

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Rasisme, diskriminasi rasial, *prejudice* dan berbagai sikap intoleransi masih hidup subur tidak hanya di bagian-bagian dunia yang secara stereotip dihubungkan dengan keadaan itu seperti halnya Amerika Serikat. Sikap intoleransi itu ada dimana-mana, dengan berbagai baju.

Asal mula istilah ras diketahui sekitar tahun 1600. Saat itu, Francois Bernier, pertama kali mengemukakan gagasan tentang pembedaan manusia berdasarkan kategori atau karakteristik warna kulit dan bentuk wajah (Alo Liliweri, 2005:21). Berdasarkan ciri fisiknya, manusia di dunia dapat di bagi kedalam empat ras besar. Ras-ras tersebut adalah hitam, putih, kuning dan merah. Seorang tokoh yang memperkenalkan konsep tentang ras adalah Charles Darwin. Darwin memperkenalkan ras sebagai sesuatu hal yang mengacu pada ciri-ciri biologis dan fisik. Salah satunya yang paling jelas adalah warna kulit (<http://www.harunyahya.com/indo/buku/fasisme4.htm>. Diakses 05 januari 2007).

Pada akhirnya, perbedaan berdasarkan warna kulit tersebut memicu lahirnya gerakan-gerakan yang mengunggulkan rasnya sendiri-sendiri.

Teori Darwin dijadikan sebagai dasar tindakan untuk membenarkan penguasaan ras satu atas ras yang lain. Maka timbullah superioritas ras, ras yang merasa lebih unggul menindas ras yang dianggap lebih rendah. Konsep tentang keunggulan ras ini kemudian melahirkan rasialisme.

Rasisme secara umum dapat diartikan sebagai serangan sikap, kecenderungan, pernyataan, dan tindakan yang mengunggulkan atau memusuhi kelompok masyarakat terutama karena identitas ras. Rasisme juga di pandang sebagai sebuah kebodohan karena tidak mendasarkan (diri) pada satu ilmu apapun, serta berlawanan dengan norma-norma etis, perikemanusiaan, dan hak-hak asasi manusia. Akibatnya, orang dari suku bangsa lain sering didiskriminasikan, dihina, dihisap, ditindas dan dibunuh (<http://www.sinarharapan.co.id/berita/0605/20/opi06.html> di akses 05 januari 2007).

Permasalahan rasisme nampaknya sangat menarik untuk dicermati dan mendorong banyak filmmaker Hollywood untuk mengangkat tema ini ke layar lebar, khususnya tentang kehidupan masyarakat multietnis di Los Angeles yang di penuh rasisme, diskriminasi rasial, dan *prejudice*. “*Crash*” – (2006) karya Paul Haggis, adalah film drama gelap tentang rasisme, kecurigaan dan prasangka. Mengangkat tema multikulturalisme, kesenjangan, kriminalitas, dan rasialisme di dalam masyarakat kota yang tampaknya masih digemari masyarakat Amerika Serikat (AS), film *Crash* menggambarkan tentang potret kesenjangan dan pandangan rasialisasi warga Los Angeles dalam gambaran keseharian mereka. Tentang

multikulturalisme ini, AS yang di kenal dan memosisikan diri sebagai *Land of diversity*—menerima segala ras dan bangsa—seakan makin kuat dengan cap itu lewat *Crash*.

Crash sendiri menceritakan tentang dunia di mana orang-orang di dalamnya sangat dekat secara fisik, tetapi tak saling bersentuhan secara emosi. Berlatar belakang kota Los Angeles, dalam film ini sejumlah tokoh berkutut dengan kesibukannya masing-masing dan tak saling mengenal. Namun, serangkaian peristiwa justru memaksa mereka bertemu dan bersinggungan. Mereka terdiri dari kulit putih, negro, Latin, Persia, hingga China. Diceritakan seorang negro, detektif Graham (Don Cheadle) yang menjalin hubungan dengan perempuan Meksiko, Ria (Jennifer Esposito). Ditengah kesibukannya menangani kasus pembunuhan, Graham di pusingkan oleh permintaan ibunya agar ia segera menemukan adiknya, Peter (Larenz Tate) yang selama ini menghilang. Kegiatan Peter justru bertolak belakang dengan kakaknya. Dia terlibat dalam perampokan mobil bersama kawannya. Disisi lain ada Ryan yang melecehkan seorang wanita negro di depan suaminya hanya karena sifat fanatik rasialisnya. Namun, saat Christine terkena kecelakaan mobil justru Ryan-lah yang menolongnya. Diceritakan pula seorang imigran Persia yang menodongkan pistol ke Tukang Kunci yang seorang hispanik hanya karena prasangka buruknya terhadap si Tukang Kunci.

Umumnya film bertemakan rasisme hampir selalu menggambarkan tentang hubungan kulit hitam dan kulit putih. Seperti *Amistad* (1997)

karya Steven Spielberg yang berkisah tentang perjuangan budak Afrika dalam membebaskan diri dari kapal yang membawa mereka secara illegal menuju Amerika. Shaft (2000) karya John Singleton yang berkisah tentang kasus pembunuhan brutal tanpa alasan terhadap seorang kulit hitam oleh seorang pemuda kulit putih kaya raya. Serta film Ghost Mississippi (1996) karya Bob Reinere dan Rosewood (1997) karya John Singleton.

Hampir semua film tersebut berkisah tentang perjuangan kulit hitam terhadap kulit putih atau sebaliknya. Namun Haggis ingin menampilkan sesuatu yang berbeda dalam filmnya *Crash*. Film ini memang hanya memotret keseharian warga LA, kemasannya berupa serpihan-serpihan mozaik kehidupan yang jika ditempel akan saling berhubungan menjadi sesuatu yang utuh. Persinggungan hidup antar tokoh kemudian membawa pada suatu kesadaran baru akan makna hidup. Namun, film ini juga justru menyisakan sesuatu yang baru dalam benak penontonnya bahwa di dunia semodern apapun praktek rasisme masih saja bisa terjadi, walau tanpa di sadari. Walaupun itu hanya berupa prasangka.

