

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perfilman di Indonesia sudah hadir kembali, berbagai macam tema film dihadirkan oleh insan muda dalam karyanya dari yang bertema percintaan, persahabatan, komedi, berlatar belakang kebudayaan serta tema yang paling banyak di hadirkan adalah yang bertemakan horor dan remaja. Setelah selama kurang lebih dua dekade (1980an sampai dengan 1990an) perfilman di Indonesia hilang karena ketidakmampuannya bersaing dengan film – film import, terutama film amerika yang menjadi kegemaran masyarakat terutama kaum muda yang menjadi pangsa pasar perfilman tersebut, hal ini berakhir sampai pada awal millennium. Perfilman indonesiapun mulai bangkit kembali dengan dimulainya film remaja “Ada Apa Dengan Cinta” dan “Petualangan Sherina”.

Munculnya kembali perfilman di Indonesia membuat ajang Penganugerahan Festival Film Indonesia (FFI) hadir kembali setelah vakum selama kurang lebih 12 tahun ditiadakan. Selama tahun 2004 pada saat Festival Film Indonesia diselenggarakan sudah ada 20 judul film yang muncul. Ada dua tema yang mendominasi dalam ajang ini yaitu tema remaja dan horor, karena tema – tema tersebut yang menjadi kegemaran masyarakat di Indonesia.

Film bertema remaja pada umumnya mengisahkan cerita kehidupan tentang remaja dalam masalah percintaan, persahabatan, pergaulan remaja. Selain itu ada juga film yang berlatar belakang horor yang menceritakan tentang ...

ini menjadi rumor yang ada di masyarakat seperti "Terowongan Casablanca", "Hantu Jeruk Purut", dll. Ada juga film yang bertema komedi seperti "Jomblo", "Naga Bonar Jadi Dua", dll, tetapi ada juga film yang menjadi kontroversi di masyarakat seperti "Buruan Cium Gue", "Virgin", "Arisan", dll yang mengungkapkan masalah yang masih tabu untuk masyarakat di Indonesia.

Film digunakan sebagai media yang menyampaikan pesan – pesan yang berhubungan dengan setiap segi kehidupan yang dituturkan dalam bahasa hiburan, informasi, promosi, maupun sarana pelepas emosi khalayak. Dengan pertimbangan itu maka di harapkan masyarakat bisa mengerti tentang kehidupan serta kebudayaan rocker yang ingin ditunjukkan kepada khalayak, sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam film ini bisa lebih diterima oleh khalayak

Film – film Indonesia belakangan memang lebih banyak tidak mempersoalkan konteks masyarakat tempat mereka berada. Masyarakat hanya disajikan film cinta, remaja dan horor. Sedikit sekali yang mempresentasikan kehidupan masyarakat secara kritis. Hal ini tidak lepas dari kecenderungan para pembuat film untuk semata – mata mencari keuntungan dari kegiatan membuat film, seperti film yang bergenre horor yang paling banyak ada di Indonesia karena banyaknya penggemar dari film tersebut sehingga unsur pendidikan dikesampingkan demi keuntungan semata.

Banyak media di Indonesia hanya mementingkan keuntungan pribadi tanpa memikirkan dampak apa yang akan ditimbulkan oleh media, begitu pula dalam perfilman di Indonesia yang hadir di saat ini tidak semua yang memberikan unsur pendidikan, jarang sekali kita temui film yang berunsur pendidikan malah bisa dikatakan film – film di Indonesia lebih cenderung menampilkan film – film yang...

semua film yang berunsur seperti itu ada juga film yang memberikan pendidikan kepada penontonnya seperti film "Anne Van Java" yang menyajikan tentang kebudayaan jawa. Begitu pula film terbaru "Naga bonar jadi 2" selain memiliki unsur komedi tetapi juga menyajikan pendidikan tentang perjuangan dan sifat patriotisme yang mulai hilang.

Film D'Bijis tidak jauh berbeda dengan film remaja yang lain yang ada di Indonesia, film ini menceritakan tentang band legendaris yang bernama The Bandits yang isinya tak lain diantaranya adalah Damon sebagai gitaris (Tora Sudiro ), Bule di Bass (Gary Iskak ), Gendro di Drum (Indra Birowo ), dan sang vokalis Bonie ( Darius Sinarthya ). Begitu kira – kira film D'bijis membuka ceritanya mengenai jatuh dan banggunya lagi band yang punya arti legendaris tersebut, film ini menceritakan tentang mimpi yang ingin dicapai oleh para personil dari band tersebut. Dalam film ini pesan yang ingin disampaikan bahwa orang harus mengejar mimpinya apapun yang terjadi kita harus berusaha sebaik mungkin untuk mewujudkan mimpi tersebut. Belasan tahun kemudian, Asti (Rianti cartwright ) adik Bonie yang selalu menempel kemanapun kakaknya pergi, sudah tumbuh menjadi gadis cantik dan berinisiatif membujuk Damon dan kawan – kawan untuk menggabungkan The Bandits kembali. Tidak hanya jiwa musik Asti yang terpanggil, ternyata jiwa wanitanya juga jatuh hati dengan sosok Damon yang cuek tapi hangat ([www.dbijis.com](http://www.dbijis.com), diakses 2 Februari 2007 ).

Disutradarai oleh Rako Prijanto, yang memulai debutnya sebagai sutradara di film Ungu Violet, kini dengan Rafi film menyajikan film keduanya. D'bijis yang menurutnya sungguh berbeda jauh dari segi pembawaan dan penceritaan dengan film yang pertama. Menurut D'bijis adalah film yang ringan, segar dan fun untuk ditonton.

D'bijis dibuat oleh Rako Prijanto untuk...

Yang menarik dalam film ini adalah representasi tentang seorang rocker yang telah ada di masyarakat sebagai stereotipe identitas diri seorang rocker, identitas dari rocker dalam film ini terdiri atas *fashion*, simbol – simbol *fashion* tersebut ditunjukkan sebagai identitas diri seorang rocker adalah rambut yang gondrong, anting, tato yang ada di tubuh mereka yang memiliki berbagai macam makna, celana belel, aksesoris yang dapat menunjukkan makna macho, kemudian dari simbol musik rock itu sendiri yang menjadi identitas kelompoknya, identitas yang ketiga merupakan perilaku serta gaya bicaranya.

Mendengar kata Rocker, mungkin konotasi yang berkembang di masyarakat saat ini adalah kelompok pemuda atau pemudi yang berpenampilan nyeleneh. Bila itu yang terdogma di masyarakat hingga saat ini, mungkin tidak ada salahnya namun juga bukan sebuah pembenaran. Cara termudah untuk mengenal mereka adalah melalui musik yang diciptakan serta *fashion*, selain melalui musik, identitas mereka dapat dikenali melalui pakaian yang serba hitam, celana jins belel, aksesoris, tatto, dan lainnya. Serta tingkah laku yang semakin membuat kesan nyeleneh. Pemilihan gaya *fashion* tersebut yang sering kali dikaitkan dengan tingkah laku yang negatif. Rambut gondrong terurai identik dengan rock. Pesan yang bisa ditangkap adalah bahwa mereka menolak kemapanan bentuk rambut yang "normal". Di atas pentas pun, seperti kebanyakan stereotipe rocker, tampilan mereka tak jauh berbeda: garang, agresif, emosional dan menguasai seluruh sudut panggung.

