

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perfilman di Indonesia cukup terbilang berkembang amat sangat pesat serta mempunyai banyak genre atau alirannya. Masyarakat Indonesia tinggal memilih secara bebas untuk kesukaannya dalam menonton film yang sesuai dengan hobi dan keinginannya. Kehadiran film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212* memberikan arti tersendiri untuk masyarakat Indonesia yang menampilkan karya film bertemakan *hero* Indonesia yaitu *Wiro Sableng*. *Hero* Indonesia yang masih cukup jarang diangkat dalam perfilman Indonesia.

Film merupakan salah satu media massa yang sering digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan. Film juga merupakan media dimana para insan film mencurahkan segenap kemampuannya baik dalam hal produksi ataupun berakting. Dalam sejarahnya, film merupakan teknologi baru yang muncul pada akhir abad ke 19 yang berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 2003 : 13).

Menonton film menjadi keharusan yang mutlak dalam masyarakat urban untuk relaksasi dari aktivitas pekerjaan atau biasa disebut oleh McQuail, Blumber, Brown (1972) sebagai *escaping, or*

being, from problems. Individu dalam masyarakat di era teknologi sekarang sangat membutuhkan informasi sebagai kebutuhan primer agar *up to date*, bukan lagi tersier. Film yang ditonton oleh masyarakat, khususnya di Indonesia menggunakan media visual yang menekankan kepada indera penglihatan dan suara, diantaranya : televisi, bioskop, dan handphone atau laptop (Rachmad, 2020 : 12).

Film adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari jutaan orang menonton film di bioskop, film televisi, dan film video laser setiap minggunya. Film lebih dulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi (Ardianto, 2009 : 143). Sekarang ini dapat dikatakan dunia perfilman Indonesia tengah berkembang pesat. Masyarakat Indonesia mulai menganggap film Indonesia sebagai sebuah pilihan disamping film-film Hollywood dan selalu mencari film yang terbaru sebagai kebutuhan akan prestige atau sekedar hobi. Walaupun variasi genre filmnya masih sangat terbatas, tetapi sudah terlihat perkembangan yang cukup meningkat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi dapat diartikan sebagai perbuatan yang mewakili, ataupun keadaan yang bersifat mewakili disebut representasi. Representasi juga dapat mewakili symbol, gambar, dan semua hal yang berkaitan dengan yang memiliki makna. Penggambaran yang dimaksud dalam proses ini dapat berupa deskripsi dari adanya perlawanan yang berusaha dijabarkan melalui analisis semiotika. Begitu juga dengan *hero* Indonesia ketika

membicarakan tentang *hero* Indonesia maka akan muncul berbagai persepsi seperti karakteristik, kelebihan *hero* Indonesia dan apa saja yang berkaitan dengan sosok *hero* Indonesia.

Pada penelitian ini akan membahas mengenai representasi *hero* Indonesia dalam film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni* 212. Istilah dalam representasi memiliki dua pengertian. *Pertama*, representasi sebagai sebuah proses sosial dari representing yang mana merujuk pada sebuah proses. *Kedua* yaitu representasi sebagai produk dari proses sosial representing yang berarti merupakan produk dari pembuatan tanda yang mengacu pada sebuah makna (Ratna, 2002 : 61).

Cerita mengenai para *hero* sudah sejak lama diceritakan secara tradisional, baik berupa mitos yang disampaikan dari mulut ke mulut hingga melalui catatan sejarah. Namun seiring majunya peradaban manusia, cara maupun media untuk menceritakan seorang *hero* semakin berkembang. Di era modern para *hero* hadir melalui berbagai produk budaya populer dalam bentuk cerita komik, sinetron, film, hingga video game.

Walaupun sepak terjang *hero* muncul melalui berbagai media, namun faktanya menunjukkan bahwa cerita *hero* dalam film ternyata mampu menjangkau lebih banyak konsumen. Oleh karenanya, tidak mengherankan jika tokoh *hero* menjadi lebih populer melalui film dibandingkan bentuk aslinya dalam komik maupun novel. Jadi diantara

berbagai produk budaya populer, film menjadi yang paling berpengaruh dalam merepresentasikan *hero*.

Salah satu film *hero* Indonesia berjudul *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212* yang diproduksi oleh Lifelike Pictures 20th Century Fox merupakan salah satu film pertama Indonesia yang berhasil bekerjasama dengan Fox International Productions anak perusahaan dari 20th Century Studios. Film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212* berhasil meraih jumlah satu juta lebih penonton dan menjadi film yang banyak diminati oleh masyarakat. “Ya, dari kemarin tayang jumlah penontannya sudah 1,5 juta lebih,” ungkap Sheila Timothy produser Film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212* (Octafiani, detikhot, 2018 : 1)

Produksi Film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212* memiliki kerjasama dengan Fox International Productions (FIP) karena ketertarikannya kepada visi Lifelike. “Jadi yang membuat saya langsung tertarik, pada saat mendengar visi Lifelike saya kagum dengan visinya. Kalau kru serta kreativitasnya, itu sudah cukup. Tapi saya ingin membuatnya lebih baik lagi,” ungkap Jegeus presiden Fox International Productions (Pangerang, entertainment, 2017 : 1).

