalam lingkaran trend banyak kita liat di film ini. Fenomena film ini juga yang sangat kentara sebagai representasi masyarakat perkotaan adalah kaum transeksual ini agak jarang dikupas dalam

khazanah film nasional. Kendati komunitas mereka terhitung sedikit, namun cerita seperti ini bisa membuka mata publik akan eksistensi mereka.

Fenomena ini berimplikasi pada representasi identitas dalam film kita yang masih terasa Jakarta sentris. Semaraknya kota Jakarta menjadi latar belakang dan inspirasi para *movie maker* menuangkan ide-idenya, menjelang dan di awal abad ke-21 ini, representasi gaya hidup masyarakat kota Jakarta muncul dalam film Indonesia, yang kebanyakan digarap oleh para sineas muda yang sangat “melek” trend terbaru.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana representasi hegemoni gaya hidup masyarakat Jakarta dalam film *Virgin* dan film *Realita cinta dan rock n roll*?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

1. Mengetahui bagaimana representasi hegemoni gaya hidup masyarakat Jakarta dalam film *Virgin* dan film *Realita cinta dan rock n roll*.
2. Mengetahui unsur-unsur simbolik dan maknanya dalam film *Virgin* dan film *Realita cinta dan rock n roll*.
3. Mengetahui idealisasi yang terdapat dalam film *Virgin* dan film *Realita*

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

### **1. Manfaat Akademik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan, referensi dan kajian bagi yang meminati studi analisis semiotika.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi dan pengetahuan adanya simbol-simbol makna dan maksud dari simbol-simbol tersebut yang tersaji dalam sebuah karya film, dan juga bisa menjadi kerangka acuan studi pada berbagai studi film yang selama ini telah melembaga baik secara formal maupun non formal. Selain itu, diharapkan pula dapat menambah bahan pelengkap wawasan tentang sisi dunia perfilman yang selama ini hanya berkisar pada sisi teknis (proses pembuatan) dan bisnis (mengejar keuntungan) semata.

## **E. KERANGKA TEORI**

### **E. 1 Komunikasi Sebagai Produksi Pesan dan 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 semata, tetapi komunikasi juga sebagai proses produksi pesan dan pertukaran makna. John Fiske tentang studi komunikasi yaitu komunikasi sebagai *transmission of message* dan *production and exchange meanings* (Fiske, 1990: 2)

John Fiske melihat suatu realitas dapat dipahami dengan dua cara: *pertama*, komunikasi sebagai proses transmisi pesan. Pandangan ini juga disebut sebagai pandangan positivistik. *Kedua*, komunikasi dilihat sebagai produksi pesan dan pertukaran makna atau disebut juga pandangan konstruksionis.

Pandangan pertama melihat komunikasi sebagai proses penyampaian pesan-pesan (*transmission of message*). Hal ini berhubungan dengan bagaimana pengirim dan penerima 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 sesuatu yang ditransmisikan melalui proses komunikasi. Maksud dan tujuan merupakan faktor yang krusial dalam memutuskan apa yang lain dari yang diharapkan, maka hal ini disebut sebagai kegagalan komunikasi, yang kemudian akan berusaha dicari pada tingkat mana penyebab kegagalan itu terjadi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pandangan ini, komunikasi dilihat dari aspek prosesnya. Fiske kemudian menyebutnya dengan mazhab proses (Fiske, 1990: 10).

Penyampaian pesan bukan hanya dipahami sebagai sebuah pesan yang disampaikan dari A ke B saja, tetapi pesan sudah dipengaruhi oleh realitas yang berada diluar pesan itu. Pesan tidak dilihat secara paralel atau linier semata tapi pesan itu sudah dinamis dimana ada pengaruh lain yang membuat pemahaman tentang

*The message, then, is not something sent from A to B, but an element in a structured relationship whose other elements include external reality and the producer/ reader. Producing and reading the text are seen as parallel, not identical, processes in that they occupy the same place in this structured relationship. We might model this structure as a triangle in which the arrows represent constant interaction; the structure is not static but a dynamic practice (Fiske, 1990:3-4).*

(Pesan, dengan demikian bukanlah sesuatu yang dikirim dari A ke B, tetapi sebagai bagian dalam struktur hubungan di antara lain realitas luar dan pembuat/ pembaca. Membuat dan membaca teks tidak semata-mata secara paralel, jika tidak serupa, proses itu menempati tempat yang sama dalam struktur hubungan. Kita dapat melihat model hubungan ini sebagai segitiga di mana anak panah menunjukkan interaksi yang konstan hubungan ini tidak statis tapi sebuah praktik yang dinamis).

Berbeda dengan pandangan positivis, pandangan konstruksionis melihat bahwa komunikasi adalah proses produksi dan pertukaran makna. Titik fokus dari pandangan ini adalah bagaimana pesan diciptakan oleh komunikator dan bagaimana pesan tersebut secara aktif ditafsirkan oleh individu penerima (Eriyanto, 2002:40).

Ada dua karakteristik penting dari pendekatan konstruksionis.

*Pertama*, pendekatan konstruksionis menekankan pada politik pemaknaan dan proses bagaimana seseorang membuat gambaran tentang realitas. Makna bukanlah sesuatu yang absolut, konsep statik yang ditemukan dalam suatu pesan. Makna adalah suatu proses aktif yang ditafsirkan oleh seseorang dalam suatu pesan. *Kedua*, pendekatan konstruksionis memandang kegiatan komunikasi sebagai proses yang dinamis. Pendekatan ini memeriksa bagaimana pembentukan pesan dari sisi komunikator, dan dalam sisi penerima ia memeriksa bagaimana konstruksi makna individu ketika menerima pesan (Burton dalam Eriyanto, 2002:41-42).