Berdasarkan sejarah masuknya musik rock di Indonesia di era-70an mengilhami para remaja yang menyukai aliran musik tersebut untuk membentuk band-band yang beraliran rock, dan orang-orang yang menyukai aliran tersebut disebut sebagai rocker.

Sebenarnya musik rock bukanlah musik yang lahir dari budaya...

musik yang diadopsi dari barat, sehingga pengaruh dari kebudayaan barat sangatlah mempengaruhi para rocker tersebut.

Representasi rocker ini dapat dilihat secara verbal dan non verbal dari keseluruhan adegan yang ada. Dalam film D'bijis tanda atau simbol banyak ditampilkan baik oleh tokoh maupun suasana yang dibangun dalam film tersebut. Simbol-simbol tentang identitas diri rocker yang tertuang dalam film tersebut bisa dalam bentuk bahasa, isyarat, maupun gambar adegan – adegan film yang ada.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana representasi identitas rocker dalam film D’ Bijis ?

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### **C.1. Tujuan Penelitian**

Terkait dengan rumusan masalah yang sudah ditetapkan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan :Untuk mengetahui bagaimana identitas rocker direpresentasikan dalam film D’bijis

### **C.2. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat teoritis**

Sebagai manifestasi atau penerapan teori yang telah diperoleh selama penulis mengikuti kuliah khususnya yang menyangkut tentang teori semiotika sebagai proses pembentukan makna (produksi pesan)

#### **2. Manfaat Praktis**

Dalam penelitian ini bisa diharapkan bisa menjadi kerangka acuan studi pada berbagai studi film yang selama ini telah dilakukan.

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.

#### **D. Kerangka Teori**

##### **1. Film Sebagai Media Komunikasi Massa**

Film merupakan salah satu bentuk media massa selain majalah, surat kabar, dan TV. Film dapat dikatakan merupakan bagian dari kehidupan modern, dalam hal ini berarti juga, bahwa film merupakan seni yang berpengaruh kuat dalam memperkaya pengalaman hidup seseorang atau bahkan dapat menutupi segi – segi kehidupan yang lebih dalam. Bisa juga dianggap sebagai pendidik yang baik, tetapi dapat dikatakan sebagai media destruktif potensial karena pengaruh – pengaruh buruk yang ditimbulkannya.

Sebagai media komunikasi massa, maka film merupakan pesan yang dikomunikasikan pada sejumlah besar orang. Secara garis besar para ahli memetakan dua sisi relasi antara media dengan masyarakat, sisi pertama tertarik pada teori yang berkaitan relasi media-masyarakat, perhatian terhadap cara media digunakan di masyarakat dan pengaruh timbal balik antara struktur sosial yang lebih besar dan media. Pada sisi yang kedua tertarik pada fokus relasi media-*audience* dengan memberi penekanan pada pengaruh kelompok dan individu dan hasil dari transaksi media (Junaedi, 2006 : 15).

Dalam perspektif komunikasi-massa, film dimaknai sebagai pesan – pesan yang disampaikan dalam komunikasi filmis, yang memaknai hakekat, fungsi dan efeknya. Oleh Turner, film lebih dimaknai sebagai praktek sosial, serta Jowet dan Linton memaknainya sebagai komunikasi massa (Irawanto, 1999 : 11).

Oey Hong Lee, menyebutkan :“film sebagai alat komunikasi massa yang

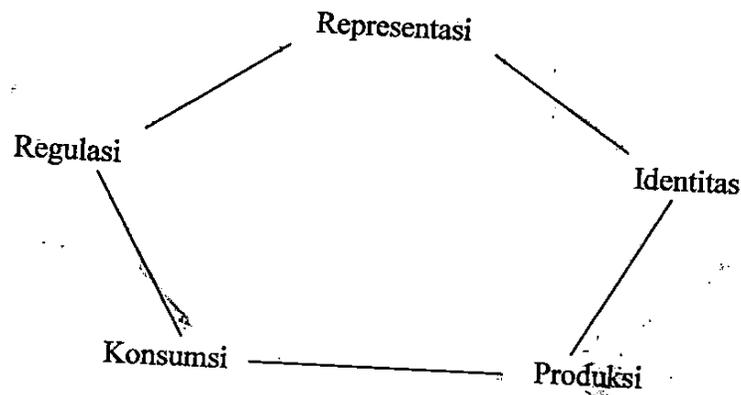
ke-19, dengan perkataan lain pada unsur – unsur yang merintangikan perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur – unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintangikan kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-19. Film, kata Oey Hong Lee, mencapai puncaknya diantara Perang Dunia I dan Perang Dunia II, namun kemudian merosok tajam setelah tahun 1945, seiring dengan munculnya medium televisi (Sobur, 2004 :126).

Film merupakan salah satu dari media massa yang digunakan untuk memberikan informasi seperti halnya media massa yang lain film juga berfungsi sebagai pendidik bagi penontonnya. Di Indonesia fungsi dari media massa khususnya film belum menjalankan fungsinya karena masih ada beberapa pihak yang hanya mencari keuntungan dari film tersebut.

## 2. Pengertian Representasi

Representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan. Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut “pengalaman berbagi”. Seseorang dapat dikatakan dari budaya yang sama jika manusia- manusia yang ada di situ membagi pengalaman dan konsep yang sama

Dalam representasi yang berkenaan dengan kebudayaan skema yang relevan dalam menghubungkan antar representasi, identitas, produksi, konsumsi dan regulasi adalah sirkuit budaya sebagai berikut :



Tabel 1.1  
Sirkuit Budaya Baudrillard  
(Sumber : Barker Crist, *Cultural Studies*. Kreasi Wacana Hal.56)

Dari sirkuit budaya di atas makna budaya diproduksi dan dilekatkan pada setiap level sirkuit yang karya bermaknanya benar-benar dibutuhkan, namun tidak mencukupi atau menentukan. Bagi momen sirkuit berikutnya setiap momen produksi, representasi, identitas, konsumsi dan regulasi, melibatkan produksi makna yang diartikulasikan pada momen berikutnya tanpa melihat momen berikutnya tanpa melihat makna yang dihasilkan pada level tersebut. Artikulasi dapat dipahami sebagai suatu bentuk hubungan yang dapat menciptakan satu kesatuan dari unsur yang berbeda (Barker,2000:56).