Selain karena adanya ketertarikannya pada visi Lifelike, pihak Fox International Productions (FIP) juga menyukai karena adanya unsur budaya lokal di dalam film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212*. “FIP ini beda karena sangat menghargai budaya lokal kita. Kenapa dia tertarik karena kami mengedepankan segi kultural dalam film ini. Terus

Tomas ternyata tahu pencak silat,” ujar Lala produser Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212 (Pangerang, entertainment, 2017 : 1).

Di tahun 90-an, layar kaca Indonesia ramai menayangkan tokoh-tokoh *hero* yang jadi idola anak-anak Indonesia pada masa itu. Namun sayangnya, belakangan ini *image hero* yang melekat pada anak-anak Indonesia justru identik dengan tokoh-tokoh Marvel dan DC seperti Superman, Batman, Spiderman, dan tokoh fiksi lain berakhiran -man lainnya. Marvel dan DC itu sendiri adalah industri komik dunia yang melahirkan tokoh-tokoh superhero, seperti Superman, Batman, Wonder Woman dari DC dan Captain Amerika, Thor, Hulk, Spiderman dari Marvel. Padahal sejak tahun 1950-an, para komikus Indonesia sudah membuat karakter superhero asli Indonesia.

Kesuksesan film superhero luar negeri saat ini mampu membuat para sutradara film lokal mulai tertarik untuk memproduksi film dengan tema sejenis. Ditengah munculnya tokoh-tokoh *hero* ala Barat, ternyata beberapa tokoh *hero* Indonesia atau yang dikenal sebagai pendekar masih mendapat tempat di hati masyarakat. *Hero* Indonesia lebih dikenal dengan ciri khas yang berbeda dengan *hero* lainnya. Dimana para sineas Indonesia lebih sering menggambarkan *hero* Indonesia atau pendekar adalah sosok yang memiliki jiwa bela diri, seperti silat.

Film Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212 mengandung banyak pesan kemanusiaan seperti nilai kepahlawanan.

Pahlawan atau dikenal dengan sebutan *hero* diartikan sebagai individu yang memilih mengambil resiko untuk kepentingan satu atau banyak orang, resiko tersebut diambil meskipun ada konsekuensi serius setelahnya, bahkan kematian (Becker & Eagly, 2004). Sedangkan nilai-nilai kepahlawanan terdiri dari keberanian, kesabaran, pengorbanan, optimisme, percaya pada kekuatan sendiri, memiliki rasa persatuan dan kesatuan, mempunyai toleransi yang tinggi serta mempunyai rasa kesetiakawanan (Matta, 2004).

Wiro Sableng dikenal sebagai seorang pendekar. Kesadaran diri seorang pendekar dirumuskan oleh Ikatan Pencak Silat Indonesia, menjelaskan bahwa manusia pendekar mempunyai empat kedudukan, yaitu sebagai makhluk Tuhan, makhluk individu, makhluk sosial, dan makhluk alam semesta (Ediyono, 2013 : 352). Representasi Wiro Sableng sebagai pendekar, digambarkan sebagai seorang pemuda yang memiliki kekuatan. Ia kerap memakai baju dan celana warna putih serta ikat pinggang yang menggambarkan khas bela diri silat. Tidak hanya handal dalam bela diri, ia juga memiliki senjata yang hanya bisa digunakan disaat medan perang, yakni kapak naga geni 212. Kapak Naga Geni adalah pusaka yang sejatinya memang untuk diwariskan kepada pendekar laki-laki dan Wiro Sableng dianggap pantas menerimanya dan mendapat julukan Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212.

Film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212* selain sebagai media hiburan atau *entertaint*, film juga merupakan alat yang digunakan media untuk merepresentasikan apa yang terjadi kepada khalayak dalam dunia maya. Film merupakan jembatan yang menaungi para sineas untuk mereplika kejadian yang terjadi pada dunia nyata dalam bentuk maya. Menurut Turner, makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, berbeda dengan film sekadar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya (Sobur, 2006:127-128). Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya. Dengan kata lain film tidak bisa dipisahkan dari konteks masyarakat yang memproduksi dan mengkonsumsinya. Selain itu sebagai representasi dari realitas, film juga mengandung muatan ideologi pembuatnya sehingga sering digunakan sebagai alat propaganda.

Representasi sendiri merupakan tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Representasi ini belum tentu bersifat nyata tetapi bisa juga menunjukkan dunia khayalan, fantasi, dan ide-ide abstrak (Hall, 1997: 28). Setiap generasi dalam masyarakat pasti memiliki figur seorang *hero* (pahlawan) yang telah menjadi bagian dari budaya masyarakat tersebut. Masyarakat

Yunani Kuno mengenal sosok *hero* legendaris seperti Herkules dan Alexander Agung. Sedangkan masyarakat Indonesia sendiri telah mengenal sosok *hero* dalam diri Arjuna dan Gatot Kaca.