Pandangan yang kedua ini melihat komunikasi sebagai suatu aktivitas produksi pesan serta pertukaran makna-makna (*production and exchange of meanings*). Ini berkaitan dengan bagaimana pesan-pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam hal ini pembuatan makna. Pendekatan ini melihat interaksi

sosial dengan 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. 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 (*reader*) berinteraksi dengan teks. Dalam proses interaksi inilah, *reader* membawa aspek kultural mereka dalam merespon kode atau *sign* yang menyusun teks. Sehingga masing-masing *reader* yang mempunyai perbedaan pengalaman sosial atau perbedaan kultural akan berbeda pula pemahamannya terhadap teks yang sama. Untuk lebih memahami pandangan ini, Fiske mencontohkan bagaimana koran-koran berbeda melaporkan peristiwa yang sama secara berbeda. Maka selanjutnya, pembaca dengan pengalaman sosial yang berbeda atau dari budaya yang berbeda mungkin menemukan makna yang berbeda pada teks yang sama. Menurut Fiske itu bukanlah suatu kegagalan komunikasi (Fiske, 1990: 10-11).

Pandangan Fiske menyiratkan bahwa pada hakikatnya komunikasi tidak pernah lepas dari pertukaran makna dan pengertian dari suatu pesan. Pesan ini disampaikan dengan menggunakan simbol atau tanda yang dapat diinterpretasikan

oleh pembacanya (*reader*). Tetapi interpretasi tanda atau simbol tersebut sangat tergantung pada pembaca selaku *interpreter* atau penerjemah tanda.

## E. 2 Representasi

Makna dikonstruksi oleh sistem representasi dan diproduksi melalui sistem bahasa yang fenomenanya bukan hanya melalui ungkapan-ungkapan verbal tetapi juga visual. Ia dikatakan dikatakan sebagai sistem representasi karena ia tersusun bukan atas '*individual concepts*' melainkan melalui cara-cara pengorganisasian, penyusunan dan pengklasifikasian konsep dan berbagai kompleksitas hubungan diantara mereka. Dalam hubungannya ke luar, konsep representasi ini merupakan konsep *dialogic* karena proses pemaknaannya tidaklah *fixed*, tetapi berjalan, berproses dalam kerangka konvensi itu. Yang jelas pemaknaan dianggap sebagai suatu proses karena '*meaning can never be finally fixed*'. Dalam hal ini ada dua proses dalam sistem representasi yakni sistem yang menandai bentuk-bentuk representasi yang kehadirannya bisa disaksikan seutuhnya seperti bentuk-bentuk obyek, orang, kejadian yang dihubungkan dalam set konsep yang mengacu pada bentuk faktual obyek dan yang kedua adalah representasi yang maknanya bergantung pada sistem konsep dan bentuk-bentuk penggambaran pada pengetahuan kita yang mewakili sesuatu yang terepresentasi pada kehidupan nyata. Hal-hal itu merujuk pada sesuatu di dalam dan di luar kepala masing-masing individu. Yang kedua ini memunculkan bentuk-bentuk metafora akan sesuatu hal yang maknanya tidak bisa

dirunut cuma berdasarkan kemiripan bentuk tetapi ada sistem ide yang membangunnya (Hall, 1997 :21).

Fenomena bahasa ini menghasilkan bentuk-bentuk yang bukan cuma bentuk kata dan ketatabahasaannya tetapi lebih jauh sudah menyetuh fenomena dasar bahasa sebagai 'penyampai suatu maksud'. Representasi bentuk secara visual, suara, mitos dan lainnya merupakan suatu bentuk fenomena yang dapat dipahami sebagai fenomena bahasa, karena ia merupakan suatu susunan pesan yang ada, untuk dipahami khalayak dan ini merupakan fenomena bahasa.

Representasi adalah komponen-komponen dari sebuah bahasa yang digunakan untuk memperhitungkan dan menstimulir segala sesuatu yang tidak terlihat (obyek). Representasi bermanifestasi dalam sejumlah bentuk bahasa: lisan maupun tulisan, gambar-gambar, grafis, poster, produk, alat, lingkungan, isyarat, suara, tingkah laku dan sebagainya.

Dalam proses representasi dibagi atas tiga elemen yang terlibat yaitu :

Pertama; sesuatu yang direpresentasikan yang disebut sebagai obyek. Kedua; representasi itu sendiri, yang disebut tanda, dan ketiga; adalah seperangkat aturan yang menentukan hubungan tanda dengan pokok persoalan atau disebut *Coding* (Hector dalam Noviani, 2002:73).

Representasi sebagai konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, dan sebagainya.

Secara singkat, pemakai representasi sebagai produksi makna melalui bahasa

Jim Supangkat menyatakan representasi adalah konstruksi artifisial realitas, dalam bentuk citra pada pemikiran, gambaran visual, bayangan dalam benak, atau deskripsi verbal, yang merupakan bagian dari upaya manusia memahami realitas (Supangkat, 2004:141).

Berangkat dari pemikiran tentang representasi, bahwa kehadirannya tidaklah lepas dari fenomena kultural yang berkembang karena representasi merupakan bagian yang esensial pada produksi dan pertukaran makna pada anggota sosial dengan kulturenya maka suatu makna lahir dan menyebarkan pengertiannya karena adanya interaksi antar anggota sosial yang hidup pada kultur tertentu melalui bentuk-bentuk representasi. Apakah itu melalui media massa ataupun melalui organisasi yang hidup pada tatanan masyarakat dengan budaya. Satu hal yang menjadi kunci, bahwa representasi berada pada hubungan timbal balik antara *regulation* (kebijakan), *identity* (identitas), *consumtion* (konsumsi) dan *production* (produksi).