Dalam representasi tidak bisa lepas dari realitas, untuk mengetahui makna representasi identitas rocker dalam film D'bijis teori yang dapat menggambarkan bagaimana proses representasi adalah fase suksesi hubungan citra dan realitas yang dikemukakan oleh Baudrillard. Pada perkembangan semiotik tanda bahasa telah semakin terpisah dari objek yang mewakili, media mempunyai peran besar dalam hal ini, media melalui berbagai teks yang diproduksinya mempunyai peran dalam evolusi penggunaan tanda. Pada awalnya representasi sederhana dari suatu objek dan kondisi. Baudrillard mengemukakan bahwa media mempunyai tiga tahapan dalam evolusi penggunaan tanda. Pertama adalah proses simbolis, tahap kedua adalah tahap kepalsuan, sedangkan tahap terakhir adalah revolusi industri dimana tanda menjadi komoditas (Junaedi, 2005 : 33).

Dalam penelitian ini tanda ditekankan pada keberadaan identitas, untuk mengetahui representasi identitas rocker dalam film D'bijis teori yang dapat menggambarkan bagaimana proses representasi adalah fase suksesi hubungan citra dan

realitas yang dikemukakan oleh Baudillard. Hal ini berlaku ketika tanda-tanda menjadi semakin kosong akan makna. Empat fase itu adalah :

1. Citra adalah refleksi realitas
2. Citra menutupi dan membelokkan realitas
3. Citra menutupi tidak adanya realitas
4. Citra tidak memiliki hubungan dengan realitas apapun (simulakrum)

Dalam empat fase diatas, Baudillard menghubungkan dengan tiga tahapan historis dimana evolusi hubungan degeneratif antara tanda atau citra dengan realitas terjadi. Tahap pertama, counterfeit yang merupakan skema dominan dari era klasik. Tahap kedua, produksi yang merupakan skema dominan dari era industrial dan tahap ketiga adalah era simulasi. Pada tahap ketiga inilah fase ketiga dan keempat terbentuk (Noviani, 2002 : 69 ). sebagaimana tanda dalam makna denotasi maupun konotasi, tanda yaitu identitas rocker yang telah mencapai era simulasi ini tetap memiliki komponen dasar tanda yaitu penanda dan petanda.

Pada konsep representasi, citra-citra atau tanda-tanda dikonseptualisasi sebagai representasi realitas yang dinilai kejujurannya, reliabilitas, dan juga ketetapannya. Menurut Douglas Kellner, konsep representasi sendiri ada dua, yaitu *true representation* dan *dissimulation* atau *false representation*. *Dissimulation* ini menggunakan citra-citra dan ideologi-ideologi yang tersembunyi sehingga menimbulkan distorsi-distorsi. Namun dalam *dissimulation*, *the real* yang tersembunyi dibalik topeng-topeng yang menutupinya masih bisa dikembalikan lagi (Noviani, 2002 :62 ).

Representasi juga bisa berarti proses perubahan konsep-konsep ideologi yang abstrak dalam bentuk – bentuk yang konkret. Representasi adalah konsep yang digunakan

dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia dialog, tulisan, video, film, fotografi, dsb. Secara ringkas representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Text dalam fiksi tv, lagu-lagu pop, novel, film-film roman merupakan cara – cara menarik untuk mempresentasikan citra.

Konsep representasi bisa berubah ubah. Selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, ia selalu berada dalam proses dan disesuaikan dengan situasi yang baru. Intinya adalah makna tidak inheren dalam sesuatu di dunia ini, ia selalu dikonstruksikan, diproduksi, lewat proses representasi. Ia adalah hasil dari praktek penandaan, praktek yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu.

Seberapa benar sebuah representasi itu pada akhirnya ini adalah sesuatu yang harus kita putuskan untuk diri kita. Kita bisa memutuskan bahwa sebuah representasi adalah benar- dengan kata lain, yang terbaik yang dapat kita lakukan. Selama kita tumbuh dan belajar, kita menemukan model – model yang sesuai dengan bagaimana kita melihat dan memahami dunia.

Media mempunyai peranan besar dalam merepresentasikan isinya, dalam hal ini film merupakan representasi dari stereotipe, di mana semua *image*, perilaku dan situasi dinyatakan dalam detail-detail yang sederhana, walaupun klise situasinya merupakan stereotipe karena menginginkan sesuatu yang mengundang perhatian dan pemahaman yang cepat dari para penonton. Stereotipe merupakan bagian dari representasi dan timbal balik dari representasi ke kelompok sosial (Burton, 2000 : 172). Representasi juga dapat membangun identitas suatu kelompok karena identitas dapat menunjukkan makna dari apa, siapa dan bagaimana kelompok tersebut.

Althusser mengatakan bahwa ideologi adalah suatu sistem dari suatu representasi dimana antara satu dengan yang lain saling memberi makna dan saling berkaitan (Burton, 2000 : 172). Ideologi memberikan makna terhadap suatu kelompok yang dapat membedakannya dengan kelompok yang lain, sehingga ideologi merupakan bagian dari representasi itu sendiri.

Ideologi berperan dalam proses representasi, seperti pada kajian Althusser, memperkenalkan dua istilah dalam ideologi, yaitu ISA (*ideological state apparatus*) dan RSA (*repressive state's apparatus*) RSA menjalankan fungsinya melalui kekerasan sedangkan ISA menjalankan fungsinya secara ideologis, pada titik inilah terlihat perbedaan antara RSA dan ISA, ISA mempunyai peranan yang penting dalam proses representasi, karena ISA dapat bergerak dalam wilayah individu dalam hal ini adalah kebudayaan dalam media massa ( Junaedi, 2006 : 33)

### **3. Film Dan Konstruksi Realitas.**

Film merupakan salah satu jenis dari media massa yang digunakan untuk menceritakan tentang realitas, seperti halnya berita di media tentang suatu kejadian film juga berfungsi untuk menceritakan realitas kehidupan ataupun peristiwa melalui adegan ataupun cerita yang terjadi dalam film tersebut. Seperti pemberitaan yang ada film juga dapat membentuk opini penonton tentang realitas yang ada di kehidupan, penontonpun menganggap bahwa isi dari film merupakan realitas yang sebenarnya.

Dewasa ini studi tentang film didominasi secara luas oleh suatu perspektif-analisis estetik dimana film dipandang sebagai media yang berkemampuan menjadi benda seni

kajiannya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemudian memproyeksinya di atas layar (Iriwanto, 1999 : 13 ).