Sebuah penelitian yang dimuat dalam jurnal yang berjudul "Representasi Pendekar Perempuan Pada Tokoh Malini dalam Film Gending Sriwijaya", menurut Franco dan Zimbardo perilaku menolong orang lain dapat dikatakan sebagai sebuah aksi heroik karena konsep ini sejalan dengan pemikiran (dalam Candra, 2015:456) mengenai salah satu dari empat konsep dimensi *heroisme*, yaitu sebagai sebuah reaksi yang terjadi begitu saja sebagai bentuk dari situasi yang sedang terjadi. Orang yang sedang terluka tentunya membutuhkan pertolongan dengan segera agar ia tetap dapat bertahan hidup. Seperti yang dilakukan oleh *hero* lainnya dimana mereka seringkali menolong orang yang sedang dalam kesulitan. Selain itu, sifat ini juga merupakan bentuk dari perwujudan rasa cinta kasih yang merupakan subordinasi dari konsep *eros* yang dikemukakan oleh Jung (dalam Sadli, 2013 :12).

Hampir semua *hero* di Indonesia menjadi seorang pendekar, dikarenakan dari kesengsaraan atau penderitaan yang diterimanya dimasa lalu, bukan berdasarkan pilihan, layaknya seperti *hero* dalam film-film hollywood. Seperti kisah Wiro Sableng, pada saat Wiro masih kecil kehilangan kedua orang tuanya yang dibunuh oleh penjahat yang menyerang desanya sebelum akhirnya diselamatkan oleh Sinto Gendeng, melalui ajaran Sinto Gendeng, Wiro mempelajari

berbagai ilmu beladiri yakni silat, dimana sebelum nantinya mendapat gelar "Pendekar 212" dan mendapat senjata "Kapak Naga Geni 212".

Film ini menarik untuk diteliti, karena Wiro Sableng menjadi awal kebangkitan film yang mengangkat tentang *local hero*. Dimana film ini menunjukkan dan menampilkan kekayaan budaya lokal Indonesia dan silat yang menjadi kekuatan utama dari peran utama film Wiro Sableng. Menarik lagi, karena film ini merupakan kolaborasi pertama antara rumah produksi lokal Lifelike Pictures dengan perusahaan pencetak *Box Office* asal Amerika yaitu 20th Century Fox.

Seperti halnya sebuah film *hero* lainnya, film "Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212" juga merepresentasikan wujud dari *hero* yang ada, dan dikenal di Indonesia. Untuk mengkaji tanda dan makna mengenai *hero* yang terdapat dalam film ini maka diperlukan metode penelitian yang tepat. Peneliti akan menganalisis dengan menggunakan pendekatan semiotik milik Roland Barthes.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh mengenai unsur-unsur khususnya *hero* Indonesia yang ada di dalam film "Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "Bagaimana representasi *hero* Indonesia dalam Film "Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212 ?".

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi *hero* Indonesia dalam Film “Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan memperkaya kajian teori-teori komunikasi, khususnya di bidang media massa seperti film. Sebagai tambahan, penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian lain yang serupa. Penelitian ini juga diharapkan mampu membantu bagi akademisi di bidang komunikasi untuk menganalisis pendekatan-pendekatan yang dilakukan oleh industri film ketika membentuk suatu representasi *hero* kedalam film.

2. Manfaat Praktis

Di tengah kesuksesan film-film Hollywood di Indonesia, maka penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada insan perfilman di Indonesia mengenai proses membentuk citra seorang *hero*. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kajian bahwa suatu film dapat mencerminkan nilai budaya dan pengaruhnya besar dalam kehidupan, khususnya nilai budaya *hero* Indonesia melalui film.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan tolak ukur serta mempermudah penulis dalam menyusun penelitian ini. Tinjauan pustaka menguraikan tentang literatur yang relevan dengan bidang atau topik tertentu secara lebih mendalam agar proses dan hasil penelitian yang dilakukan benar-benar dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

- (1) Adapun beberapa penelitian terdahulu tentang *hero* pernah diteliti oleh Winda Primasari yang berjudul *Heroisme Amerika Dalam Film* yang dimuat pada Jurnal Makna, Universitas Islam “45” Bekasi Volume 4 No. 2, September 2013-Februari 2014. Tujuan dalam penelitiannya mendeskripsikan dan mengidentifikasi makna-makna yang dihasilkan kelompok mahasiswa anggota komunitas film sebagai khalayak terhadap teks yang terkandung dalam film-film produksi Hollywood yaitu film “*Independence Day*”, “*Armageddon*”, dan “*The Peace maker*” yang bergenre science fiction tentang heroisme yang direpresentasikan Amerika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara secara mendalam atau *interview guidance*. Penelitian ini merupakan penelitian fenomenologi yang berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitan terhadap orang-orang biasa dalam situasi-situasi tertentu. Hasil dari

penelitian ini film produksi hollywood merepresentasikan *hero* Amerika sebagai penyelamat umat seluruh manusia.