Film *Crash* memang lebih menekankan pada cerita yang bertemakan rasisme, terutama prasangka (*prejudice*) yang dengan sedikit banyak juga menyentuh aspek kehidupan sehari-hari warga kota Los Angeles yang sebagian besar warganya didominasi oleh orang kulit putih. *Crash* yang mengangkat tema rasisme (yang dalam hal ini lebih menekankan pada prasangka sebagai bagian dari rasisme), memang terlihat dan tidak lepas dari masalah kehidupan antar ras dari berbagai

kalangan yang ada di kota Los Angeles, yang mana sebagian dari mereka merasa ada yang di lecehkan keberadaannya, tidak dihargai, terasing dan lain sebagainya. Perasaan tersebut tidak lain bermula dari prasangka yang ada pada diri masing-masing individunya. Hal ini dapat terlihat dalam *scene-scene* yang ada dalam film *Crash*. Sebuah prasangka dalam diri individu kepada individu lain yang berbeda ras dengannya. Yang akhirnya dari prasangka tersebut tidak jarang yang berakibat pada *stereotype* atau penilaian negatif tentang seseorang. Selanjutnya dari melalui film *Crash* tersebut penulis akan meneliti bagaimana dan mengapa prasangka itu dapat timbul dalam benak seseorang.

Jika dicermati secara lebih mendalam terutama terkait dengan tanda-tanda yang dibangun dalam film tersebut terdapat tanda-tanda atau simbol yang menggambarkan sesuatu hal yang rasis, yaitu prasangka dan konflik yang ditampilkan baik oleh tokoh maupun suasana yang dibangun dalam film tersebut. Simbol-simbol rasisme yang tertuang dalam film ini bisa dalam bentuk bahasa, isyarat maupun gambar adegan-adegan yang film yang ada. Secara umum simbol-simbol atau tanda-tanda rasisme yang di bangun dalam film ini merupakan cerminan kehidupan sehari-hari warga Los Angeles yang penuh dengan konflik berdasarkan ras di antara mereka, baik secara langsung maupun tidak langsung yang berupa prasangka. Jadi dalam hal ini, representasi prasangka antar ras sebagai bentuk dari rasisme yang terkandung dalam film ini dapat di lihat baik

secara verbal maupun nonverbal dari keseluruhan adegan yang ada (Sobur, 2006:157-161).

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang tersebut di atas, maka penelitian ini akan mengungkapkan : “Bagaimana representasi *stereotype* sebagai bentuk dari rasisme dalam film *Crash*?”

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Melihat hubungan antar ras yang dipenuhi dengan *stereotype* melalui film *Crash*
2. Menganalisis tanda atau makna yang ada dalam adegan dan dialog film *Crash*

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Sebagai manifestasi atau penerapan teori yang telah diperoleh selama penulis mengikuti kuliah, khususnya yang menyangkut tentang teori semiologi dan filmologi.

2. Manfaat praktis

Dengan penelitian ini diharapkan 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

1. Komunikasi sebagai Proses Produksi Makna

Komunikasi merupakan proses yang melibatkan banyak komponen, antara lain: *source* (sumber), *message* (pesan), *channel* (media), *receiver* (penerima). Dalam sebuah proses komunikasi, sumber menyusun pesan melalui media yang telah di pilih untuk menyampaikan pesan tersebut kepada penerima. Pesan tersebut di kirim berdasarkan tujuan tertentu (Onong, 2002:10).

Pesan (*message*) terdiri dari dua aspek yaitu isi atau isi pesan (*the content of message*) dan lambang (*symbol*) untuk mengekspresikannya. Misalnya, lambang utama pada media radio adalah bahasa lisan, pada surat kabar adalah bahasa tulisan dan juga gambar, pada film dan televisi lambang utama adalah gambar.

Komunikasi merupakan suatu proses sosial yang sangat mendasar dan vital dalam kehidupan manusia. Hakekat komunikasi adalah kegiatan “berbicara” satu sama lain. Studi media massa pada dasarnya mencakup proses pencarian pesan dan makna-makna dalam materinya. Karena sesungguhnya basis dari studi komunikasi adalah proses komunikasi dan intinya adalah makna (Irawanto, 1995:14).

Komunikasi akan terjadi jika ada dua orang yang saling terlibat dalam percakapan. Di mana dalam percakapan tersebut dalam penyampaian pesannya terdapat kesamaan makna satu sama lain. Jadi, dalam kegiatan komunikasi di dalamnya pasti terdapat pesan-pesan yang ingin disampaikan dan jika dicermati di dalam proses pesan tersebut terdapat sebuah makna didalamnya. Artinya dalam setiap pesan terkandung makna tertentu didalamnya.

Pengkajian tentang komunikasi tidak akan lepas dari pembahasan tentang tanda atau makna, yang mana secara langsung maupun tidak langsung mengarah pada pengertian simiotik atau semiotika. Semiotika sendiri menurut John Fiske (Wawan, 1996:40) 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. Di sini 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.

Jika dikaitkan dengan semiotika, pesan akan dimaknai sebagai susunan tanda-tanda yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan para penerima pesan tersebut, serta dapat menghasilkan arti atau pengertian. Pengalaman sosial serta latar belakang budaya sangat menentukan

bagaimana suatu pesan diartikan atau dimaknai oleh penerima pesan, artinya suatu pesan yang sama dapat diartikan atau dimaknai berbeda oleh orang yang mempunyai pengalaman sosial dan latar belakang budaya yang berbeda.

Televisi (termasuk didalamnya film) berfungsi sebagai “*a bearer/provoker of meaning and pleasure*”. Televisi sebagai budaya merupakan bagian yang krusial dari dinamika sosial yang memelihara struktur sosial dalam suatu proses produksi dan reproduksi yang konstan: melalui makna, berupa *popular pleasures*, dan oleh karena itu sirkulasinya adalah bagian dan merupakan *parcel* struktur sosial. Film memaknai realitas sosial, dengan simbol. Secara teknis, Fiske membagi proses bekerjanya produksi dan reproduksi realitas, melalui tahapan-tahapan; Tahap pertama adalah “*reality*”, yang berwujud penampilan, pakaian, *make-up*, lingkungan, perilaku, berbicara, gesture, ekspresi, suara, dan sebagainya. Tahap kedua, *representation*, televisi menggunakan kamera, penyinaran, editing, musik, suara, untuk membuat “cerita” yang berbentuk narasi, konflik, aksyen, dialog, *setting*, *casting*, dan lain sebagainya. Tahap ketiga disebut *ideology*, yang merupakan organisasi dari kode-kode ideologi secara koheren dan dapat diterima: individualisme, patriarkhi, *ras*, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. Tahapan-tahapan ini menggambarkan bagaimana suatu realitas fisik/empirik “diolah”, diubah, dan ditransformasikan menjadi realitas simbolik (Fiske, 1987:1).