Schutch mengatakan mengenai realitas bahwa semua manusia di dalam pikirannya membawa *stock of knowledge*, baik *stock of knowledge* tentang barang fisik, tentang manusia, artefak dan koleksi-koleksi sosial maupun objek-objek budaya. *stock of knowledge* inilah yang membawa *frame of reference* atau orientasi yang mereka gunakan dalam menginterpretasi objek-objek dan peristiwa yang mereka lakukan sehari-hari. Bagi Scutch *stock of knowledge* dari orang-orang adalah realitas mereka (Noviani, 2002; 49). Dalam film D'bijis identitas rocker yang ditampilkan sesuai dengan *frame of reference* yang ada di masyarakat umum, sehingga masyarakat dapat menganggap bahwa apa yang ditampilkan merupakan konstruksi dari realitas karena memiliki *stock of knowlwdge* yang sama.

Peter.I Berger dan Thomas Luckmann memberikan penjelasan mengenai realitas sosial dengan memisahkan pemahaman "kenyataan" dan "pengetahuan". Mereka mengartikan kenyataan sebagai kualitas yang terdapat dalam realitas –realitas yang diakui memiliki keberadaan (*being*) yang tidak bergantung kepada kehendak kita sendiri. Sementara, pengetahuan didefenisikan sebagai kepastian bahwa realitas –realitas itu nyata dan memiliki karakteristik yang spesifik (Sobur, 2002 :91).

Media sesungguhnya memainkan peranan khusus dalam mempengaruhi budaya tertentu melalui penyebaran informasi. Peran media sangat penting karena menampilkan sebuah cara dalam memandang realita. Para produser mengendalikan isi media melalui cara – cara tertentu untuk penyajian pesan. Akibatnya media massa mempunyai peluang

yang sangat besar untuk mempengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksikan.

Media massa tidak hanya dianggap sebagai proses pengiriman makna dan penerimaan makna dari satu pihak kepada yang pihak yang lain, tetapi media juga dapat memproduksi dan sebagai ajang pertukaran makna, hal ini berkaitan dengan sudut pandang dari penerima makna sehingga pesan yang disampaikan dalam media tersebut bisa memunculkan gambaran dibenak khalayak.

Dalam hal ini film mengkonstruksi realitas melalui upaya dalam menceritakan sebuah peristiwa, keadaan yang ada dalam film tersebut. Dalam film D'bijis sang sutradara mencoba untuk menceritakan tentang realitas dari kehidupan rocker menurut sudut pandang dari si pembuat film. Isi dari film tersebut dapat mempengaruhi penonton sehingga apa yang ada di film seringkali dianggap sebagai realita yang sebenarnya. Oleh karena itulah film merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengkonstruksi realitas yang ada.

Menurut Budrillard, realitas media telah berkesinambungan dengan realitas sosial, apa yang terdapat dilayar adalah bagian yang besar dari realitas, seperti halnya apa yang kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari kita (Burton, 2008 :50).

#### **4. Identitas dan Stereotipe Rocker**

Istilah 'rocker' sehubungan dengan penulisan skripsi ini, bukan lagi istilah yang asing terutama bagi penggemar musik rock, istilah ini merupakan sebuah identitas sosial tentang orang yang menyukai musik yang beraliran rock yang telah hadir di masyarakat kita. Berangkat dari hal tersebut, gambaran proses sosialisasi konsep identitas sosial

menjadi pembahasan yang penting. Proses sosialisasi identitas merupakan proses dimana individu memperoleh dan memiliki identitas sosial.

Menurut Giddens identitas diri adalah apa yang kita pikirkan tentang diri kita secara pribadi. Yang dimaksud disini adalah bahwa identitas merupakan sesuatu yang kita ciptakan, sesuatu yang selalu dalam proses, suatu gerak mau ketimbang sesuatu yang datang kemudian ( Baker, 2004 :171 ).

Identitas sosial diasosiasikan dengan hak-hak normatif, kewajiban, sanksi yang pada kolektivitas tertentu membentuk peran. Pemakaian tanda-tanda yang terstandarisasi, khususnya yang terkait dengan atribut badaniah, umur dan gender, merupakan hal yang fundamental disemua masyarakat, sekalipun ada begitu banyak variasi lintas budaya yang dapat dicatat ( Giddens dalam Baker, 2004 : 172).

Kita dapat berargumentasi identitas datang dengan suatu representasi, identitas tersebut adalah bagian dari makna-makna yang dimunculkan dengan merepresentasikan kelompok-kelompok tertentu dalam masyarakat dengan cara tertentu ( Burton, 2008 : 142) .

Identitas merupakan cara yang ditunjukkan oleh seseorang atau sekelompok orang tentang diri mereka, cara penyampaian tersebut ditunjukkan dengan cara mereka berpakaian, dandanan, cara berbicara, bahasa tubuh, tingkah laku, dsb. Identitas tersebut menunjukkan simbol yang dapat menunjukkan komunitas mereka yang ditunjukkan secara visual dengan dandanannya. Berbagai unsur visual yang digunakan dalam bergaya rocker tersebut merupakan tanda-tanda yang memiliki kode estetik tertentu.

Hal tersebut yang membuat *stereotype* dimasyarakat tentang mereka. Dalam film *Dhiana* para pemain band tersebut mengidentitaskan diri mereka dengan memakai

pakaian yang dipakai oleh para pemusik rock, seperti memakai anting, berambut gondrong, bertato, bercelana belel, memakai rantai serta kalung, selain itu mereka juga menunjukkan perilaku rocker dengan perkataan ataupun perbuatan yang dilakukan sehari-hari.

Kelompok rockers biasanya dijuluki juga sebagai leather boys karena ciri khasnya memakai jaket kulit, celana jins ketat, rambut panjang, asesoris serba metal, pemuja fanatik musik rock, dan di awal kemunculannya kerap diidentikkan dengan sepeda motor besar. Penampilan mereka yang tampak liar dan keras ini tentu saja secara substansial sangat berbeda dengan penampilan para teddy boy yang sangat dandy dan flamboyan: sepatu kulit mengkilap serta jas dan blazer yang rapi. Semua hal yang telah dipertontonkan lewat tubuh: gaya pakaian, gaya rambut, serta asesoris pelengkap, lebih dari sekedar demonstrasi penampilan, melainkan demonstrasi ideologi. Sekaligus menunjukkan kepada kita bahwa globalisasi berperan besar dalam penyebaran gaya ke seluruh dunia meskipun tidak dalam waktu yang bersamaan. Globalisasi beserta seluruh perangkat penyebarannya, televisi, majalah, dan bentuk-bentuk media massa yang lain, juga menyebabkan peniruan gaya yang sama, tetapi dengan kesadaran yang sama sekali berbeda dengan konteks sejarah awalnya. (<http://kunci.or.id/esai/nws/0607/fesyen.htm>, diakses 23 April 2007)