Pada analisis media, bentuk konstruksi dan representasinya dalam hal ini visual akan membuka peluang untuk munculnya pesan-pesan yang bersifat metaphor, karena penilaian-penilaian dan materi informasi yang dimunculkannya bukan saja membawa makna verbal yang langsung bisa dipahami tetapi juga membawa implisitas pesan sebagai hasil dari tarik menarik kepentingan.

### **E. 3 Ideologi**

Istilah *ideology* diperkenalkan oleh filsuf Perancis Destutt de Tracy untuk menjelaskan ilmu tentang ide yaitu sebuah disiplin ilmu yang memunculkan orang

untuk mengenali prasangka-prasangka dan bias-bias mereka. Konsep ideologi digunakan, sebagaimana Karl Marx (1818-1883) dan Freiderich Engels (1820-1895) gunakan dalam *The German Ideology*, untuk menentang gagasan bahwa ide-ide sesungguhnya secara mandiri dapat mengembangkan konteks politik dan ekonomi tempat ide-ide tersebut diformulasikan (Marx dan Engels, 1974:83).

Sebuah teks, tak pernah lepas dari ideologi dan memiliki kemampuan untuk memanipulasi pembaca kearah suatu ideologi (Zoest dalam Sobur, 2004b: 60).

Tanda dan bahasa dalam film, mengkonstruksi suatu ideologi dominan yang kuat yang membantu menopang kepentingan material dan kultural para penciptanya. Althuser mengatakan ideologi sebagai suatu definisi realitas yang kabur dan gambaran hubungan antar kelas, atau “hubungan imajiner para individu dengan kondisi keberadaan mereka yang sebenarnya” (McQuail, 1994: 66).

Ada empat aspek karya Althusser yang menjadi inti dari pandangannya tentang ideologi, yaitu: *pertama*, ideologi memiliki fungsi umum untuk membangun subjek. *Kedua*, ideologi sebagai pengalaman yang dijalani tidaklah palsu. *Ketiga*, ideologi sebagai kesalahan dalam memahami kondisi nyata eksistensi adalah palsu. *Keempat*, ideologi terlibat dalam reproduksi bangunan sosial dan relasi mereka terhadap kekuasaan (Althusser dalam Barker, 2005: 58-59).

Ada dua tesis dari Althuser untuk mengkaji ideologi:

*Pertama*, ideologi menghasilkan *imaginary relationship* antara individu dengan eksistensi kondisi realitasnya, seperti yang dikenal sebagai ideologi agama, ideologi etika, ideologi hukum, dan ideologi politik. Tesis ini memperoleh satu pertanyaan menarik yaitu mengapa manusia memerlukan *imaginary relationship*? Menurut Feuerbach dan kemudian dikembangkan oleh

Marx, hal inilah yang dinamakan sebagai *alienasi* (keterasingan) manusia dari realitasnya. *Kedua*, ideologi mempunyai eksistensi material. Ideologi tidak dapat dibatasi sebagai ide semata, namun ia memiliki aspek material yang berupa aparat yang menjalankannya dan praktek ideologi bersangkutan dalam realitas kehidupan (Junaedi, 2005):

Ideologi merupakan ajaran yang menjelaskan suatu keadaan terutama struktur kekuasaan sedemikian rupa sehingga orang menganggapnya sah. Karl Marx dan Frederich Engels melihat ideologi sebagai fabrikasi atau pemalsuan yang digunakan oleh sekelompok orang tertentu untuk membenarkan diri mereka sendiri. Oleh karena itu konsep ideologi tersebut sangat subjektif dan keberadaannya hanya untuk intelegitimasi kelas penguasa di tengah masyarakat (Sobur, 2002: 64). Pemikir Marxis lainnya yaitu Louis Althusser merumuskan kembali ideologi sebagai sekumpulan praktik yang terus berlangsung dan meresap yang dilakukan semua kelas, dan bukannya sekumpulan gagasan yang dipaksakan oleh satu kelas pada kelas-kelas yang lain. Pada kenyataannya semua kelas berpartisipasi dalam praktik-praktik tersebut, namun tetap saja praktik-praktik mereka sendiri diabdikan untuk kepentingan kelas dominan. Artinya, ideologi lebih efektif dibandingkan dengan yang dibahas Marx karena ideologi bekerja dari dalam dan bukan dari luar, yang dituliskan secara mendalam pada cara berpikir dan cara hidup semua kelas (Fiske, 1990: 240-241).

Althusser memperkenalkan dua komponen penting dalam ideologi, yaitu *Ideological State Apparatus (ISA)* dan *Represiv State Apparatus (RSA)*. Perbedaan

ISA dan RSA adalah pada fungsinya. ISA menjalankan fungsinya secara

ideologis, sedangkan RSA menjalankan fungsinya melalui aparat negara yang represif atau dengan kekerasan, baik fisik maupun non fisik. ISA meliputi Lembaga Keagamaan, pendidikan, kesenian, media massa, dan lain sebagainya. RSA meliputi angkatan bersenjata, kepolisian, presiden, menteri, lembaga kehakiman). Dapat dipahami bahwa aparat negara represif berupaya mempertahankan dominasi kekuasaan lewat cara-cara represif, sedangkan aparat negara ideologis berupaya memperjuangkan dominasi lewat ide-ide. ISA memungkinkan negara mempertahankan eksistensinya tanpa melakukan kekerasan. RSA dapat menjalankan fungsinya melalui kekerasan maupun ideologi, tetapi RSA berfungsi secara massif dan didominasi dengan kekerasan. Artinya tidak ada RSA yang benar-benar menjalankan fungsinya hanya dengan kekerasan semata, misalnya polisi atau angkatan bersenjata yang juga berfungsi secara ideologis untuk menanamkan aturan untuk menjaga stabilitas. Namun hal ini tidak dapat disebut sebagai ISA, karena fungsi primernya adalah ideologis baru selanjutnya secara sekunder melalui kekerasan. Mekanisme represif memberikan kekuatan sebuah ideologi ketika ia terancam oleh tindakan-tindakan penyimpangan dan aparat-aparat ideologis ini menjadikan ideologi lebih jelas dalam setiap kegiatan komunikasi harian dengan menjadikan sebuah ideologi sebagai sesuatu yang terlihat normal. Bagi Althusser tidak ada kelas dalam masyarakat yang dapat memegang kekuasaan tanpa melakukan hegemoni menjalankan ISA (McQuail, 1994: 83).