2. Semiotik

Semiotik memfokuskan kajiannya pada ‘teks’ yang dapat ‘dibaca’ oleh khalayak. Pembaca membantu menciptakan makna dari ‘teks’ tersebut dengan melibatkan pengalaman, sikap, dan emosi mereka. ‘Teks’ dapat dikatakan sebagai sesuatu yang menjadi obyek yang dapat dibaca, dapat berbentuk verbal, nonverbal, atau keduanya. ‘Teks’ adalah kumpulan dari tanda-tanda (seperti kata, imaji, suara, gerakan/isyarat) yang dibangun dan diinterpretasikan dengan referensi pada konvensi-konvensi yang berhubungan dengan genre (gaya/aliran) dan berada dalam medium komunikasi tertentu. Medium dapat mencakup kategori tulisan atau cetak dan penyiaran atau semua yang berhubungan dengan bentuk tekhnikal dalam media massa (seperti radio, televisi, surat kabar, majalah, foto, dan film).

Tanda bahasa menurut Saussure tidak lepas dari beberapa unsur. Pertama, penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda adalah aspek material dari satu tanda bahasa, sedangkan petanda adalah aspek material dari tanda bahasa. Relasi keduanya bersifat arbiter (*arbitrary*) atau diada-adakan. Kedua, tanda bahasa terstruktur dalam *langue* dan *parole*. Dalam pengertian umum, *langue* adalah abstraksi dan artikulasi bahasa pada tingkat sosial budaya, sedangkan *parole* merupakan ekspresi bahasa pada tingkat individu (Hidayat, 1996:23).

Langue adalah suatu yang ada dalam benak manusia yang masih dalam bentuk pemikiran. Sedangkan *parole* adalah suatu tindakan

individual dari apa yang dipikirkan dalam benak tadi. Bisa dibilang bahwa *parole* adalah ekspresi dari pemikiran seorang individu.

Jika *langue* mempunyai objek studi sistem atau tanda atau kode, maka *parole* adalah *living speech*, yaitu bahasa yang hidup atau bahasa sebagaimana terlihat dalam penggunaannya. Kalau *langue* bersifat kolektif dan pemakaiannya “tidak disadari” oleh pengguna bahasa yang bersangkutan, maka *parole* lebih memperhatikan faktor pribadi pengguna bahasa. Kalau unit dasar *langue* adalah kata, maka unit dasar *parole* adalah kalimat. Kalau *langue* bersifat sinkronik dalam arti tanda atau kode itu dianggap baku sehingga mudah di susun sebagai suatu sistem, maka *parole* boleh dianggap bersifat diakronik dalam arti sangat terikat oleh dimensi waktu pada saat terjadi pembicaraan (Sobur, 2006:51).

Di sini dapat kita artikan bahwa *langue* adalah sebuah bahasa yang ada dalam sebuah percakapan. Sedangkan *parole* adalah waktu di mana dan kapan percakapan itu berlangsung. Dalam arti lain bahwa *langue* dan *parole* di sini saling menguatkan.

Semiotik mengenal dua tradisi, yaitu berdasar penemu kajian semiotik Ferdinand de Saussure dan C. S. Peirce. Keduanya sama-sama memfokuskan kajiannya pada elemen tanda (*sign*). Saussure berpendapat tanda memiliki dua entitas, yaitu *signifier/signifiant* (penanda) dan *signified/ signifie* (petanda) (Umberto Eco, 1996:42). *Signifiant* adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yaitu apa yang di katakan dan apa yang di tulis atau di baca. *Signifie* adalah

gambaran mental, yaitu pikiran atau konsep (aspek mental) dan bahasa (Kurniawan, 1985:382).

Penanda adalah apa yang dikatakan atau yang di dengar dan apa yang di tulis atau yang di baca. Sedangkan petanda adalah gambaran yang ada di pikiran kita, dari apa yang kita dengar atau kita lihat (baca) yang kemudian mengkonsepkan sesuatu.

Menurut Saussure, bahasa adalah suatu sistem tanda dan setiap tanda tersusun atas dua bagian yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Menurut Saussure, bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (*sign*). Setiap tanda kebahasaan pada dasarnya menyatukan sebuah konsep dan suatu citra suara (*sound image*), bukan menyatakan sesuatu dengan sebuah nama. Suara yang muncul dari sebuah kata yang diucapkan merupakan penanda (*signifier*), sedangkan konsepnya adalah petanda (*signified*). Dua unsur ini tidak dapat dipisahkan sama sekali, jika itu terjadi maka akan menghancurkan kata itu sendiri (Sobur, 2003:47).

Roland Barthes mengembangkan dua sistem penandaan bertingkat yang di sebut sistem denotasi dan konotasi. Sistem denotasi merupakan sistem penandaan tingkat pertama, yang terdiri dari hubungan antara penanda dan petanda dengan realitas eksternal yang ada disekitarnya. Sedangkan konotasi merupakan sistem penandaan tingkat kedua di mana penanda/petanda pada denotasi menjadi penanda yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya (Budiman, 2000:6).

Denotasi dan konotasi menguraikan hubungan antara *signifier* dan *referent*-nya. Denotasi menguraikan makna dari tanda sebagai definisi secara literal atau nyata. Konotasi mengarah pada kondisi sosial budaya dan asosiasi personal ideologi dan emosional. Dalam semiotik, denotasi dan konotasi meliputi kegunaan dan kode-kode yang menghasilkan makna.

Roland Barthes mengatakan bahwa ada level makna yang berbeda. Penandaan tingkat pertama (*first-order signification*) di sebut denotasi, yang pada level ini tanda disebutkan terdiri dari *signifier* dan *signified*. Konotasi pada penandaan tingkat kedua (*second-order signification*) menggunakan tanda denotasi (*signifier dan signified*) sebagai *signifier*-nya.

Dalam studi Hjelmselv, Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja (Cobley dan Jansz, 1999:51)

Tabel 1:3

Peta Roland Barthes

1. <i>signifier</i> (penanda)	2. <i>signified</i> (petanda)
3. <i>denotative sign</i> (tanda denotative)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Sumber: Paul Cobley & Lita Jansz, 1999, Introduction Semiotic. NY: Totem Books.

Dari peta di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas 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. Dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Inilah yang menjadi sumbangan terpenting Barthes bagi penyempurnaan semiologi Saussure (Sobur, 2002:69).

Denotasi merupakan tingkatan dasar, sederhana dan diskriptif dimana konsensus secara luas di terima dan disetujui oleh banyak orang. Tingkat kedua—konotasi dan mitos—menjelaskan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pemakainya, dan ketika tanda bertemu dengan nilai-nilai kebudayaan pemakainya.

Denotasi adalah reproduksi mekanis ke dalam film, sementara konotasi adalah sisi manusiawi dalam proses itu: seleksi apa yang mesti masuk kedalam *frame*, fokus, sudut kamera, kualitas film, dan sebagainya. Denotasi adalah *what is photographed* dan konotasi adalah *how it is photographed*. (Fiske, 1990:86).