- (2) Penelitian lainnya, yaitu berjudul *Representasi Pendekar Perempuan Pada Tokoh Malini Dalam Film Gending Sriwijaya* yang dimuat dalam jurnal Commonline Departemen Komunikasi, Volume 4, Nomor 1, Tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi pendekar perempuan dalam film *Gending Sriwijaya*. Metode dalam penelitian ini, menggunakan analisis semiotik John Fiske. Hasil dalam penelitian ini, bahwa *heroisme* perempuan sebagai pendekar ditunjukkan dengan cara cara yang maskulin. Oleh sebab itu pendekar perempuan merupakan sosok perempuan yang menyingkirkan sebagian besar sifat-sifat feminimnya dan lebih memiliki sifat maskulin.
- (3) Selain itu, penelitian ketiga yang dilakukan oleh Kamaruddin Hasan dan Muhammad Hasyim yang berjudul *Kajian Representasi Heroisme Melalui Film (Studi Film-Film Heroisme Negara Super Power AS)* dimuat pada Jurnal Suwa, Universitas Malikussaleh Volume 13 No. 2, Tahun 2015. Tujuan dalam penelitian ini ingin menjawab bagaimana *heroisme* ditandai dan di representasikan dalam film-film *heroisme* dan kepentingan yang ada di balik representasi *heroisme* dalam film-film tersebut. Metode yang digunakan

dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotik milik Roland Barthes yang berpedoman pada konsepsi *signifier* dan *signified* yang dikemukakan oleh Roland tentang semiologi mitos. Hasil dari penelitian ini adalah film-film *heroisme* Amerika mampu merepresentasikan yang menunjuk baik pada proses maupun produk dari pemaknaan suatu tanda. Yang mampu melakukan perubahan konsep-konsep ideologi yang abstrak kedalam bentuk-bentuk yang kongkret. Representasi ini digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia, tidak hanya sebatas film tapi juga dalam dialog, tulisan, video, fotografi, dan sebagainya.

Berdasarkan jurnal-jurnal di atas, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, terletak pada obyek, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data. Obyek penelitian ini adalah *hero* Indonesia. Metode pengumpulan data dan teknik analisis data ini, menggunakan analisis semiotik milik Roland Barthes. Disamping itu, penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, dimana peneliti lebih fokus untuk meneliti unsur *hero* Indonesia atau biasa disebut pendekar yang belum dilakukan oleh penelitian diatas.

F. Kerangka Teori

1. Komunikasi Sebagai Proses Pembentukan Makna

Pada hakikatnya komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau gagasan oleh seseorang kepada orang lain yang dengan menggunakan lambang-lambang yang memiliki makna bagi kedua belah pihak. Dalam berkomunikasi orang yang akan menyampaikan pesan dapat disebut komunikator sedangkan bagi orang yang menerima pesan disebut dengan komunikan.

Banyak pakar komunikasi mengemukakan pendapatnya tentang definisi komunikasi, seperti yang dikemukakan oleh Carey (dalam Fiske, 2011 : 9) menyatakan bahwa tata cara pandang komunikasi diarahkan tidak kepada perpanjangan pesan dalam konteks ruang, tetapi lebih kepada pemeliharaan masyarakat dalam konteks waktu: bukan aksi menyampaikan informasi, melainkan representasi atas keyakinan bersama.

Secara sederhana proses komunikasi dapat juga diartikan sebagai proses pengiriman pesan melalui sebuah tanda dan simbol sebagai media dari komunikator kepada komunikan. Namun komunikasi tidaklah sebatas dalam pengiriman pesan saja, tetapi komunikasi juga merupakan sebuah produksi dan pertukaran makna-makna, yang dapat dikatakan bahwa dalam komunikasi merupakan proses pembentukan makna.

Proses dalam memproduksi makna tidak akan lepas dari pembahasan tanda dan makna yang banyak dikaji dalam studi semiotik. Semiotika sendiri menurut John Fiske (Fiske, 2006: 59-60) mencakup tiga bidang studi yaitu :

1. Semiotik menjadi petanda atas dirinya sendiri, perbedaan tanda-tanda menjadikan variasi yang berbeda dalam pemaknaan tanda-tanda tersebut.
2. Sistem pengorganisasian kode. Disini variasi mode berguna untuk memenuhi kebutuhan suatu kultur masyarakat.
3. Penggunaan tanda dan kode selalu terkandung dalam sistem budaya yang mana tanda dan kode yang sangat bergantung pada formatnya. Dalam memahami makna, tidaklah mudah sehingga memang akan terus menjadi masalah dalam berkomunikasi.

2. Representasi dalam Film

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses komiawi, proses elektronika, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem mekanik, elektronik atau lainnya (Mabruri, 2013:2).