Identitas dari rocker tidak hanya dapat dilihat dari segi *fashion* yang biasa digunakan oleh kelompok mereka, tetapi dapat pula dilihat dari perilaku, cara bicara, gaya hidup serta simbol-simbol yang dapat mengidentitaskan bahwa mereka merupakan kelompok tersebut. *Fashion* yang digunakan oleh para rocker dalam film D'bijis merupakan adopsi-dari *fashion* yang digunakan oleh kelompok rocker. Para personel dari D'bijis menggunakan *fashion* dengan mengadopsi, mengkonsumsi atau mencampurkan berbagai macam gaya dengan tanpa referensi jelas terhadap makna asalnya, Hanya penampilan semata. Peniruan-peniruan, kombinasi, ambil sana-ambil sini, ikut

dalam film D'bijis mengalami kombinasi dari *fashion* yang digunakan oleh kelompok lain. identitas yang ditampilkan disesuaikan dengan zaman mereka, seperti pada awal kemunculannya para rocker pada waktu itu identik dengan rambut panjang maka semua dari personel D'bandits berambut panjang, berbeda pada kemunculan keduanya sekarang rocker tidak harus berambut panjang. Identitas yang digunakan oleh para rocker tersebutlah yang membedakan seorang rocker dengan yang lainnya, jadi dengan adanya identitas yang mereka munculkan maka para rocker berbeda dengan kelompok-kelompok lain yang juga mengidentitaskan diri mereka melalui *fashion*.

Identitas yang ditunjukkan oleh para rocker memunculkan stereotipe di masyarakat tentang mereka. Menurut Lippman stereotipe adalah gambaran dikepala yang merupakan rekontruksi dari lingkungan yang sebenarnya. Dengan demikian, tindakan – tindakan yang dilakukan seseorang tidaklah didasarkan pada pengenalan langsung terhadap keadaan lingkungan sebenarnya, namun berdasarkan gambaran yang dibuatnya sendiri atau diberikan kepadanya oleh orang lain (Warnaen, 2002 : 117-118).

Hewstone dan Brown menyebutkan tiga aspek stereotipe sebagai Representasi mental :

1. Biasanya individu dikategorikan berdasarkan karakter yang mudah diidentifikasi, seperti jenis kelamin dan kesukaan.
2. Sekumpulan tanda dilekatkan pada hampir semua anggota pada kategori tersebut, individu yang masuk kedalam kategori stereotipe diasumsikan memiliki kesamaan satu sama lain dan berbeda dengan kelompok lain dalam sekumpulan tanda ini

3. Sekumpulan tanda dilekatkan kepada tiap individu yang merupakan anggota dari kategori tersebut ( Gudykunst dan Kim, 2003 :127 ).

Stereotype (*stereotype*) merupakan suatu konsep yang erat kaitannya dengan konsep prasangka. Orang yang menganut stereotype mengenai suatu kelompok cenderung berprasangka terhadap kelompok tersebut. stereotype merupakan citra yang kaku mengenai suatu kelompok ras atau budaya yang dianut tanpa memperhatikan kebenaran citra tersebut.

Mengenai konsep stereotype dan prasangka Allport menarik kesimpulan lain, bahwa stereotype tidak identik dengan prasangka. Stereotype berubah sesuai dengan intensitas dan arah prasangka. Sebagai contoh, dikemukakan stereotype pada orang Amerika tentang orang Rusia. Ketika pemerintah Soviet berseteru dengan pemerintah Amerika, stereotype tentang orang Rusia adalah kasar, pemberani dan patriotik. Namun beberapa tahun kemudian, stereotype itu berubah menjadi kejam, agresif, dan fanatik. Sifat khas pada dua stereotype itu sama, hanya kata-kata yang dipergunakan untuk menggambarkanannya yang berbeda. Pada stereotype pertama, digunakan kata-kata yang bersifat positif, sedangkan pada stereotype kedua digunakan kata-kata yang bernilai negatif. Sesuai dengan intensitas dan arah prasangka yang dianut (Warnaen, 2002 : 117-118).

Stereotype merupakan kesan yang ditimbulkan oleh sekelompok orang terhadap penilaian fisik ataupun tingkah laku yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Stereotype yang timbul di masyarakat Indonesia tentang diri seorang rocker adalah perilaku yang ugal-ugalan karena gaya hidup yang tidak teratur. Sebagian besar masyarakat memberi penilaian yang negative terhadap rocker tersebut karena penampilan

fisik dengan anting, tato, rambut gondrong serta perilaku yang sembrono membuat stereotipe yang timbul bersikap negatife. Beberapa stereotipe unik dan berasal dari pengalaman individu, tetapi beberapa stereotipe berasal dari pengalaman berbagi dengan anggota lain dari kelompok kita. Stereotipe yang dibagi dengan orang lain adalah sosial stereotipe, sosial stereotipe seringkali digunakan oleh media dan kita banyak belajar tentang stereotipe dari media ( Gudykunst dan Kim, 2003 : 128).

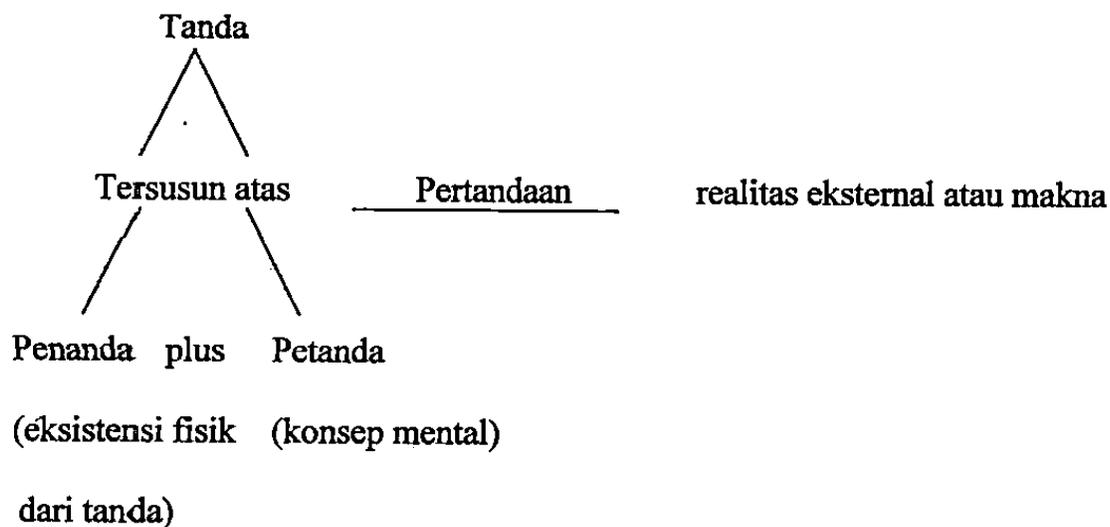
Stereotipe yang muncul terhadap diri seorang rocker yang ada di masyarakat bisa berdasarkan pengalaman dari individu sendiri ataupun stereotipe yang memang sudah muncul dimasyarakat, baik yang bersifat positif maupun negatife. Rocker identik dengan dandananya yang telah menjadi ciri khas seorang rocker sehingga bila seorang rocker tidak memiliki ciri tersebut maka dia bukanlah seorang rocker yang sejati. Sehingga stereotipe tersebut sangat mempengaruhi diri dari seorang rocker dalam dandanan serta gaya berpakaian yang dapat menunjukkan identitasnya sebagai rocker.

