BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Identitas, satu kata namun memiliki makna yang sangat *crucial* di dalam konteks masyarakat kontemporer sekarang ini. Terpaan jaman seolah-olah menuntut setiap orang untuk selalu mengikuti arus gerak gerik globalisasi sehingga menjadikan semua orang merasa wajib untuk memiliki sebuah identitas, terlebih lagi saat mereka melakukan komunikasi antar budaya. Demikian halnya dengan sebuah bangsa, identitas akan menunjukkan jati diri dari bangsa tersebut apakah memiliki *image* positif atau negatif, yang berkaitan erat dengan budaya dimana manusia sebagai pencipta dari sebuah kebudayaan.

Identifikasi yang merujuk pada identitas budaya terwujudkan secara sempurna dalam praktik keseharian masyarakat. Kita dapat mengetahui bagaimana karakteristik masyarakat, pola hidup, kebudayaan suatu bangsa melalui identitas dari bangsa tersebut. Misalnya jika kita mendengar baju kimono akan identik dengan bangsa Jepang, rumah ibadat klentheng identik dengan bangsa Cina, makanan spageti dan pizza identik dengan bangsa Italia, dan dongeng seribu malam sangat lekat dengan bangsa Timur Tengah. Begitu pula dengan sebuah "nama" orang akan cenderung mengidentifikasikannya dengan akan menunjukkan darimana asal orang tersebut. Seperti Capirossi identik dengan kebudayaan Italia,

Korea, atau Kapoor yang identik dengan kebudayaan India.

Selain dilekati oleh identitas budaya, identitas juga dapat terbentuk melalui media yang merupakan produk dari budaya. Media massa memiliki andil yang sangat besar untuk menciptakan sebuah identitas baru terhadap kelompok atau komunitas tertentu dengan tujuan tertentu pula. Bahkan, ia mampu untuk mengubah, menambah maupun mengurangi catatan sejarah dari sebuah bangsa. Hal tersebut tidak lepas dari kepentingan-kepentingan terselubung para *the fulling class* di belakang media yang turut aktif menggerakkan isi media. Dan salah satunya melalui media film.

Perkembangan film selalu mengalami kemajuan dan inovasi yang pesat, terutama film-film produksi Hollywood. Sejak pertama hadir dalam kebudayaan manusia, mulai dari film bisu hingga penggunaan teknologi canggih sekarang ini, dari eksibisi film sederhana di Nickelodeon sampai sistem distribusi studio-studio besar Hollywood yang mendunia, pabrikan film Hollywood telah berkembang menjadi komunikasi massa yang mampu menembus batas-batas kelas dan memiliki pengaruh luas sekaligus mesin uang yang menjanjikan keuntungan luar biasa. Maka, tidak mengherankan jika Hollywood memiliki potensi untuk mempengaruhi kebudayaan secara mendunia.

Hollywood sebagai produsen film raksasa dunia, banyak memproduksi film-film yang membuat decak kagum dunia perfilman bahkan seolah-olah kiblatnya perfilman adalah Hollywood. Terutama berkaitan dengan efek-efek visual yang ditampilkan dalam film yang menggunakan peralatan serba modern

dan canggih yang dipadukan dengan alur cerita yang menarik. Berkuasanya Hollywood memungkinkan untuk memproduksi film sesuai keinginan mereka, seperti menciptakan tokoh rekaan dengan menempatkan orang-orang kulit putih sebagai pahlawan dan orang kulit hitam atau berwarna sebagai penjahat yang harus dimusuhi. Apalagi saat ini lembaga-lembaga perfilman Hollywood juga mempunyai kepentingan-kepentingan politik yang pada akhirnya menentukan film apa yang akan dibuat, termasuk juga film-film apa yang harus ditonton.

Dalam pandangan sinema AS, dunia Timur khususnya Asia dipandang sebelah mata dan umumnya hampir sama yaitu sebagaimana orang AS juga memandang kaum kulit hitam dan berwarna. Selama bertahun-tahun sinema AS memproduksi film bertemakan rasis dengan menggambarkan kaum kulit hitam sebagai penjahat bertubuh besar yang biasa mengganggu kaum perempuan dan membunuhi kaum kulit putih, begitu juga dengan kaum kulit berwarna digambarkan sebagai pelaku kriminal. Namun, akhir-akhir ini kondisi sinema AS mengalami perubahan yang cukup signifikan karena mendapat kecaman keras tentang diskriminasi ras sehingga mereka tidak lagi membuat cerita yang menggambarkan kaum kulit hitam dan berwarna sebagai kaum marjinal.