Dalam esai *'Ideology and ideological States Apparatuses'* Althusser

berpendapat bahwa ideologi memili dan mempertahankan individu sebagai subjek

kongkret'. 'Ideologi berfungsi untuk membangun individu kongkret sebagai subyek' . Diskursus ideologi mengkonstruksi posisi subyek atau tempat bagi subyek yang menjadi pijakan bagi pemahaman (Althusser dalam Barker, 2000:59-60).

Difinisi ideologi menurut Raymond Williams ada tiga, yang disesuaikan dengan konteksnya yaitu:

1. Suatu sistem keyakinan yang menandai kelompok atau kelas tertentu.
2. Suatu sistem keyakinan ilusioner-gagasan palsu atau kesadaran palsu-yang bisa dikontraskan dengan pengetahuan sejati atau pengetahuan ilmiah.
3. Proses umum produksi makna dan gagasan (Fiske, 1990:228).

Film dan media massa mempunyai kemampuan untuk memperlihatkan, mendramatisir, dan mempopulerkan potongan-potongan kecil dan fragmen kultural dari informasi. Potongan-potongan kecil dan fragmen-fragmen itu kemudian menjadi "mata uang ideologis" (*ideological currency*) yang diterima dalam "pertukaran sosial" atau *social exchange* (Lull, 1992:5).

Ideologi menghasilkan dua sintesis yaitu sebagai pemahaman dan komitmen sosial, sekaligus sebagai pemikiran dan tindakan. Dalam sintesis *pertama*, ideologi mengaburkan pemisahan antara apa yang ada dan apa yang seharusnya ada. Ideologi pada akhirnya melahirkan peta pemikiran individu dan kelompok tentang bagaimana seharusnya suatu masyarakat mengkondisikan dirinya dalam lingkungan sosial tertentu. Oleh karena itu, ideologi memiliki karakter efektif sebagai alat untuk mengekspresikan harapan, dan kecemasan, simpati dan kebencian, serta sekaligus sebagai alat untuk mengartikulasi kepercayaan (*belief*) dan pemahaman (*understanding*). Sintesis *kedua* yaitu sebagai pemikiran dan tindakan, memandang ideologi pada dasarnya hampir serupa dengan pemikiran dan motif politik. Dalam implementasinya, ideologi mengacu pada berbagai gerakan sebagai usaha mencapai tujuan dan memobilisasi massa. Ideologi menjadi formulasi paduan tingkah laku dan sekaligus patokan untuk menilai tingkah laku tersebut.

*justification*' bagi individu maupun kelompok dalam bertindak (Lull, 1992: 2-7).

Media massa seperti film, bukanlah ranah yang netral. Artinya, setiap mendefinisikan realitas, individu tidak bisa melepaskan ideologinya dalam memandang suatu fakta. Ideologi dalam media ini dapat diartikan sebagai suatu sistem nilai yang dianut institusi media maupun film yang kemudian dibudayakan untuk terciptanya sebuah karya.. Ideologi ini merupakan konsep yang abstrak di mana pemahamannya kadang berbeda antara satu orang dengan orang lain. Perbedaan ini didasarkan pada pengetahuan, kepentingan, dan faktor-faktor subjektif lainnya. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan Sudibyو bahwa, "Berbeda dengan faktor sebelumnya yang tampak konkret, ideologi ini bersifat abstrak. Ia berhubungan dengan konsepsi atau posisi seseorang dalam menafsirkan realitas.". Penggunaan kata, kalimat, gambar, simbol yang digunakan media khususnya film untuk mengkonstruksi realitas menunjukkan bahwa media mengarahkan untuk memahami realitas yang disajikannya pada sisi yang ingin ditonjolkannya (Sudibyو, 1991:12).

#### **E. 4 Hegemoni**

Istilah hegemoni diperkenalkan oleh Antonio Gramsci (McQuail, 1994: 65). Hegemoni berarti situasi dimana suatu 'blok historis' faksi kelas berkuasa menjalankan otoritas sosial dan kepentingan atas kelas-kelas subordinat melalui kombinasi antara kekuatan dan terlebih lagi, dengan konsensus. Suatu blok hegemoni

serangkaian aliansi dimana suatu kelompok berposisi sebagai pemimpin. Pemahaman Gramsci mengenai hegemoni sebagai sarana kultural maupun ideologis dimana kelompok-kelompok dominan dalam masyarakat, termasuk pada dasarnya tapi bukan kelas eksklusif kelas penguasa, melestarikan dominasinya dengan mengamankan “persetujuan spontan” kelompok-kelompok subordinat, termasuk kelas pekerja, melalui penciptaan negosiasi konsensus politik maupun ideologis yang menyusup ke dalam kelompok-kelompok dominan maupun yang didominasi.