Maksudnya di sini, denotasi adalah obyek yang akan di foto atau masuk kedalam film dan konotasi adalah bagaimana proses pengambilan foto atau film tersebut, seperti pengambilan gambar dari sudut tertentu atau *setting* apa yang akan diambil guna kualitas gambar atau film.

Saussure menunjukkan dua cara tanda diorganisasikan dalam kode agar dapat dijadikan sebagai pesan komunikasi (Fiske,1990:58) :

- a. *Paradigmatik*, adalah kelompok tanda yang pemakaiannya terpilih (dapat disubstitusikan). Dalam film paradigma diwujudkan dalam bentuk pemilihan gerak kamera, seperti *fade*, *dissolve*, *cut* dan sebagainya.
- b. *Sintagma*, adalah kelompok tanda yang merupakan kombinasi tanda terpilih yang terbentuk menjadi suatu rangkaian.

Dalam bahasa, kita dapat mengatakan bahwa kata adalah paradigma, dan kalimat adalah sintagma. Semua pesan selalu terdiri dari sebuah “seleksi” (dari paradigma) dan “kombinasi” (dari sintagma).

Roland Barthes membangun sebuah model makna yang sistematis yang lebih memperhatikan “dunia di luar tanda”. Inti dari teori Barthes adalah “dua tingkat makna”. Sistem semiologis tingkat pertama sudah ditunjukkan oleh Saussure, yang menjelaskan relasi antara *signifier* dengan *signified* sehingga menghasilkan tanda dengan acuannya (pada realitas eksternal). Oleh Barthes tingkat pertama makna ini di sebut denotasi. Denotasi merujuk kepada makna “awam” atau “makna biasa” dari tanda. (Roland Barthes, 1967:89-90).

Konsep mitos yang di gunakan Barthes, yaitu proses berpikir dan mengkonseptualisasikan—yang dimiliki sebuah kebudayaan dan anggota-anggotanya—tentang sesuatu atau tentang pengalaman sosial mereka. Mitos membalik sesuatu yang sebetulnya bersifat kultural atau historis

menjadi sesuatu yang seolah-olah natural. Makna bagi Barthes di tarik dari sejumlah imaji-imaji, ide-ide atau gagasan, konsep serta mitos yang sudah tersedia dalam sebuah budaya dalam konteks dan waktu tertentu. Dengan demikian, mitos adalah wacana berkonotasi, wacana yang memasuki lapisan konotasi dalam proses signifikasinya.

Menurut Barthes, didalam sebuah citra (*image*) terkandung dua tipe pesan, yaitu citra itu sendiri sebagai pesan ikonik yang dapat kita lihat, baik berupa adegan (*scene*), maupun realitas harafiah yang terekam. Citra tidak perlu dirancukan dengan realitas itu sendiri, meskipun ia adalah analog yang sempurna, dan dibedakan lagi dalam dua tatanan (Roland Barthes, 1997&1998:17,33-36):

- a. Pesan harafiah atau pesan ikonik tak berkode (*non-coded iconic message*), merupakan tatanan denotasi dari citra yang berfungsi untuk menaturalkan pesan simbolik.
- b. Pesan simbolik atau ikonik berkode (*coded iconic message*), merupakan tatanan konotasi yang keberadaannya di dasarkan pada kode budaya tertentu atau familiaritas terhadap stereotip tertentu.

Dengan kata lain, sebagai suplemen dari isi analogis tersebut, kita menemukan makna pada tingkatan kedua yang petandanya mengacu pada budaya tertentu. Petanda dari citra yang berkonotasi di sebut dengan ideologi, sedangkan penandanya di sebut konotator.

Dalam upaya mengidentifikasi kode-kode spesifik yang mengandung makna-makna yang spesifik pula, kategori-kategori berikut

meskipun bukan bentuk yang baku dan kekal, namun dapat dipakai sebagai elemen-elemen terpadu pada bentuk dan isi film (Zaman, 1994:50-58):

- a. *Mise-en-Scene*, secara literer berarti “menempatkan dalam adegan” (*putting into the scene*), dalam sebuah film hal ini berhubungan dengan desain teknis suatu *scene*, termasuk pencahayaan, komposisi visual, serta penempatan kamera.
- b. *Montage*, yang berarti editing—cara memotong atau *cutting-out* atas elemen-elemen film. *Montage* menjadi sarana utama untuk membangun suatu *scene* melalui penggabungan atas beberapa shot terpisah, yang mempunyai arti penting dalam film.
- c. *Direct-sound*: pepaduan *film-form* dan *sound-track*, yakni perekaman suara secara langsung bersamaan dengan pengambilan gambar, biasanya dengan mikrofon tunggal dan lebih sering dilakukan dilokasi ketimbang distudio.
- d. *Counterpoint*: upaya memadukan image visual dan suara, image visual dan suara dalam film bisa saling mempertegas atau mempertajam satu sama lain, bisa juga berperan secara terpisah namun saling melengkapi, atau saling memberi referensi, atau bahkan saling menyangkal.
- e. Dunia rekaan: bagaimana membangun “*content*” film, dengan rancangan *image visual* dan suara yang tepat, seorang pembuat film dapat menciptakan ‘dunia’ yang realistik atau imajinatif pada layar putih.

- f. Elemen-elemen rekaan lainnya, melalui pengkombinasian image visual dan suara, pembuat film dapat membangkitkan emosi spesifik, seperti ketegangan, suspens, ketakutan, atau nostalgia, dan kondisi psikologis semacam kegilaan atau impian.

Semiotika sebagai suatu cara untuk mengkaji tentang film, semiotika beroperasi dalam wilayah tanda, film dikaji melalui sistem tanda, yang terdiri dari lambang baik verbal maupun yang berupa ikon-ikon atau gambar. Film mengkonstruksikan realitas sosial dalam bentuk simbol-simbol seperti penggambaran dari potret rasisme dalam film *Crash*.

Penerapan metode semiotika dalam film berkaitan erat dengan media televisi, karena televisi merupakan medium yang kompleks yang menggunakan bahasa verbal, gambar dan suara untuk menghasilkan impresi dan ide-ide pada orang lain. Bagi Berger, apa yang menarik dari televisi adalah pengambilan gambar, apa yang berfungsi sebagai penanda dan apa yang bisa di tandai pada setiap pengambilan gambar. Hal tersebut tidak lepas dari teknik kamera yaitu mencoba memahami makna dari obyek-obyek yang direkam oleh kamera film dan disuguhkan pada penonton. Dalam semiotik film, dikenal berbagai shot sebagai penanda yang masing-masing mempunyai makna sendiri. Selain shot kamera juga dikenal gerakan kamera (*camera moves*) yang berfungsi sebagai penanda. Berikut adalah tabel tentang teknik-teknik pengambilan gambar, pergerakan kamera serta maknanya (Berger, 2000:33).