Penggambaran makna di dalam sebuah film atau representasi pada sebuah film muncul berdasarkan ideologi-ideologi pemaknaan dari pembuat film (sutradara). Representasi itu sendiri seperti diungkapkan oleh Hall adalah bagian terpenting dari proses penciptaan makna yang diproduksi dan dipertukarkan antara individu-individu yang terdapat dalam suatu lingkup kebudayaan, sehingga dalam proses tersebut melibatkan penggunaan bahasa, tanda-tanda, dan gambar untuk merepresentasikan sesuatu (Hall, 1997:15).

Representasi cukup sering terjadi dalam sebuah media, salah satunya film. Film-film merepresentasikan realitas sosial melalui *miss-en-scene*, atau apa yang ada di depan kamera. Dalam penyajiannya, media atau film tidak pernah lepas dari realitas yang ada dimasyarakat. Realitas ini yang kemudian oleh pembuat media atau film digambarkan kembali melalui isi media. Representasi pada dasarnya adalah sebuah bentuk yang konstruksi pada analisis media dan bagaimana media menggambarkan kembali dunia sosial (Devereux, 2003:162).

Terdapat perihal penting mengenai representasi, pertama apakah seorang kelompok atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. Maksudnya dari bagaimana mestinya ini adalah apakah pemberitaan yang ada memberikan keadaan yang apa adanya atau malah membiarkan tentang hal yang buruk dan

memarjinalkan seseorang atau kelompok tertentu. Kedua, bagaimanakah representasi itu ditampilkan dalam pemberitaan kepada khalayak. Persoalan utama dalam representasi adalah bagaimana realitas atau objek tersebut digambarkan (Eriyanto, 2001:113).

Film sebagai media representasi juga digunakan untuk memberi makna atas tanda-tanda yang direpresentasikan, sehingga tanda dapat diartikan dan dimaknai secara umum sesuai dengan budaya yang berkembang. Seperti dijelaskan oleh Stuart Hall, terdapat dua proses dalam sebuah representasi, yaitu :

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

Dengan adanya, film sebagai media representasi yang memiliki peranan penting dalam mengkonstruksi realitas sosial. Media film begitu dekat dengan realitas sosial dimasyarakat. Media memberikan pengaruh bagaimana realitas akan dipandang oleh

khalayak. Konstruksi sosial yang diciptakan oleh media memberikan makna tersendiri. Konstruksi sosial yang diciptakan oleh media akan menuangkan ideologinya ke dalam isi media yang mereka buat. Tersedianya media, seperti film dapat membentuk dan merepresentasikan sesuatu yang berkembang di masyarakat. Maka dari itu di zaman sekarang ini, untuk proses penyampaian makna dari pikiran yang disalurkan melalui bahasa kepada orang lain yang tidak bersifat statis tapi lebih mengarah ke dinamis yang terus berkembang seiring semakin maju kemampuan intelektual dalam memaknai tanda-tanda yang terus berubah dan bergerak sesuai perkembangan zaman.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Branston dan Stafford, bahwa representasi dapat dimaknai sebagai segenap tanda di mana media menghadirkan kembali sebuah peristiwa atau realita. Namun realitas yang tampak dalam penggambaran tersebut tidaklah murni dari realitas yang sesungguhnya, karena di dalamnya akan selalu ditemukan sebuah konstruksi (Branston dan Stafford, 1996:78).

Terlepas dari pembahasan yang panjang dengan representasi, jika dikaitkan pada film sutradara atau pihak-pihak tertentu yang memiliki pengaruh besar pada sebuah film, mereka telah mbingkai sesuai dengan kebutuhan dan kepentingannya, sehingga apa yang disuguhkan dalam sebuah film tidak terlepas dari ideologi pembuat film itu sendiri.

3. Heroisme

Hero atau yang dikenal dengan sebutan pahlawan adalah sebuah tindakan heroik untuk kebaikan orang banyak yang dilakukan oleh seseorang dari kebaikan hati pribadinya. Tindakan heroik tersebut dilakukan dalam upaya pelayanan kepada sesama atau masyarakat secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan atau keuntungan materi (Marcella & Winduwati, 2019).

Pendefinisian *hero* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah orang yang dihormati karena keberanian (pribadi yang mulia dan sebagainya). Franco, Blau, dan Zimbardo membagi tindakan yang dapat dikatakan sebagai aksi heroisme ke dalam 12 sub-tipe berdasarkan dua resiko yang dihadapi, yaitu sebagai berikut :

a. Tipe resiko *physical-risk heroism*, dibagi menjadi sub-tipe :

- Militer dan pahlawan dengan resiko fisik yang terikat oleh tugas, yaitu individu yang terlibat dalam kemiliteran atau pekerjaan yang berhubungan dengan situasi darurat atau beresiko tinggi. Tindakan heroik dilakukan karena adanya tugas yang mengikat.
- Pahlawan sipil—pahlawan dengan resiko fisik yang tidak terikat oleh tugas, yaitu Warga sipil yang berusaha menyelamatkan orang lain dari bahaya fisik atau ancaman kematian. Tindakan itu dilakukan secara sadar dan mereka

memahami bahwa hal tersebut dapat membahayakan hidup mereka sendiri.