Menurut paparan awal pemikiran Gramsci, konsep hegemoni dipahami sebagai berikut:

Hegemoni sebuah kelas politik mengandung pengertian bahwa kelas tersebut telah berhasil membujuk kelas-kelas lain dalam masyarakat untuk menerima nilai-nilai moral, politik, maupun kulturalnya. Jika kelas penguasa berhasil maka kelas ini akan menggunakan kekuatan sedikit mungkin. (Joll dalam Strinati, 1995:189)

Salah satu penafsiran terkini karya Gramsci, berhasil mengamati berbagai variasi makna konsep tersebut dengan menyampaikan ringkasan tersebut:

Gramsci menggunakan konsep hegemoni untuk menerangkan berbagai macam cara kontrol sosial bagi kelompok sosial yang dominan. Dia membedakan antara antara ‘pengendalian koersif’ yang diwujudkan dari kekuatan langsung atau ancaman kekuatan, dengan ‘pengendalian konsensual’ yang muncul ketika “secara sengaja” atau “secara sukarela” mengasimilasikan pandangan dunia atau hegemoni kelompok dominan tersebut; sebuah asimilasi yang memungkinkan kelompok itu untuk bersikap hegemonik. (Ransome, 1992:150).

Hegemoni berfungsi mengamankan dominasi kelas-kelas maupun kelompok-kelompok yang paling kuat di dalam masyarakat, dan mendapat perhatian ketika

.....

merupakan sesuatu yang berasal dari perjuangan kelas maupun sosial yang pada gilirannya berfungsi membentuk dan mempengaruhi. Dapat dikatakan bahwa teori Gramsci mengemukakan bahwa kelompok-kelompok subordinat menerima gagasan, nilai-nilai, maupun kepemimpinan kelompok dominan tersebut bukan dikarenakan secara fisik maupun secara mental mereka dibujuk untuk melakukannya, juga bukan dikarenakannya mereka diindoktrinasi secara ideologis, tapi karena mereka punya alasan-alasan tersendiri. Menurut Gramsci, hegemoni diamankan, misalnya, karena konsensi dibuat oleh kelompok dominan terhadap kelompok subordinat, kebudayaan yang dibangun dengan hegemoni ini akan mengekspresikan kepentingan-kepentingan kelompok-kelompok subordinat tersebut (Strinati, 1995:190). Hegemoni sebagai salah satu aspek kontrol sosial. Hegemoni bukanlah suatu perintah fungsional kapitalisme, tapi merupakan sekumpulan gagasan konsensual yang berada dari dan membentuk kelas maupun konflik-konflik sosial lainnya.

Hegemoni diterima dan berfungsi karena, dalam pengertian umum, didirikan atas jaminan konsensi kepada kelompok-kelompok subordinat yang tidak memberikan ancaman terhadap kerangka dominasi secara keseluruhan. Sebagaimana dikemukakan oleh Gramsci:

Fakta hegemoni memberikan pra-anggapan bahwa keterangan dapat diangkat berkenaan dengan berbagai kepentingan maupun kecenderungan kelompok-kelompok tersebut dimana hegemoni dilaksanakan, dan bahwa suatu titik ekuilibrium kompromi tertentu harus dibentuk-dengan kata lain, bahwa kelompok yang memimpin harus mengorbankan semacam korporasi ekonomi. Akan tetapi, juga tidak ada keraguan bahwa pengorbanan-pengorbanan maupun kompromi semacam itu tidak menyentuh hal yang hakiki; karena



Dengan demikian, Hegemoni bersentuhan dengan realitas penggunaan dan pemilihan bahasa yang dikonstruksikan ke dalam realitas sosial-politik yang pada akhirnya menjadi sebuah kekuatan dominan dalam struktur realitas yang baru bermakna tatkala dijelaskan melalui (makna) bahasa. Pemilihan dan penggunaan bahasa-bahasa untuk mengkonstruksi realitas sosial-politik. Pada akhirnya menjadi bersifat politis-ideologis ketika berhubungan dengan mekanisme mempertahankan kekuasaan, termasuk yang diperagakan oleh struktur pengetahuan dominan.

### **E. 5 Konsep Film**

Pengertian film adalah gerakan atau lebih tepat lagi gambar yang bergerak. Dalam bahasa Indonesia dahulu dikenal dengan gambar hidup, dan memang gerakan itulah yang merupakan unsur pemberi hidup kepada suatu gambar yang betapapun sempurnanya teknik dipergunakan, belum mendekati kenyataan hidup sehari-hari, sebagai dampak dari film. Suatu film diiringi dengan suara yang berupa dialog atau musik.

Dalam kamus Lengkap Bahasa Indonesia pengertian film yaitu:

1. Benda yang tipis seperti kertas terbuat dari seluloid untuk merekam gambar negatif melalui kamera.
2. Ikon yang direkam dan dipancarkan melalui layar.

Sedangkan menurut Onong Uchjana Efendy (1984:82) dalam Kamus komunikasi, pengertian film yaitu :

cahaya untuk merekam gambar dari suatu obyek kamera.

2. Media komunikasi yang bersifat *visual* atau *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.

Dalam pengertian di atas, film dilihat dan medianya, yaitu film sebagai alat dari bahan seluloid yang berguna untuk merekam gambar negatif dari kamera. Film juga dilihat sebagai salah satu media komunikasi yang dapat dilihat dan didengar melalui rekaman gambar dan suara yang dipancarkan melalui layar dan berfungsi untuk menyampaikan pesan bagi sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Phil Astrid S. Susanto (1982:43), yang mengatakan bahwa:

"Film adalah suatu kombinasi antara usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara, dimana unsur-unsur film tersebut dilatarbelakangi oleh suatu cerita yang mengandung suatu pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak pesan".

Secara teoritis P.A Van Bastel mengatakan bahwa :

"Pada umumnya dapat dikatakan bahwa film mempunyai suatu hubungan dengan menginsafi hal ini. Sebagai alat penerangan dan pendidikan, film memiliki kemungkinan dan nilai-nilai yang sama sekali belum menghabis, bahkan mungkin baru beberapa persen saja dan beberapa kemungkinan-



sendiri dapat diartikan sebagai alat komunikasi massa yang ditujukan kepada sejumlah kelompok sasaran yaitu penonton.