Stereotipe tentang identitas yang ditampilkan dalam film D'bijis merupakan bentuk pemikiran masyarakat tentang rocker itu sendiri, karena stereotipe muncul dari pemikiran tentang suatu kelompok. Vissiliou membagi stereotipe kedalam dua bentuk yaitu stereotipe normatif dan stereotipe non normatif, stereotipe normatif adalah sebuah bentukan atau hasil yang diperoleh dari pendidikan, media massa, pengalaman sejarah. Lain halnya dengan stereotipe non normatif, stereotipe ini tidak dibentuk dari sumber-sumber informasi. Stereotipe non normatif dapat dikatakan sebagai bentuk murni secara alami tanpa tendensi kepentingan pihak tertentu ( Gudykunst dan Kim, 2002 : 22).

## 5. Konsep Semiotika

Semiotik berasal dari bahasa 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 ( Sobur, 2004 : 95). Semiotika di definisikan oleh Ferdinand de Saussure di dalam *course in general linguistics*, sebagai "ilmu yang mengkaji tentang tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial". Implisit dalam definisi Saussure adalah prinsip, bahwa semiotika sangat menyandarkan dirinya pada aturan main (*rule*) atau kode sosial (*social kode*) yang berlaku didalam masyarakat, sehingga tanda dapat dipahami maknanya secara kolektif.

Menurut Saussure, tanda bahasa (*sign*) tidak lepas dari beberapa unsur, yaitu pertama, penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Petanda adalah aspek material dari suatu tanda bahasa, sedangkan penanda adalah aspek mental dari suatu bahasa. Suatu penanda tanda petanda tidak berarti apa-apa dan itu tidak merupakan tanda ( Sobur, 2004 : 47).



tabel 1.2

Kedua, tanda bahasa terstruktur dalam *langue* dan *parole*, *langue* adalah pemakaian bahasa secara umum dan *parole* adalah pemakaian bahasa secara individu. Saussure membuat perbedaan yang penting antara bahasa formal yang disebut *langue* dan penggunaan bahasa tuturan yang disebut *parole*. *Langue* adalah sistem sosial, yang tersusun atas aturan-aturan dan konveksi yang telah disistematiskan yang memungkinkan kita untuk berkomunikasi sedangkan *parole* adalah aksi individu yang berdasarkan pada bahasa.

Dalam kajian semiotika, bukan “isi” yang menentukan makna, tetapi “relasi-relasi” dalam berbagai sistem, seperti yang diutarakan Saussure bahwa sifat yang paling tepat untuk menggambarkan konsep tersebut adalah “ada dalam keberadaannya, sedang yang lain tidak”. Sehingga tidak ada makna pada dirinya sendiri, semua terbentuk dari relasi (Junaedi, 2006 :51).

Menurut John Fiske terdapat tiga area penting dalam studi semiotika, yakni :

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan dalam suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk menstansmisikannya.

3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Semiotika (kadang disebut semiologi) adalah disiplin ilmu yang mempelajari tanda/*sign*. Pierce terkenal karena teori tandanya, Pierce memfokuskan pada aspek tanda yaitu pada dimensi *icon*, *index* dan *symbol*. Pierce berpendapat bahwa penginterpretasian harus mensuplay bagian dari makna sebuah tanda.

Simbol merupakan salah satu aspek dari unsur dibawah ini:

1. ikon (*icon*) : sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk obyek (terlihat dari gambar atau tulisan).
2. indeks (*index*) : sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan petanda.
3. simbol (*symbol*) : sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai petanda daalam kaidah secara konvensi telah lazim digunakan oleh masyarakat ( Sobur, 2001 : 98).

Tanda – tanda berkaitan dengan obyek – obyek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab akibat dan tanda – tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda – tanda tersebut, ia menggunakan istilah ikon untuk kesamaannya, indeks untuk hubungan sebab – akibat dan simbol untuk asosiasi konvensional.

Dari sudut pandang pierce sebuah analisis tentang esensi tanda mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh obyeknya. Pertama dengan mengikuti sifat aktualnya ketika kita menyebut tanda sebagai ikon. Kedua, menjadi konvensi dan

keberadaannya berkaitan dengan obyek individual, ketika kita menyebut tanda sebagai indeks. Ketika kurang lebih perkiraan yang pasti bahwa hal itu diinterpretasikan sebagai obyek denotative, yang merupakan akibat dari suatu kebiasaan ketika menyebut tanda sebagai sebuah simbol (Sobur, 2004 : 34).

## **E. Metode Penelitian**

### **E.1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika. Semiotika untuk studi media massa tidak hanya terbatas sebagai kerangka teori, namun sekaligus juga bisa sebagai metode analisis (Sobur, 2001 :114 ). Metodologi penelitian yang digunakan dalam film ini adalah analisis semiotika sesuai dengan paradigma interpretif yaitu untuk memahami kehidupan sosial, tindakan aktor dan menemukan bagaimana orang mengkonstruksi makna.

Pendekatan semiotik merupakan jenis dari penelitian kualitatif yang dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan atau proses menjangkau informasi dari kondisi sewajarnya dalam kehidupan suatu. Dihubungkan dengan pemecahan suatu masalah baik dari sudut pandang teoritis maupun praktis. Dari pengertian tersebut jelaslah bahwa penelitian kualitatif bersifat induktif karena tidak dimulai dari hipotesis sebagai generalisasi untuk diuji kebenarannya melalui pengumpulan data yang bersifat khusus. Penelitian kualitatif dimulai dengan mengumpulkan informasi- informasi dalam situasi sewajarnya yang dirumuskan menjadi suatu generalisasi yang dapat diterima oleh akal sehat (*common sense* ) manusia.

Dalam penelitian ini, analisis semiotik akan dilakukan dengan mendasarkan pada model yang dikemukakan oleh Barthes, dimana dalam hal ini tidak hanya netanda

penanda ataupun tanda yang dianalisis tetapi terdapat makna denotative ataupun makna konotative yang terdapat dalam film tersebut. Dalam penerapannya metode semiotika ini menghendaki pengamatan secara menyeluruh dari semua adegan yang mengandung unsur-unsur kehidupan rocker.

## **E.2. Intertekstualitas**

Intertekstualitas yang dikembangkan dari pemikiran Julia Kristeva dan Michael Bakhtin merupakan sebuah istilah di mana teks dan ungkapan dibentuk oleh teks yang datang sebelumnya yang saling menanggapi dan salah satu bagian dari teks mengantisipasi lainnya. Menurut Bakhtin, “seorang penulis teks pada dasarnya tidak berbicara dengan dirinya sendiri, namun ia berhadapan dengan suara lain, ada teks lain yang mempengaruhinya” (Eriyanto, 2000: 306). Oleh karena itu, teori intertekstualitas digunakan untuk menghadirkan bagaimana pembaca teks menghadapi teks-teks lain dan bagaimana ia menampilkan kembali teks-teks tersebut setelah dihadapkan dengan suaranya sendiri dalam wacana baru.