b. Tipe resiko *social heroism/ social sacrifice*, dibagi menjadi sub-tipe :

- Tokoh Agama, yaitu seseorang yang memiliki dedikasi tinggi di bidang agama, umumnya berprofesi sebagai pengajar atau guru.
- Tokoh Politik-Religius, yaitu para tokoh agama yang beralih ke dunia politik untuk melakukan perubahan yang baik, atau politisi dengan pengetahuan yang lebih baik, atau polisi dengan pengetahuan ilmu agamanya yang diaplikasikan ke dalam praktik politik.
- Martir/ Syahid, yaitu seseorang (tokoh agama atau polisi) yang dengan sengaja membahayakan hidupnya sendiri demi kepentingan banyak orang. Tindakan ini juga dilakukan karena adanya ketidakadilan.
- Politisi atau Pemimpin Militer, yaitu seseorang yang mampu memimpin dan menyelamatkan suatu bangsa atau kelompok dalam situasi yang sulit dan berbahaya, seperti peperangan atau bencana. Ia mampu menyatukan dan melayani bangsa, menjalankan visi bersama, dan mampu meningkatkan kualitas hidup bangsa atau kelompok yang dipimpinnya.

- Petualang/ Penjelajah, yaitu seseorang yang mampu mengeksplorasi suatu bidang ilmu yang belum diketahui dengan metode baru.
- Penemu (Pahlawan Ilmiah), yaitu seseorang yang mampu mengeksplorasi suatu bidang sains yang belum diketahui dengan menggunakan metode penelitian baru, dan penemuannya dianggap berharga atau memberikan manfaat bagi kehidupan.
- *Good Samaritan*, yaitu seseorang yang selalu membantu orang lain yang membutuhkan, baik itu melibatkan ancaman fisik maupun tidak.
- *Odds beater/ underdog*, yaitu seseorang yang berhasil mengatasi dan melewati situasi buruk sehingga tindakannya dapat memberikan pesan moral bagi orang lain.
- Pahlawan Birokrasi, yaitu seorang karyawan dalam organisasi besar yang kontroversial dan teguh pada prinsipnya meskipun memiliki tekanan besar.
- *Whistleblowers*, yaitu seseorang yang mengetahui tindakan ilegal atau tidak etis dalam suatu organisasi dan melaporkan tindakan tersebut secara terbuka untuk melakukan perubahan tanpa mengharapkan imbalan.

Dan berikut adalah poin-poin penting dari adanya nilai-nilai kepahlawanan :

1. Keberanian, adalah kekuatan yang tersimpan dalam kehendak jiwa, yang mendorong seseorang untuk maju menunaikan tugas, baik tindakan maupun perkataan, demi kebenaran dan kebaikan, atau untuk mencegah suatu keburukan dan dengan menyadari sepenuhnya semua kemungkinan resiko yang akan diterimanya.
2. Pantang menyerah, sebuah wujud kepribadian seseorang yang tanpa rasa bosan bangkit dari kegagalan lain dan akhirnya sukses mencapai keberhasilan. Seseorang yang pantang menyerah adalah orang yang memiliki daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi karena dengan kedua daya itu, ia senantiasa berusaha memberi jawaban atas tantangan yang akan dihadapinya.
3. Rela berkorban, adalah sikap yang mencerminkan adanya kesediaan dan keikhlasan memberikan sesuatu yang dimiliki untuk orang lain, walaupun menimbulkan penderitaan bagi diri sendiri. Sesuatu yang dimiliki tersebut dapat berupa hartanya, keluarganya, orang yang dicintainya maupun badan dan nyawanya sendiri.
4. Percaya diri, adalah keyakinan dalam jiwa manusia bahwa dirinya mampu dan bahwa tantangan hidup apapun harus

dihadapi dengan berbuat sesuatu. Kepercayaan diri itu lahir dari kesadaran bahwa jika memutuskan sesuatu, sesuatu itu pula yang harus dilakukan.

5. Mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan yang tinggi, adalah kekuatan tersendiri bagi orang-orang yang ingin mencapai sebuah cita-cita besar untuk kepentingan bersama.
6. Toleransi, adalah kerukunan dalam perbedaan atau kemampuan untuk menenggang rasa atas keyakinan dan tindakan orang lain dan membiarkan mereka melakukannya.

Cerita mengenai *hero* sudah sejak lama diceritakan secara tradisional, baik berupa mitos yang disampaikan dari mulut ke mulut hingga melalui catatan sejarah. Namun seiring majunya peradaban manusia, cara maupun media untuk menceritakan seorang *hero* semakin berkembang. Di era modern para *hero* hadir melalui berbagai produk budaya populer dalam bentuk cerita komik, sinetron, film, hingga video game.