## **F. METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk mengetahui konstruksi hegemoni dalam film yang dijadikan obyek dalam film. Berdasarkan latar belakang masalah, kerangka teori, objek penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik yang digunakan dalam menganalisis data maka dapat disimpulkan jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif yaitu “jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lain” (Strauss dan Carbin 2003:4). Representasi hegemoni dalam film tidak melalui ekspresi-ekspresi langsung, maka ia tidak nampak sebagaimana pernyataan langsung. Dapat dikatakan, hegemoni bersembunyi dalam struktur naratif, kode-kode, konvensi dan pencitraan yang dibangun melalui bahasa filmis.

Penulis menggunakan analisis semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes untuk menganalisis makna-makna yang tersirat dari pesan komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang. Fokus kajian Barthes terletak pada tingkat kedua

## 2. Obyek Penelitian

Obyek dari penelitian ini adalah dua judul film, yaitu film *Virgin* (StarVision) dan film *Realita cinta dan rock n roll* (Virgo Putra Film). Pemilihan kedua judul film tersebut karena di dalam tersebut unsur-unsur Jakarta sentris sangat kental dan menonjol, mulai dari *life style*, kehidupan malam, budaya kafe dan resto, distro, anak band, mall, kemewahan, kemacetan, individualisme, kebarat-baratan, fenomena bahasa, alur cerita, *setting* lokasi dan sebagainya, menjadi alasan mendasar dalam penelitian ini. Dalam film ini representasi Jakarta mencerminkan hegemoni kota Jakarta sebagai kota yang ter- dan condong tidak melihat kemajemukan Indonesia secara umum serta efek yang dimunculkan dari film-film yang menjadi obyek penelitian ini. Fokus utama dalam penelitian ini adalah aspek sinematografis yang ditampilkan, yaitu:

### a. *Visual image*

Yaitu segala sesuatu yang tertuang dalam *frame* yang komposisional, apa yang menjadi isi atau muatan suatu *shot*.

### b. *Verbal (Sound Source)*

Yaitu sumber suara yang membantu memahami makna. Suara akan membawa

.....

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis langsung melalui film dan dokumentasi yang merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menganalisa film dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada dan catatan yang dimiliki oleh unit analisis, sehingga dapat dimanfaatkan serta melengkapi data.

#### **a. Data Primer**

Data Primer adalah data yang langsung dan segera diperoleh dari sumber data oleh penyelidik untuk tujuan yang khusus (Surakhmad, 1982: 163). Sebagai data primer dalam penelitian ini data yang diambil sebanyak dua film, yaitu film *Virgin* dan film *Realita cinta dan rock n roll*.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber tidak langsung yang biasanya berupa data dokumentasi dan arsip-arsip resmi (Anwar, 2001: 35). Guna melengkapi data, peneliti juga mengumpulkan dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku, majalah, internet, jurnal serta dari berbagai surat kabar yang dianggap menunjang dalam penelitian ini.

### **4. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini penulis bertujuan mengetahui representasi hegemoni Jakarta pada film yang dijadikan obyek penelitian. Karena hegemoni dalam film

... tidak pernah tampak

sebagaimana pernyataan langsung. Dengan kata lain, representasi hegemoni bersembunyi dalam struktur naratif, *code-code*, konvensi dan *image* yang dibangun melalui bahasa filmis. Dari asumsi tersebut kemudian penulis memilih menggunakan metode analisis semiotika dalam melakukan penelitian ini. Penggunaan metode analisis semiotika dirasa sangat relevan dengan tujuan penelitian yang akan dicapai oleh penulis, karena analisis ini dapat digunakan sebagai suatu pendekatan dalam rangka mencari makna yang tersembunyi dalam 'teks'.

Definisi singkat mengenai semiotika hampir semuanya memiliki kesamaan yakni studi terhadap *sign (the study of signs)* atau teori mengenai *sign (the theory of signs)*. Hal ini bukan hanya termasuk studi mengenai apa yang berhubungan dengan *sign* yang digunakan didalam bahasa lisan setiap hari, tetapi juga segala sesuatu yang mempunyai peran dalam mewakili sesuatu yang lain. *Sign* yang dipelajari dalam semiotika, didalamnya termasuk kata, gambar, kesan bunyi, bahasa tubuh serta objek lainnya, tidaklah berdiri sendiri namun menjadi bagian dari sistem-sistem *sign*.

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti "tanda". Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang

Analisis semiotika modern dapat dikatakan dipelopori oleh dua orang, Ferdinand de Saussure, ahli linguistik dari Swiss (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce, filosof Amerika (Berger, 2000:3).

Semiotika atau semiologi merujuk pada suatu bidang ilmu yang mempelajari makna atau arti dari sebuah tanda atau lambang. Seseorang menyebut *semiologi* jika ia berpikir tentang tradisi Saussurean. Namun, istilah *semiotics* digunakan dalam kaitannya dengan karya Charles Sanders Peirce dan Charles Morris.

Menurut de Saussure, proses signifikasi dijalankan oleh dua unsur sinyal, yaitu *signifier* (misalnya huruf/bunyi) dan *signified*, yaitu konsep mental yang diharapkan didalam *code* bahasa tertentu. Karena adanya pengaruh besar dari Saussure, dan juga pengaruh disiplin ilmu linguistik lebih besar ketimbang studi tentang sistem *sign* yang lain, maka semiotik lebih menitikberatkan pada konsep-konsep linguistik. Dalam penelitian ini, analisis semiotika akan dilakukan dengan mendasarkan pada model yang dilakukan oleh Saussure. Ia menegaskan bahwa tanda itu sendiri, selain memuat penanda dan petandanya, juga merupakan pasangan dari tanda-tanda yang lain, sehingga tanda-tanda itu merupakan deretan yang hadir secara simultan (Saussure, 1988: 208).