Tabel 1:4

Rumusan Konsep Pemaknaan Berger

Penanda (pengambilan gambar)	Definisi	Petanda (makna)
<i>Medium shot</i>	Hampir seluruh tubuh	Hubungan personal
<i>Close up</i>	Hanya wajah	Keintiman
<i>Long shot</i>	Setting dan karakter	Konteks, <i>scope</i> , jarak publik
<i>Full shot</i>	Seluruh tubuh	Hubungan sosial

Penanda (pergerakan kamera)	Definisi	Petanda (makna)
<i>Pan down</i>	Kamera mengarah kebawah	Kekuasaan, kewenangan
<i>Pan up</i>	Kamera mengarah ke atas	Kelemahan, pengecilan
<i>Dolly in</i>	Kamera bergerak ke dalam	Observasi, fokus

Sumber: Asa Berger (2000 : 33-34)

Pada akhirnya seluruh elemen dari makna (yang terdiri dari tanda-tanda, *simbol*, *indeks*, *ikon*) senantiasa akan dikonstruksikan ke dalam konvensi yang khusus, pembentukan konvensi sudah barang tentu

merupakan kerja ideologis. Proses konstruksi inilah yang akan dijadikan basis deskripsi terhadap obyek kajian.

3. Prasangka dan *Stereotype* sebagai Bentuk Rasisme

Perbedaan berdasarkan warna kulit seringkali memicu timbulnya gerakan-gerakan yang mengunggulkan rasnya sendiri-sendiri. Gerakan-gerakan ini bahkan kemudian memicu konflik antar ras menjadi semakin besar. Dalam bukunya yang berjudul *Prasangka dan Konflik*, Prof. Dr. Alo Liliweri, M.S. (2005:29-30) mendefinisikan rasisme sebagai berikut :

1. Suatu ideologi yang mendasarkan diri pada gagasan bahwa manusia dapat dipisahkan atas kelompok ras ; bahwa kelompok itu dapat disusun berdasarkan derajat atau hierarki berdasarkan kepandaian atau kecakapan, kemampuan, dan bahkan moralitas.
2. Suatu keyakinan yang terorganisasi mengenai sifat inferioritas (perasaan rendah diri) dari suatu kelompok sosial, dan kemudian karena dikombinasikan dengan kekuasaan, keyakinan ini diterjemahkan dalam praktik hidup untuk menunjukkan kualitas atau perlakuan yang berbeda.
3. Diskriminasi terhadap seseorang atau sekelompok orang karena ras mereka. Kadang-kadang konsep ini menjadi doktrin politis untuk mengklaim suatu ras lebih hebat dari pada ras lain.
4. Suatu kompleks keyakinan bahwa beberapa subspecies dari manusia (*stocks*) inferior (lebih rendah) dari pada subspecies manusia lain.
5. Kadang-kadang juga rasisme menjadi ideologi yang bersifat etnosentris pada sekelompok ras tertentu. Apalagi ideologi ini didukung oleh manipulasi teori sampai mitos, stereotip, dan jarak sosial, serta diskriminasi yang sengaja diciptakan.
6. Kadang-kadang paham ini juga menyumbang pada karakteristik superioritas dan inferioritas dari sekelompok penduduk berdasarkan alasan fisik maupun faktor bawaan lain dari kelahiran mereka. Rasisme merupakan salah satu bentuk khusus dari prasangka yang memfokuskan diri pada variasi fisik diantara manusia.

Dari definisi di atas dapat diartikan bahwa hal-hal yang termasuk dalam rasisme adalah sikap yang mendasarkan diri pada karakteristik superioritas dan inferioritas, ideologi yang didasarkan pada derajat manusia, sikap diskriminasi, dan sikap yang mengklaim suatu ras lebih unggul dari pada ras lain. Hal ini seringkali terjadi dalam masyarakat multikultur.

Definisi lain tentang rasisme atau yang sering juga diartikan dengan rasialisme (hal ini dikarenakan terjemahan dari bahasa Inggris *racism* dan *racialism* memiliki makna yang sama) seperti yang ada dalam buku *Hoakiau di Indonesia*, Pramoedya Ananta Toer (1998:50) :

Rasialisme adalah paham yang menolak sesuatu golongan masyarakat yang berdasar ras lain. Rasialisme timbul atau dapat timbul apabila masyarakat atas minoritas yang mempunyai kelainan-kelainan dari pada keumuman biologis yang ada pada warga-warga masyarakat itu, dan dia timbul atau bisa timbul karena segolongan kecil atau minoritas itu tidak dapat mempertahankan diri. Sebagai akibatnya muncullah supremasi kulit putih yang merugikan warga kulit berwarna lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa rasialisme dapat timbul dalam masyarakat yang masih menganut superioritas dan minoritas, dimana dalam masyarakat minoritas tersebut terdapat kelainan-kelainan secara biologis dari pada umumnya. Sehingga dari situ timbul sebuah paham yang menolak suatu golongan masyarakat berdasarkan rasnya, dan sebagai akibatnya timbul supremasi kulit putih sebagai superior yang merugikan ras berwarna atau inferior.

Paham rasialisme berdasarkan superioritas antar ras seperti tertera di atas dapat terjadi secara individual, institusional maupun budaya. Seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1

Model Analisis Rasisme

Rasisme Individu	Rasisme Institusional	Rasisme Budaya
Perilaku Sikap Sosialisasi Minat Pribadi	Buruh Hukum Kesehatan Ekonomi Politik Perumahan	Estetika Agama Musik Filsafat Nilai-Nilai Kebutuhan Kepercayaan

Sumber : www.bcpl.lib.md.us/~sglover/def.html (05 Desember 2006)

Rasisme juga tidak terlepas dari dua aspek yaitu diskriminasi ras dan prasangka ras (*prejudice*). Istilah diskriminasi ras mencakup segala bentuk perilaku pembedaan berdasarkan ras. Bentuk diskriminasi ras tampak jelas dalam pemisahan (*segregasi*) tempat tinggal warga ras tertentu di kota-kota besar di dunia Barat maupun Timur. Juga tata pergaulan antar ras yang memperlakukan etiket (tata sopan santun) berdasarkan superioritas/inferioritas golongan. Termasuk didalamnya pemilihan teman maupun perjodohan (Adi, 1999:97).