*Prinsip* yang paling mendasar dari intertekstualitas adalah bahwa seperti halnya tanda-tanda mengacu kepada tanda-tanda yang lain. Dengan kata lain intertekstualitas dapat dirumuskan secara sederhana sebagai hubungan antara sebuah teks tertentu dengan teks-teks yang lainnya ( Sobur, 2004 : 86).

## **E.3. Obyek Penelitian**

Untuk memudahkan dalam menentukan arah penelitian, perlu adanya pembatasan daerah obyek penelitian. Hal ini dilakukan untuk menjaga terjadi kesalahan pemahaman dan kesimpangsiuran sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Maka dari itu peneliti menentukan obyek penelitian pada film *Rocky Horror Picture Show*.

pembatasan objek penelitian tersebut agar penulis dapat menyesuaikan dengan kemampuan terhadap obyek yang diteliti sesuai dengan judul tersebut.

Film D'bijis mempresentasikan identitas rocker melalui *fashion*, aksesories, maupun identitas yang menunjukkan bahwa mereka adalah rocker. Dalam film D'bijis identitas rocker direpresentasikan tidak hanya melalui aktor utama, namun juga aktor pendukung dan figuran yang tampil dalam film.

#### **E.4. Teknik Pengumpulan Data**

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

##### **E.4.1 Dokumentasi**

Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis film melalui kaset video sehingga nantinya akan membantu untuk mengetahui mengenai nilai-nilai rocker yang terkandung dalam film D'Bijis.

##### **E.4.2 Studi Pustaka**

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dan dikumpulkan dengan studi pustaka guna mengkaji beberapa pokok permasalahan dari obyek yang diteliti. Fungsi dari literatur yang berupa buku-buku, majalah, jurnal di internet, dan lain-lain adalah untuk mendapat teori-teori pendukung lebih lanjut.

#### **F. Analisis Data**

Analisis data adalah proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Untuk itu, data yang telah dikumpulkan

menggunakan data, menilai data, atau menganalisis data dan kemudian menafsirkan data serta diakhiri dengan menarik kesimpulan dari hasil penelitian mengenai identitas yang ada dalam film D'Bijis.

Analisis semiotik yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Roland Barthes. Semiotika Roland Barthes merupakan penyempurnaan dari semiotika Saussure. Roland barthes berpendapat semiotik adalah ilmu mengenai bentuk (*form*). Teks tidak hanya berarti berkaitan dengan aspek linguistik, semiotik dapat meneliti teks di mana tanda-tanda terkodefikasi dalam sebuah sistem. Sehingga semiotik dapat meneliti bermacam-macam teks seperti berita, film, iklan, *fashion*, fiksi, puisi dan drama (Sobur 2001:123).

Analisis semiotika digunakan untuk mengetahui isi, makna yang terkandung dalam bentuk *verbal* dan *non verbal*. Semiotika adalah ilmu tanda atau studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungan dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaan oleh mereka yang mempergunakannya. Tanda- tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama- sama manusia.

Berikut ini merupakan sistem semiotika menurut barthes yang mempunyai unsur konotative dan denotative.

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Sign (tanda) Denotatif  <b>I. SIGNIFIER</b>	<b>II. SIGNIFIED (Petanda 2)</b>
<b>III. SIGN (tanda 2) KONOTATIF</b>	

Tabel 1.3  
Gambar : *Semiotik sistem dari barthes* (griffin, 2003:359)

Dari teori barthes keberadaan tanda pada makna denotatif terdiri atas penanda dan petanda, merupakan makna primer yang dapat langsung ditangkap dengan indra kita sedangkan tanda denotatif juga penanda konotatif, makna konotasi terbentuk akibat perkembangan makna yang tidak lagi mengacu pada primer, dengan mengetahui konotasi kita bisa menemukan makna yang tersembunyi dari suatu fenomena.

Signifikasi tahap pertama merupakan relasi antara penanda dan petanda dalam sebuah tanda dan antara tanda yang referennya dalam realitas eksternal disebut denotasi yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua yaitu menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunanya dan nilai-nilai kulturalnya. (Fiske 1990:118)

Makna konotasi identik dengan operasi ideologi yang disebut sebagai "mitos" dan berfungsi untuk menangkap serta memberikan pembenaran bagi nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu ( sobur, 2002 :71). Dalam mitos terdapat pula tiga dimensi pananda, petanda, dan tanda. Namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain mitos adalah suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Mitos adalah cerita-cerita dimana kita menuturkan diri kita sendiri sebagai budaya guna membuang kontradiksi dan membuat dunia bisa dijelaskan (Story, 2007 :70).

Berdasarkan beberapa teori semiotika diatas, selanjutnya obyek penelitian ini akan dianalisis secara tekstual, yaitu mengamati tanda – tanda yang terdapat dalam film

D'bijis. Pada tahap pertama film akan dilihat secara keseluruhan, tanda dalam hal ini dapat berupa dialog yang diucapkan, simbol – simbol, serta *setting* adegan.

Pada tahap selanjutnya film akan dianalisis berdasarkan potongan gambar yang dapat dianggap sebagai tanda (*sign*). Yang kemudian gambar tersebut dianalisis dengan melihat *shot size* dan *angle* kamera yang membentuk dan mengkonstruksi identitas rocker yang berupa perilaku yang ditampilkan dalam adegan-adegan yang terdapat dalam film tersebut.

Berikut ini adalah unsur – unsur dalam pengambilan gambar, yang menunjukkan penanda dan petanda pada setiap pengambilan gambar

Tabel 1.4  
Ukuran Shot (Shot Size), defenisi beserta petandanya (makna)

Petanda ( <i>camera shot</i> )	Definisi	Penanda (artinya)
<i>Extreme Close-up</i> (ECU)	Sedekat mungkin dengan obyek (misalnya hanya mengambil bagian dari wajah seperti hidung, mata )	Kedekatan hubungan dengan cerita atau pesan film
<i>Close-up</i> (CU)	Wajah keseluruhan sebagai obyek	Keintiman, tetapi tidak sangat dekat bisa juga menandakan bahwa obyek sebagai inti cerita
<i>Medium Shot</i> (MS)	Setengah badan	Hubungan personal antar tokoh dan menggambarkan kompromi yang baik
<i>Long Shot</i> (LS)	Setting dan karakter	Konteks, skop dan jarak publik
<i>Full Shot</i> (FS)	Seluruh badan obyek	Hubungan sosial

Sumber : Arthur Asa Berger, 1983, *Media Analysis Techniques*, London: Sage Publication , hal. 38.