Penggambaran *heroisme* yang dibawa oleh kebudayaan barat khususnya dalam film-film *hero* menurut John Vivian lebih pada peningkatan kekerasan, dimana adegan kekerasan di film melebihi kekerasan dalam kehidupan nyata dan mempengaruhi persepsi bahwa kekerasan adalah cara untuk menyelesaikan suatu masalah (Vivian, 2008:160).

Walaupun sepak terjang *hero* muncul melalui berbagai media, namun faktanya menunjukkan bahwa cerita *hero* dalam film ternyata mampu menjangkau lebih banyak konsumen. Oleh karenanya, tidak mengherankan jika tokoh *hero* menjadi lebih populer melalui film dibandingkan bentuk aslinya dalam komik maupun novel. Jadi diantara berbagai produk budaya populer, film, menjadi yang paling berpengaruh dalam merepresentasikan *hero*.

Bagi seorang *hero*, milik yang paling berharga adalah keluarga dan teman. Seorang tokoh utama akan melakukan apa saja demi keluarga dan teman-temannya. Ciri-ciri tersebut sangat melekat dalam film-film *hero* pada umumnya. Penghargaan, kebanggaan, dan status bukanlah hal yang penting. Meskipun tokoh utama digambarkan sebagai *hero* yang memiliki kekuatan, namun mereka tetap memiliki kelemahan manusiawi yang sama dengan kelemahan manusia biasa. Superhero tidak hanya harus menghadapi penjahat super dan lawan yang tangguh, dia juga harus mengatasi permasalahan pribadi, ketakutan, dan kecemasan mengenai dirinya sendiri dan bentuk identitasnya yang berbeda (Audifax, 2006 : 215).

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotik. Jenis penelitian yang nantinya menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau gambar dan

bukan berupa angka-angka. Menurut Pawito dalam bukunya Penelitian Komunikasi Kualitatif memaparkan bahwa penelitian kualitatif adalah teknis analisis data dalam pembentukan makna terhadap data, penafsiran, makna serta transformasi data ke dalam bentuk narasi yang kemudian menghasilkan kesimpulan-kesimpulan. Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian humaniora, bidang sosial, sastra, seni, dan budaya (Pawito, 2007 : 85).

Penelitian analisis semiotik digunakan untuk mengetahui makna yang terkandung dalam bentuk verbal dan non verbal, seperti kata-kata, gambar, gerak tubuh, suara dan lainnya dalam konteks tanda. Menurut Roland Barthes dalam buku *how to do media and cultural studies* karya Jane Stokes menjelaskan bahwa semiotika adalah analisis teks terhadap citra visual yang membedah kandungan teks menjadi beberapa bagian kemudian menghubungkan bagian-bagian teks tersebut dengan wacana yang lebih luas di sekitar. Semiotika ini memberikan jalan bagaimana cara menghubungkan teks tertentu dengan wacana kultur yang ada disekitar yang kemudian menghasilkan sebuah makna (Stokes, 2003:76). Film menjadi salah satu media yang sering diteliti menggunakan metode analisis semiotik, karena film mengandung banyak sekali dampak yang tercipta karena adegan-adegan, komunikasi dan pesan yang ada

dalam film tersebut pasti akan membawa dampak tersendiri kepada penontonnya.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini agar mempermudah dalam menentukan fokus penelitian, maka harus ditentukan pembatasan terhadap area objek penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengambil objek film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212*. Dalam film tersebut terdapat tokoh utama seorang laki-laki bernama *Wiro Sableng* yang merepresentasikan *hero* Indonesia.

H. Teknik Pengambilan Data

1. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode dokumentasi dalam teknik pengumpulan data. Untuk dapat memperkaya data, peneliti menggunakan studi dokumentasi yang didapat dari film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212* sebagai bahan dokumentasi yang terdiri dari potongan scene (berupa gambar atau suara) yang menunjukkan tentang representasi *hero* di dalamnya.

2. Data Pustaka

Data Pustaka merupakan analisis teoritik mengenai masalah yang diteliti, yang dikaitkan serta didukung oleh berbagai teori dan dari hasil studi lain. Data yang didapat dari berbagai sumber-sumber ilmiah dan data pendukung lainnya, yaitu buku, jurnal, artikel, situs online, dan sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya untuk menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, sehingga dapat memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain dengan cara memilah-milah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan polanya (Bogdan & Biklen dalam Moleong, 2005 : 248).

Teknik analisis data adalah bagian mengolah data berdasarkan observasi atau kepustakaan yang kemudian menghasilkan sebuah hasil dari penelitian. Data dalam penelitian ini berupa tanda-tanda dalam sebuah film yang akan diteliti yaitu film Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotik, peneliti akan mempelajari bahasa, tanda-tanda yang terdapat dalam film Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212 terhadap representasi *hero* yang dikonstruksikan dalam film tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan pendekatan semiotika milik Roland Barthes dikarenakan analisis Roland dirasa cukup tepat untuk menerjemahkan tanda-tanda yang terdapat dalam film yang akan diteliti. Roland Barthes dikenal dengan konsep dua tatanan penandaan (*two order of signification*), tatanan pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* yang menghasilkan sebuah tanda dengan sebutan denotasi dengan mengaitkan secara langsung antara lambang dan realitas. Sedangkan tatanan kedua adalah untuk menganalisis makna konotasi

dengan mengacu pada nilai-nilai budaya yang kemudian dihubungkan kepada mitos yang ada (Pawito, 2007: 163).