Aspek kedua dari rasisme adalah prasangka ras. Prasangka atau *prejudice* merupakan akar umbi segala bentuk rasisme. Prasangka adalah pandangan yang buruk terhadap individu atau kelompok manusia lain dengan hanya merujuk kepada ciri-ciri tertentu seperti ras, agama, pekerjaan, jantina atau kelas.

Diskriminasi dan prasangka saling menguatkan. Prasangka mewujudkan suatu rasionalisasi bagi diskriminasi, sedangkan diskriminasi acapkali membawa ancaman. Dalam suasana prasangka dan diskriminasi tidak ada tempat bagi toleransi dan keterbukaan.

Tabel 1.2

Empat Tipe Prasangka Menurut Robert K. Merton

	Tidak diskriminatif	Diskriminatif
Tidak berprasangka	Tipe 1 Orang yang tidak berprasangka dan tidak diskriminatif	Tipe 2 Orang yang tidak berprasangka namun diskriminatif
Prasangka	Tipe 3 Orang yang berprasangka namun tidak diskriminatif	Tipe 4 Orang yang berprasangka dan diskriminatif

Liliweri, 2005:205

Tipe 1 dan 2 digolongkan sebagai orang yang liberal, dengan ciri-ciri, antara lain, sangat kuat memegang komitmen terhadap keseimbangan dan kesetaraan antarindividu dalam masyarakat. Bagi kelompok 1, dalam keadaan apapun, keseimbangan dan kesetaraan itu sangat perlu, sedangkan kelompok 2 hanya mengakui bahwa pada saat-saat tertentu orang menjadi sangat liberal. Tipe kelompok 3 dan 4 merupakan orang yang tidak percaya pada perlakuan yang tidak adil atau perlakuan yang tidak sama

terhadap etnik dan ras. Mereka lebih yakin pada tindakan yang mereka lakukan. Tipe 3 disebut *timid-bigot*, yakni orang yang malu-malu; pada saat tertentu, dia menjadi orang yang fanatik/baik. Sebaliknya, tipe kelompok 4 berani/fanatik kapanpun saja (Liliwari, 2005:204-205).

Prasangka antarras dan antaretnik, meski di dasarkan pada generalisasi keliru pada perasaan, berasal dari sebab-sebab tertentu.

Jhonson mengemukakan :

Prasangka itu di sebabkan oleh (1) gambaran perbedaan antar kelompok; (2) nilai-nilai budaya yang dimiliki kelompok mayoritas sangat menguasai kelompok minoritas ; (3) stereotip antaretnik ; dan (4) kelompok etnik atau ras yang merasa superior sehingga menjadikan etnik atau ras lain inferior (Johson dalam Liliwari, 2005:203).

Prasangka merupakan aspek dari rasisme adalah gejala psikologis yang ditandai dengan sikap penuh emosi yang tidak disertai dengan bukti-bukti terlebih dahulu berdasarkan pengalaman. Pendorong munculnya prasangka dalam pergaulan antar ras adalah sugesti, kepercayaan, keyakinan dan emulasi (persaingan, perlombaan) (Prasetyo, 1999:97).

Biasanya prasangka terdapat di kalangan Negara-negara yang mayoritas masyarakatnya terdiri dari berbagai macam ras/etnik. Seperti yang ada di negara Barat yang sebagian besar masyarakatnya berkulit putih. Kelompok mayoritas ini lalu meremehkan orang kulit hitam atau berwarna gelap ataupun kulit berwarna lainnya (imigran). Namun, juga memungkinkan prasangka bisa terdapat di kalangan negara-negara besar lainnya yang mayoritas penduduknya terdiri dari berbagai macam etnik/ras.

Seringkali, prasangka timbul akibat penilaian awal (*prejudgement*) yang dibentuk tidak dirujuk dengan tinjauan terhadap fakta-fakta yang sebenarnya terjadi. Perasaan prasangka seringkali dijadikan alat oleh golongan mayoritas untuk menindas golongan minoritas. Walau demikian, ini tidak berarti bahwa golongan minoritas yang berteman tidak mempunyai prasangka terhadap anggota mayoritas atau kelompok lain.

Salah satu bentuk dari prasangka antar etnik/ras adalah *stereotype*. Pemberian *stereotype* merupakan hasil yang kadang-kadang sangat alamiah dalam proses hubungan atau komunikasi antar ras/etnik. Sedangkan *stereotype* etnis adalah konsepsi negatif terhadap group etnis (Lewis & Slade, 1994:131). *Stereotype* adalah citra yang di miliki sekelompok orang tentang sekelompok orang lainnya. *Stereotype* biasanya negatif dan di nyatakan sebagai sifat-sifat kepribadian tertentu (Mulyana & Rakhmat, 2003:184). Dalam masyarakat yang multikultur, *stereotype* seringkali terjadi. Pemberian sifat tertentu terhadap lawan komunikasi lebih sering karena di dasari oleh prasangka, sehingga penilaian yang di berikan menjadi tidak subjektif.

4. Ideologi dalam Film

Peranan ideologi di dalam semiosis acapkali secara praktis jauh menyelinap, sehingga tidak begitu kentara. Dalam pengertian umum ideologi adalah pikiran yang terorganisir, yakni nilai, orientasi, dan kecenderungan yang saling melengkapi sehingga membentuk perspektif-

perspektif ide yang diungkapkan melalui komunikasi dengan media teknologi dan komunikasi antar pribadi (Parakitri, 1998:1).

Maksudnya di sini adalah ideologi seringkali muncul dari pikiran manusia yang menyangkut tentang penilaian maupun ide-ide yang ada dalam pikiran. Kemudian pikiran atau ide tersebut terungkap melalui media teknologi seperti televisi atau radio, dan dapat juga terungkap melalui komunikasi pribadi.

Ideologi menurut Althusser (dalam Fiske, 1990:174) didefinisikan sebagai sebuah kumpulan praktek-praktek yang berjalan dan dapat menembus segala lapisan di mana seluruh lapisan berpartisipasi, dan bukan merupakan sebuah kumpulan ide-ide yang dijalankan oleh sebuah kelompok terhadap kelompok lain. Dengan kata lain ideologi menurut Althusser adalah : “ *a representation of the imaginary of individual of existence*”. Dalam hal ini ideologilah yang membuat diri pribadi kita sedemikian rupa sehingga menjadi seseorang dan ideologi mempunyai kekuatan seakan-akan memanggil kita untuk menjadi sesuatu.