Keterangan:

a. *Extreme Close-up* :

merupakan bagian pengambilan gambar dalam bentuk *Close-up* yang sangat besar dan memperlihatkan bagian yang diperbesar dari sebuah benda atau bagian tubuh manusia. Misalnya: hanya hidung, mata dan telinga manusia. Keberadaan benda-benda kecil yang sangat vital dalam rangkaian cerita.

b. *Close-up* :

tembakkan kamera pada jarak yang sangat dekat dan memperlihatkan hanya bagian kecil subyek, misalnya : wajah seseorang .*close up* cenderung mengungkapkan pentingnya obyek dan sering memiliki arti simbolik.

Pengambilan gambar secara *close-up* dapat memberikan efek yang kuat dan pengambilan konsentrasi pada titik tertentu, sehingga mudah menimbulkan rangsangan dan reaksi serta tanggapan, bahkan emosi juga dapat menimbulkan informasi terhadap nilai yang tidak mungkin terlihat oleh penonton. Pengambilan makna ini bermakna karena adanya sebuah keintiman (Berger, 1997 :33).

c. *Medium Shot* :

Shot yang ditampilkan lebih dekat dengan subyeknya dibanding *Long Shot* dalam kaitan dengan subyek manusia. *Shot* ini menampilkan obyek dari pinggang keatas, sangat fungsional untuk memotret adegan pengenalan, terutama sebagai transisi dari *Long Shot* ke *Close Shot*. Pengambilan gambar ini memperlihatkan hampir seluruh tubuh dan mempunyai makna (petanda) adanya hubungan personal.

d. *Long Shot* :

Subyek akan terlihat 2/3 dari tinggi layar ( Holland, 1997 :56 ). Dengan pengambilan gambar yang *Long Shot* bisa menimbulkan suatu suasana yang dapat memperlihatkan keseluruhan pemandangan subyek, cara pengambilan gambar dengan kamera terhadap sebuah obyek itu bisa dikenali (Irawanto, 1999: 22).

Dependa atau pengambilan gambar yang ...

memperlihatkan *setting* dan karakter serta makna (petanda) konteks, scope, jarak publik (Berger, 1997 : 33).

e. *Full Shot* :

Shot yang memperlihatkan figur seseorang secara penuh dari kepala hingga ujung kaki ([Http://wikipedia.org/wiki/fullshot](http://wikipedia.org/wiki/fullshot), diakses 3 maret 2007). *Full Shot* biasanya dipergunakan untuk memperlihatkan lokasi dari adegan (seluruh-obyek)

Tabel 1.5  
Teknik Editing (*Editing Technique*), defenisi beserta petandanya (makna)

Penanda (Transisi Editing)	Definisi	Petanda (Makna)
<i>Fade in</i>	<i>Image</i> muncul dari gelap ke terang	Permulaan dari sebuah cerita
<i>Fade out</i>	<i>Image</i> muncul dari terang ke gelap	Akhir dari sebuah cerita
<i>Cut</i>	Perpindahan dari gambar yang satu ke gambar yang lain	Simultan, kegairahan
<i>dissolve</i>	Perpaduan bertahap dari akhir sebuah shot kedalam awal <i>shot</i> berikutnya dengan <i>image</i> atau <i>shot</i> pertama bertahap menghilang atau memudar	Pemunculan <i>image</i> baru

Sumber : Arthur Asa Berger, 1992, *Media Analysis: Theory and Research*, New York: Longman

Tabel 1.6  
Sudut kamera (*camera angle*), *shot size*, *depth of field*, pencahayaan beserta makna konotasi yang yang dihasilkan

Aspek Formal	Makna Konotasi
<p>1. Sudut Kamera (<i>camera angle</i>)</p> <p>a. dari atas (<i>high angle</i>)</p> <p>b. normal (<i>eye level</i>)</p> <p>c. dari bawah (<i>low angle</i>)</p>	<p>a. posisi sub-ordinat. Lemah</p> <p>b. netral (sesuai dengan pandangan normal)</p> <p>c. posisi berkuasa, sosok pahlawan.</p>
<p>2. jarak obyek dari kamera (<i>shot size</i>)</p> <p>a. long shot (LS)</p> <p>b. medium shot (MS).</p> <p>c. Close-up (CU)</p>	<p>a. memasukkan scene kedalam konteks.</p> <p>b. menempatkan audience pada jarak "aman", cukup dekat dengan mengamati namun tidak personal.</p> <p>c. posisi yang intim, menandakan sebuah momen yang emosional.</p>
<p>4. Ruang ketajaman (<i>depth of field</i>)</p> <p>a. satu focus penuh (<i>deep focus</i>)</p> <p>b. focus terpilih (<i>selective focus</i>)</p> <p>c. focus lembut (<i>soft focus</i>)</p>	<p>a. eksprentif, mise-en-scene sangat pasti.</p> <p>b. Mengindikasikan apa yang penting dalam scene.</p> <p>c. Nostalgia, romantisme.</p>
<p>4. pencahayaan (<i>lighting</i>).</p>	<p>a. optimistik.</p>

a. cahaya terang ( <i>high key</i> ).	b. muram.
b. cahaya remang-remang ( <i>low key</i> ).	c. natural, minimnya fill menciptakan kontras yang ekstrim antara cahaya dan gelap seperti film noir.
c. cahaya pengikis ( <i>fill light</i> ).	d. glamour.
d. cahaya dari belakang ( <i>back light</i> )	

Sumber : Nick Lacey, 1998, *Image and Representation Key Concepts in Media Studies*, New York, St. Martin's Press, Hal.23

### *Camera angle*

*Camera angle* adalah posisi kamera atau sudut pengambilan kamera, tinggi rendahnya kamera dapat digunakan untuk membawa efek dramatis, kamera dapat menangkap subjek dengan sudut pengambilan kamera. (<http://www.mashell.com/parrs/getstarted.htm>, diakses 3 Maret 2007).

a. *high angle*.

Melihat kebawah, sudut pandang dari atas, melihat obyek terlihat kecil, tidak penting, dan lemah.

b. *eye level*.

Posisi kamera yang umum digunakan. Biasanya tidak menghasilkan apa-apa hanya merekan apa yang sedang terjadi dan posisi sejajar dengan pandangan mata bersifat netral dan biasa.

c. *low angle*.

Kamera ditempatkan lebih rendah dari obyek, sudut pandang mendongak. Seorang tokoh akan tampak lebih gagah dan berwibawa, sudut pandang seperti ini memberi kesan berkuasa, kuat atau besar pada obyek yang disorotnya.

Setelah dilihat dari angle kamera perilaku, adegan serta setting maka analisis selanjutnya dilanjutkan pada stereotipe yang ada tentang identitas rocker baik melalui

fasion, lambang, atau simbol-simbol yang ada.