Berikut ini adalah bagan yang menjelaskan tentang makna denotasi dan konotasi dari studi semiotika milik Roland Barthes :

Tabel 1.1 Tabel Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative Sign (tanda denotatif)	
4. Connotative Signifier (penanda konotatif)	5. Connotative Signified (petanda konotatif)
6. Connotative Sign (tanda konotatif)	

Sumber : Alex Sobur, Semiotika Komunikasi, 2004:69.

Dari peta Roland Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material, hanya jika anda mengenal tanda “sign”, barulah konotasi seperti harga diri, keterangan dan keberanian menjadi mungkin (Sobur, 2004: 69).

Teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara memilih shot dan scene yang menggambarkan tentang *hero* Indonesia. *Shot* dan *scene* yang mewakili gambaran tentang *hero* Indonesia ini kemudian dianalisis ke dalam signifikasi tahap pertama untuk mengetahui makna denotasi yang terstruktur atas penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*).

Selanjutnya dalam signifikasi tahap kedua, tanda yang terlihat dalam tahap signifikasi pertama (makna denotasi) akan dianalisis untuk mengetahui makna konotasi. Makna konotasi akan terlihat saat tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dan nilai-nilai kultural oleh peneliti. Penanda pada tahap pertama akan menjadi tanda dalam konotasi. Mitos juga akan terlihat pada tahap signifikasi kedua.

Kemudian, sebelum masuk ke dalam konsepnya Roland Barthes, penulis akan menggunakan konsep Arthur Asa Berger untuk mendukung konsep milik Roland Barthes. Konsep Arthur Asa Berger melihat bahwa dalam semiotik film dikenal teknik pengambilan gambar (camera shot), teknik editing, dan gerakan kamera (camera moves). Di mana cara pengambilan gambar dapat berfungsi sebagai penanda dan apa yang biasanya ditandai.

Aspek-aspek dalam teknik tersebut bisa menjadi sebuah tanda yang membantu untuk menganalisis semiotika dalam sebuah film. Berikut teknik-teknik tersebut :

Tabel 1.2 Teknik Pengambilan Gambar

Penanda (Pengambilan gambar)	Definisi	Petanda (Makna)
Close Up (C.U)	Hanya wajah	Keintiman
Medium Shot (M.S)	Setengah badan	Hubungan personal
Long Shot (L.S)	Setting dan karakter	Konteks, skope, jarak publik
Full Shot (F.S)	Seluruh tubuh	Hubungan sosial

Sumber: Arthur Asa Berger, Media Analysis Tecniques, 2000:34.

Tabel 1.3 Teknik Editing dan Gerakan Kamera

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

Fade in	Gambar kelihatan pada layar kosong	Permulaan
Fade Out	Gambar di layar menjadi hilang	Penutupan
Cut	Pindah dari gambar satu ke gambar lainnya	Kesinambungan, menarik
Wipe	Gambar terhapus dari layer	“Penentuan” kesimpulan

Sumber : Arthur Asa Berger, *Media Analysis Techniques*, 2005:35

Selain teknik-teknik pengambilan gambar dan penyuntingan gambar, penggunaan efek suara (*sound effect*) dan musik menjadi hal yang menarik sebagai pelengkap analisis film. Ada dua jenis efek suara dalam sebuah film. Pertama, *Diegetic Sound*, yaitu semua suara yang berasal dari dalam dunia cerita film, seperti dialog, efek suara yang berasal dari objek, dan suara instrumen musik yang merupakan bagian cerita film. Kedua, *Nondiegetic Sound*, yaitu seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita film dan hanya mampu didengar oleh penonton saja, seperti ilustrasi musik atau lagu, efek suara serta narasi (Pratista, 2008: 160-162).

J. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan di sini untuk menafsirkan suatu permasalahan yang nantinya akan dibahas dalam penelitian ini dengan menggunakan uraian yang sistematis dengan cara penulisan per bab. Total dari keseluruhan yaitu 4 bab, adapun rincian dari isi penulisan ini :

Bab I : Berisikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Berisi tentang gambaran cerita dan profil dari film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212*.

Bab III : Berisi tentang pembahasan dari masalah dan analisis penelitian yang kemudian akan ditarik kesimpulan pada bab berikutnya.

Bab IV : Berisikan kesimpulan dan saran. Menyimpulkan secara keseluruhan dan pembahasan tokoh *hero* dalam film *Wiro Sableng Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212* dalam penelitian ini dan juga saran untuk bagi pembaca.