Masih menurut Althusser, ia memberikan penjelasan tentang ideologi yang mencakup tiga hal :

Bahwa ideologi merupakan ‘Representasi’ hubungan imajiner antarindividu dalam berbagai kondisi eksistensi riilnya—ideologi merupakan relasi ‘yang di hidupkan’ antara manusia dengan dunianya, atau suatu bentuk yang tercerminkan dari relasi yang tak sadar tersebut— ; bahwa ideologi merupakan sebuah kekuatan material didalam masyarakat; dan bahwa ideologi “meminta” individu menjadi subjek didalam ideologi-ideologi tertentu (dalam Strinati, 2007:174).

Ideologi adalah sebuah bentuk atau cerminan dari kehidupan manusia. Secara tidak langsung budaya yang tercipta dalam masyarakat adalah merupakan sebuah ideologi. Dan subjek dari ideologi tersebut adalah individu dari masyarakat itu sendiri.

Ideologi adalah keterkaitan sejumlah asumsi yang memungkinkan penggunaan tanda : konteks-konteks yang memungkinkan sebuah tanda ditafsirkan (Zoest, 1993:51). Tanda dalam bentuk ikon, menurut Zoest pula dalam tulisannya yang berbeda, adalah “tanda yang paling mengungkapkan keberadaan ideologi” (Zoest, 1982:17).

Dalam sebuah film tanda dalam bentuk ikon bisa kita lihat dalam bentuk gambar bergerak (gambar *visual*). Sedangkan untuk mengungkapkan keberadaan ideologi dalam film dapat kita lihat dari bagaimana film itu dibuat, menceritakan tentang apa, dan efek serta *settingnya*.

Pemahaman ideologi adalah sebagai sebuah titik tolak interpretasi, titik tolak dalam memproduksi kode/simbol/tanda, dimana dengannya kita dapat terhindar dari resiko bahaya kekeliruan. Dari titik tolak inilah pula, menurut Zoest, di mungkinkan tersingkapnya tabir prasangka, juga yang ada (berasal) dari lambang-lambang yang ada dalam film (Zoest, 1987:104).

Ideologi merupakan ungkapan yang tepat untuk mendeskripsikan nilai dan agenda publik bangsa, kelompok agama, kandidat, organisasi bisnis, sekolah, serikat buruh, dan lain-lain. Manipulasi yang dilakukan

tanpa henti terhadap citra publik mengkonstruksikan suatu ideologi dominan yang kuat yang membantu menopang kepentingan material dan kultural para penciptanya. Oleh karena itu ideologi memiliki kekuatan apabila dapat dilambangkan dan dikomunikasikan.

5. Film sebagai Produk dari Kebudayaan

Dewasa ini studi tentang film didominasi secara luas oleh suatu perspektif-perspektif estetik-dimana film di pandang sebagai media yang berkemampuan menjadi benda seni yang memproduksi realitas dengan tata suara dan tata gambar yang menjadi obyek kajiannya.

Film, lagu, sinetron, novel, majalah dan sebagainya merupakan bagian dari budaya media yang dipenuhi oleh berbagai praktik penandaan (*signifying practice*), yang dapat di analisis dari banyak sisi. Film misalnya dapat di analisis dari berbagai unsur yang ada di dalamnya, yaitu posisi kamera (*angle*), posisi obyek atau manusia dalam frame, pencahayaan (*lighting*), proses pewarnaan (*tinting*) dan suara (*sound*) (Bignell, 1997:26). Semua sisi sebagaimana yang telah di sebutkan akan menjalin satu kaitan yang di namakan sebagai intertekstualitas. Intertekstualitas melibatkan budaya dan mencari arah teks baru tanpa di sadari oleh pencipta teks bersangkutan (*the author*) (Berger, 2000:26).

Film merupakan sebuah produk budaya yang mendunia. Ketika sebuah bentuk komunikasi diperkenalkan pada sekelompok masyarakat, ia menyebabkan perubahan yang besar terhadap dirinya sendiri. Hubungan

timbal balik antara film dan masyarakatnya sangatlah kompleks. Film selain berfungsi sebagai hiburan juga telah dapat memenuhi kepentingan lain dalam masyarakat. Secara budaya, film mempunyai peran yang penting dalam membentuk perspektif visual kita, karena film selalu bertautan dengan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat dan selera publik. Dengan kata lain, film merangkum nilai yang ada dalam masyarakatnya.

Film sebagai produk kebudayaan, mempunyai kekuatan yang mendalam untuk memberikan pengaruh kepada masyarakatnya. Kekuatan film terutama terletak pada daya sugestif. Jika seseorang menonton film sadar atau tidak sadar, ada kesan dalam jaringan orang itu. Kesan tersebut akan mengendap terus dalam diri orang yang bersangkutan sampai akhirnya memberikan pengaruh kepada pola atau sikap tindak mereka.

Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibalikinya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang muncul terhadap perspektif ini di dasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari masyarakat di mana film itu di buat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya keatas layar (Irawanto, 1999:13).

Graeme Turner (Irawanto, 1999:14) menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi

dari realitas masyarakat, bagi Turner, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya.

Dewasa ini, aktivitas menonton film merupakan aktivitas pengisi waktu senggang yang sangat prinsipil bagi sebagian besar orang. Daya tarik film tidak terbatas pada sekalangan orang saja, tetapi sudah menjadi bagian hidup segenap lapisan masyarakat. Film merupakan infrastruktur media massa yang penting. Pengaruhnya terhadap masyarakat sejauh ini masih mengundang kontroversi yang berkepanjangan di kalangan para ahli. Bagaimana dan seberapa besar dampak film terhadap masyarakat, tetap merupakan persoalan yang tak habis-habisnya diperdebatkan, baik di forum-forum yang disponsori pemerintah maupun di kalangan akademisi.

Bagaimanapun hubungan antara film dan ideologi kebudayaannya bersifat problematik. Karena film adalah produk dari struktur sosial, politik, budaya tetapi sekaligus membentuk dan mempengaruhi dinamika struktur tersebut. Seperti yang dikatakan Turner (dalam Irawanto, 1999:16) “Selain film bekerja pada sistem-sistem makna kebudayaan— untuk memperbaharui, memproduksi atau me-review-nya—ia juga diproduksi oleh sistem-sistem makna itu”.

F. METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah analisis semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Hal ini untuk mengetahui bentuk konstruksi citra dalam *shot-shot* film yang menggambarkan citra prasangka antar ras sebagai bentuk dari rasisme sebagai unit analisis. Film sebagai teks, yang didalamnya terdapat makna-makna denotasi dan konotasi yang dimunculkan melalui kode-kode di dalam gambar-gambar film, memiliki arti yang banyak dan beragam. Dalam konotasi ini ditemukan dimensi sosial dari bahasa (Turner, 1993:46).