Dalam buku Saussure *A Course In General Linguistic*, yang pertama kali diterbitkan tahun 1915, Saussure membagi tanda menjadi dua komponen, petanda (*signifier*) atau "citra suara" (*Sound Image*) dan petanda (*signified*) atau "konsep"

... dan petanda adalah



kode, dan pemahaman. Keunggulan semiotika terletak pada ide-ide tentang kebutuhan akan bahasa umum dan identifikasinya tentang subjektifitas sebagai penghalang untuk memahami serta kesepakatan yang multi makna dari simbol-simbol (Littlejohn, 1996: 8).

Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampur adukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Kurniawan, 2001: 15).

Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) ialah hubungan antara suatu objek atau ide dan suatu tanda (Littlejohn, 1996: 64). Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk-bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk kepada semiotika.

Berkenaan dengan studi semiotika, pada dasarnya pusat perhatian pendekatan semiotika adalah pada tanda (*sign*), menurut John Fiske, terdapat tiga area penting

1. *The sign itself. This consist of the study of different varieties of sign, of the different ways they have of conveying meaning, and of the way they relate to the people who use them. For sign are human construct and can only be understood in terms of the uses people put them to.* (Tanda itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan bagaimana tanda yang berlainan, seperti cara mengantarkan makna serta cara menghubungkannya dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah buatan manusia dan hanya bisa dimengerti oleh orang-orang yang menggunakannya).
2. *The codes or systems into which signs are organized. This study covers the ways that a variety of codes have developed in order to meet the needs of a society or culture.* (Kode atau sistem dimana lambang-lambang disusun. Studi ini meliputi bagaimana beragam kode yang berbeda dibangun untuk mempertemukan dengan kebutuhan masyarakat dalam sebuah kebudayaan)
3. *The culture within which these codes and signs operate. This is turn is dependent upon the use of these codes and signs for its own existence and form.* (Budaya atau kultur dimana kode-kode dan tanda beroperasi atau bekerja. Ini tergantung pada kegunaan kode dari tanda demi eksistensi dan bentuknya sendiri) (Fiske, 1990:40).

Semiotika akan mengkaji simbol-simbol yang ada dalam film untuk direpresentasikan dalam kehidupan nyata, sehingga diperoleh makna tertentu. Semiotika digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis teks media dengan asumsi bahwa media itu sendiri dikomunikasikan dengan seperangkat tanda (Sobur, 2001:95).

Film dikatakan sebagai suatu praktek signifikasi, dan berkaitan dengan hal ini maka dikenal dengan sistem-sistem signifikasi yang termasuk didalamnya adalah: *angle camera*, pencahayaan (*lighting*), suara (*sound*), *mise-en-scene*, *editing* yang semuanya mempunyai kontribusi dalam pembentukan makna pada sebuah film (Turner, 1992:48). Peran seorang pembuat film dalam melakukan signifikasi dalam film yang dibuatnya mematuhi kaidah-kaidah atau aturan yang dalam

diorganisir di dalamnya, sistem ini diatur oleh suatu aturan-aturan yang ditetapkan oleh komunitas yang menggunakannya (Fiske, 1990:64).

Dalam analisis semiotika, kepuasan dan pemisahan (sementara) dibuat diantara isi dan bentuk, dan perhatian difokuskan pada sistem tanda yang menyusun teks. Sebagai contoh, makanan, berbeda dengan apa yang ditampilkan di televisi pada satu momen atau waktu, tidak bisa dilihat sebagai steak, salad atau roti/kue, dan sebagainya, namun lebih sebagai sebuah sistem tanda yang membawa/menyampaikan makna, berhubungan dengan, misalnya status, selera, kecanggihan (standar tertentu) (Berger, 2000:6).

Asa Berger merangkum beberapa dari pembahasan tentang semiotika, sebagai berikut:

- 1 Semiotika menaruh perhatian pada bagaimana makna diciptakan dan disampaikan melalui teks dan khususnya melalui narasi (cerita).
- 2 Fokus perhatian dari semiotika adalah tanda yang ditemukan dalam teks. Tanda-tanda dapat dihami sebagai kombinasi dari petanda dan penanda.
- 3 Mengingat tidak sesuatu pun mempunyai makna untuk dirinya sendiri, hubungan yang ada diantara tanda-tanda menjadi sangat penting. Sebuah analogi dapat dibuat melalui kata dan tata bahasa adalah cara bagaimana kata-kata dikombinasikan yang menentukan apa maknanya. Bahasa adalah sebuah institusi sosial yang menjelaskan bagaimana kata-kata digunakan, percakapan



menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Ini terjadi tatkala makna bergerak menuju subjektif atau setidaknya intersubjektif, ini terjadi tatkala *interpretant* dipengaruhi sama banyak oleh penafsir dan objek atau tanda. Bagi Barthes faktor penting dalam konotasi adalah penanda dalam tatanan pertama. Penanda tataran pertama merupakan tanda konotasi (Fiske, 1990:117-118).

**Tabel 1.1 Perbedaan Konotasi dan Denotasi**

Konotasi	Denotasi
Pemakaian figure	Literature
Petanda	Penanda
Kesimpulan	Jelas
Memberi kesan terhadap makna	Menjabarkan
Dunia mitos	Dunia keberadaan atau eksistensi

Sumber: Arthur Asa Berger, *Media Analysis Techniques*, 2000:15.

Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan *signifier* dan *signified* didalam suatu tanda realitas eksternal. Pada tahapan ini Barthes menyebut bahwa denotasi adalah makna yang dilihat secara objektif dan makna yang mudah dikenali. Sedangkan signifikasi tahap kedua disebut konotasi, yaitu menggambarkan bentuk interaksi sebuah tanda jika bertemu dengan perasaan atau emosi dari khalayak serta

tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam.