Obyek penelitian akan di analisis secara tekstual, yaitu dengan mengamati tanda-tanda yang terdapat pada film yang di amati, baik dari sisi naratifnya maupun sisi visualnya. Selanjutnya untuk memberikan interpretasi pada obyek tersebut di lakukan analisis yang terjadi dengan situasi lingkungan saat terjadinya peristiwa. Analisis yang semacam ini sifatnya kontekstual dan memperhatikan keadaan Los Angeles (Amerika Serikat) pada saat rasisme berlangsung sebagai kerangka referensi (*frame of reference*).

Instrument yang akan di gunakan agar tidak menyulitkan penelitian, adalah sebagai berikut:

1. Naskah Film:
 - a. Dialog antar tokoh dalam film, bagaimana gaya bahasanya dan pilihan katanya. Maksudnya, dalam film yang bertema rasisme ini, akan dicermati kata-kata maupun kalimat yang bersifat prasangka sebagai bentuk dari rasisme, yaitu yang bersifat merendahkan, menghina, atau menjelekkan kelompok lain yang di anggap berbeda dengan dirinya.
 - b. Karakterisasi, mengingat film yang menjadi obyek penelitian ini adalah film-film yang didasarkan pada hal yang menjadi fenomena dalam masyarakat, maka karakterisasi memegang peranan penting dalam memberi kesan tentang tokoh atau kepribadian yang ditampilkan (dalam ruang dan waktu tertentu), yang beraksi dan mempunyai persepsi serta emosi, merupakan salah satu elemen yang bisa diciptakan dalam film. Di dalam suatu *shot* tunggal atau di luar film itu sendiri, konsistensi seorang aktor atau pendukung-pendukung lainnya serta tingkah laku yang diidentifikasikannya akan mendukung impresi kita mengenai karakter dan personalitinya. Persepsi kita tentang personaliti atau karakter bisa lebih terpengaruh dengan adanya penambahan-penambahan image lain yang tidak punya hubungan esensial dengan image sebelumnya.

2. Teknik Visualisasi: melihat bagaimana kamera mendekati obyek, untuk menggambarkan emosi, tempat, atau waktu secara lebih jelas. Misalnya *extreme close-up*, *close-up*, *medium shot* dan *long shot*. Dalam semiotik film dikenal shot-shot yang berfungsi sebagai penanda. Setiap penanda ada artinya, demikian pula *camera shot*, *camera moves* dan *video transition*.

Tabel 1.5

Camera Shot, Definisi dan Artinya

Penanda-Camera Shot	Definisi	Petanda (artinya)
<i>Extreme Close Up</i> (ECU)	Sedekat mungkin dengan obyek (misalnya hanya mengambil bagian dari wajah)	Kedekatan hubungan dengan cerita dan 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)	<i>Setting</i> dan karakter (shot penentu)	Konteks, skop, dan jarak public
<i>Full Shot</i> (FS)	Seluruh badan obyek	Hubungan sosial

Sumber: Asa Berger (1983) dan Jerome Jewler (1985)

Teknik visualisasi di atas adalah untuk melihat bagaimana kamera mendekati setiap tokoh untuk menggambarkan ekspresi, emosi, waktu,

kejadian dan tempat secara lebih jelas. Setiap *angle* yang di ambil memiliki interpretasi sendiri.

- a. *Extreme Close Up* adalah pengambilan gambar sedekat mungkin dengan objek, misal hanya mengambil bagian dari wajah (Berger, 1983:63). Jenis *shot* ini digunakan untuk menunjukkan kedekatan hubungan dengan cerita atau pesan pada film.
- b. *Close Up* adalah pengambilan gambar pada wajah aktor sebagai obyek untuk menunjukkan keintiman, bisa juga menandakan bahwa obyek sebagai inti cerita (Berger, 1983:63). Dalam *close up* latar belakang (*background*) hampir tidak ada karena kamera memfokuskan pada obyeknya. Karena fokusnya hanya pada kepala maka *close up* sering juga disebut dengan *talking heads* (Kurnia, 2002:53).
- c. Pada *Close Shot* gambar akan menimbulkan beberapa efek tertentu antara lain (Subroto, 1994:96-97) : pertama, gambar akan memberikan efek yang kuat; kedua, dapat menjadikan konsentrasi pada titik tertentu; ketiga, mudah merangsang dan menimbulkan reaksi, tanggapan bahkan emosi; dan keempat, dapat memberikan informasi terhadap hal-hal yang tidak mungkin terlihat oleh penonton.
- d. *Medium Close Up* adalah pengambilan gambar dari kepala sampai dada subyek.
- e. *Medium Shot* adalah pengambilan gambar setengah badan (Berger, 1983:63) dari kepala sampai pinggang. Menggambarkan hubungan personal antar tokoh dan kompromi yang baik.

f. *Long Shot* adalah pengambilan gambar jarak jauh di mana ia menekankan pada lingkungan atau latar belakang pengambilan gambar (Kurnia, 2002:53). Artinya menggambarkan konteks, skop dan jarak publik (Berger, 1983:64). Dengan pengambilan gambar *long shot*, bisa menimbulkan suatu suasana yang dapat memperlihatkan arah dan maksud dari suatu gerakan (Subroto, 1994:97).

2. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data, yaitu meliputi:

1. Dokumentasi

Dalam penelitian ini menggunakan observasi melalui kaset video dan internet.

3. Studi Pustaka

Teknik ini merupakan cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan kategorisasi dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian, baik dari sumber dokumen maupun buku-buku, koran majalah dan tulisan-tulisan pada situs internet. Bahan-bahan tertulis yang dijadikan alat untuk mengumpulkan data ini adalah bahan-bahan yang mengkaji masalah prasangka antar ras sebagai bentuk dari rasisme, perfilman dan semiotik.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Guna memperoleh gambaran tentang masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka dalam sistematika pembahasan diperlukan uraian yang sistematis yaitu dengan menyajikan sistem per-bab. Dalam penyusunan ini digunakan sistematika penulisan yang terdiri dari empat bab, yaitu:

Bab satu berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori yang telah ada dan berhubungan dengan permasalahan penelitian untuk di jadikan landasan di dalam melakukan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab dua berisi tentang gambaran umum film “*Crash*” yang bertemakan rasisme.

Bab tiga membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang di peroleh dan di analisa sehingga dapat dihasilkan suatu kesimpulan.

Bab empat berisi kesimpulan yang menyimpulkan semua pembahasan dari karya ilmiah ini secara umum dan khusus, implikasi atau kegunaan hasil penelitian, serta akan dikemukakan pula saran-saran yang di tujukan untuk di jadikan dasar dalam perbaikan-perbaikan dimasa yang akan datang.