Barthes mendefinisikan mitos sebagai *a type of speech*, yaitu cara berbicara tentang suatu hal. Mitos dipakai untuk mendistorsi makna dari sistem semiotika tingkat pertama sehingga makna itu tidak lagi menunjukkan pada realitas yang sebenarnya. Fungsi ini dijalankan dengan menderformasi forma dengan konsep. Tetapi distorsi atau deformasi ini terjadi dengan sedemikian rupa sehingga mitos tidak menyadarinya. Akibat lewat mitos-mitos itu akan lahir berbagai *stereotype* tentang suatu hal atau masalah. Sebagai semiotika tingkat dua, mitos mengambil sistem semiotika tingkat pertama sebagai landasannya. Jadi, mitos adalah sejenis sistem ganda dalam sistem semiotik. Mitos selalu bersifat *histories*, pengalaman atau pengetahuan tentang sejarah menjadi faktor kunci untuk mendapat *form* dari sebuah mitos. Jadi, yang pertama-tama *histories* adalah konsepnya. Dilihat dari proses *signification*, mitos berarti menaturalisasikan konsep (maksud) yang *histories* dan menghistorisasikan semua intensional (Sunardi, 2000:86-87).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisa data adalah dengan mengelompokkan data yang berupa adegan-adegan menjadi beberapa bagian, menentukan tema yang terkandung dalam adegan serta mengelompokkannya berdasarkan tema yang sesuai, kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Kemudian memisahkan terlebih dahulu masing-masing tanda verbal dan non verbalnya. Kemudian tanda-tanda tersebut akan diuraikan

konotatif dan makna denotatifnya. Setelah itu akan dilihat pula bagaimana keterkaitannya antara tanda yang satu dengan tanda yang lainnya dalam film tersebut. Makna yang diidentifikasi, yang pertama adalah makna denotatif, yaitu makna yang mengambang atau bisa dibaca dari permukaan (*surface*) di film tersebut. Selanjutnya makna konotatif, yaitu makna yang tersembunyi di balik *surface* film tersebut, serta bagaimana makna konotatif tersebut dikonstruksikan. Asosiasi-asosiasi apakah atau kode-kode apa saja yang digunakan untuk memunculkan makna tersebut. Dengan demikian akan diketahui tanda-tanda yang memiliki realitas dan tidak memiliki realitas. Selain itu teknik analisis yang digunakan adalah cara pengambilan gambar dari kamera untuk memudahkan pesan-pesan spesifik yang ditimbulkan.

**Tabel 1.2 Cara Pengambilan Gambar Dari Kamera**

<b>Penanda (Konotatif)</b>	<b>Difinisi</b>	<b>Petanda</b>
<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

**Tabel 1.3 *Angle* Kamera**

<b>Penanda</b>	<b>Difinisi</b>	<b>Petanda</b>
<i>Pan Down (high angle)</i>	Kamera mengarah ke bawah	Kekuasaan, kewenangan
<i>Pan Up (low angle)</i>	Kamera mengarah ke atas	Kelemahan, pengecilan
<i>Dolly in</i>	Kamera bergerak ke dalam	Observasi, fokus
<i>Fade in</i>	Kamera kelihatan pada layer 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, *Media Analysis Techniques*, 1998:35.

Dalam semiotika juga dikenal istilah *intertekstualitas* (Berger, 2000: 26) yaitu semua teks berhubungan dengan teks yang lainnya untuk menunjukkan derajat keanekaragaman. Konsep kode kultural dan *intertekstualitas* berguna sebagai analisis alternatif dalam memperhatikan hubungan antara elemen-elemen tekstual dan teks itu sendiri dan hubungan antara teks dengan wacana (Pickering dan Murdock, 1999:

“dialogis”, artinya ketika berbicara, apa yang kita katakan terikat pada sesuatu yang pernah kita katakan sebelumnya dan ucapan-ucapan yang kita harapkan akan dibuat pada masa yang akan datang. Jika kita mengambil poin ini dan berpindah dari ucapan yang dikatakan pada teks, kita dapat mengambil keuntungan, pelajaran di dalamnya yang berkaitan dengan intertekstualitas. Hubungan-hubungan yang ada dalam teks menurut Bakhtin merupakan sebuah “pengutipan” (*quotation*) (Berger, 2000: 27).

Selain tanda-tanda yang dapat kita lihat diatas, ada juga unsur-unsur yang lain seperti tehnik pencahayaan, penggunaan warna, *sound effect*, musik dan sebagainya. Semua ini adalah penanda yang membantu kita dalam mengartikan apa yang kita lihat dan sekaligus apa yang kita dengar. *Sign* adanya representasi hegemoni Jakarta dalam penelitian ini berdasarkan unsur verbal dan non verbal. Analisis penelitian ini tidak semata melihat tanda saja, tetapi melihat juga konteksnya. Fokus data yang diteliti berupa elemen semiotika dari film *Virgin* dan film *Realita Cinta dan Rock n Roll* dalam merepresentasikan hegemoni Jakarta dalam film Indonesia.

## **5. Sistematika Penulisan**

Guna untuk memperoleh gambaran tentang permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka dalam sistematika pembahasan diperlukan uraian yang sistematis yaitu dengan menyajikan sistem per-bab. Dalam penyusunan skripsi ini

Bab satu berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab dua berisi tentang gambaran perkembangan film Indonesia dan profil film *Virgin* dan film *Realita Cinta dan Rock n Roll*.

Bab tiga menyajikan tentang hasil penelitian serta dianalisis, sehingga dapat dihasilkan suatu kesimpulan.

Bab empat berisi kesimpulan yang menyimpulkan semua pembahasan dari