Akan tetapi, seakan sedang melarikan diri dari berbagai tudingan mengenai ras yang divisualisasikan melalui film, Hollywood mendapatkan 'mangsa' yang sangat empuk untuk dijadikan korban berikutnya. Meskipun mereka saat ini tidak lagi memproduksi film-film rasis, giliran negara-negara Islam (Timur Tengah) yang menjadi sasaran. Hollywood mengganggap Islam

sebagai musuh terbesar bagi ideologi barat. Banyak film-film yang memojokkan bahkan terkesan mendeskreditkan kaum muslim sebagai komunitas yang berbahaya di mata dunia. Dan film-film itu semakin gencar dilancarkan setelah terjadi peristiwa teror 11 September 2001, yang ingin memperlihatkan bahwa Islam adalah musuh bagi dunia Barat.

Pembuatan film-film Hollywood tersebut rata-rata menelan biaya produksi yang sangat besar. Tidak tanggung-tanggung jutaan dolar dikeluarkan hanya untuk membuat satu produksi film. Namun, dibelakang hingar bingar perfilman Hollywood terdapat penyokong dana yang sangat kuat dan mempunyai peran besar dalam produksi film yaitu parlemen politik Gedung Putih (*White House*) AS. Sebagian besar alur cerita dalam film disesuaikan dengan kepentingan politik luar negeri AS sehingga Hollywood merupakan representasi dari ambisi politik Washington. Oleh karena itu, tidak sedikit film 'jebolan' Hollywood yang mengalami kontroversi setelah diluncurkan. Berbagai polemik ini muncul dari pihak yang merasa dirugikan atas penggambaran dalam cerita yang dibuat.

Film 300 adalah salah satu dari sekian film Hollywood yang menimbulkan kontroversi dan menuai protes keras dari berbagai kalangan terutama dari masyarakat Iran. Mereka menganggap cerita dalam film tersebut bohong belaka dengan membuat distorsi tentang keakuratan dalam sejarah Iran. Film garapan Zack Snyder yang diproduksi oleh perusahaan raksasa Warner Bros ini mengisahkan pertempuran Thermopylae pada 480 SM antara bangsa Sparta dengan bangsa Persia. Pada saat melakukan pertempuran selama tiga hari tentara

Sparta yang hanya berjumlah 300 orang dengan gagah perkasa melawan kekuatan tentara Persia yang jumlahnya mencapai jutaan. Meskipun mendapat kecaman, pemutaran perdana film 300 di Amerika mencapai *box office* dengan tiket terjual secara fantastis.

Sebaliknya, di Barat film fenomenal ini mendapat pujian yang disebut-sebut sebagai generasi penerus teknologi film Jurrassic Park. Memang secara keseluruhan film ini terlihat sangat menghibur dengan efek visual komputer yang membuat penonton terkagum-kagum. Film yang diadaptasi dari komik seri karya Frank Miller dalam sepanjang adegan banyak memperlihatkan kekerasan, darah 'muncrat' kemana-mana, serta potongan-potongan anggota tubuh yang melayang-layang dipoles dengan spesial efek yang luar biasa sehingga tayangan pertempuran dalam film tersebut seperti nyata.

Film ini mulai dipromosikan di situs-situs sinema sejak akhir tahun 2006 dan dirilis untuk pertama kali pada tanggal 9 Maret 2007. Dalam promosi tersebut banyak komentar yang mengatakan bahwa penonton film ini akan melihat wajah lain dari bangsa Iran kuno (Persia). Bangsa Iran cukup sensitif ketika melihat cuplikan-cuplikan film 300 yang ditayangkan dalam promosi tersebut, yang dikesankan sebagai bangsa yang haus darah, barbar, zalim dan keji. Setelah resmi ditayangkan secara serentak mereka menangkap dengan jelas tendensi dibalik pembuatan film tersebut. Masyarakat Iran menganggap film 300 yang diproduksi oleh Warner Bros merupakan serangan yang tidak jantan dan pendeskreditan terhadap peradaban dan sejarah Iran kuno.

Bangsa Persia dalam film tersebut hidup pada jaman dinasti Achaemenian di bawah kepemimpinan raja Xerxes atau dalam bahasa Persia disebut Khshayarsha Shah yang merupakan anak dari Darius cucu dari Cyrus agung. Yang menjadi pusat permasalahan adalah penggambaran bangsa Persia dalam film 300 sebagai bangsa yang tidak memiliki peradaban dan kejam. Terlihat jelas sosok Xerxes yang digambarkan seperti banci raksasa dengan banyak anting dan tindik di sekujur tubuhnya, mempunyai banyak budak, gemar berpesta pora dengan memiliki banyak pelacur, memiliki auman dan seringai seperti monster. Ditambah dengan pasukan yang berjumlah jutaan diantaranya monster-monster raksasa yang sangat mengerikan. Padahal jika menilik sejarah, bangsa Persia kuno pada saat itu telah banyak memberikan berbagai karya besar yang sangat bermanfaat bagi umat manusia seperti pembangunan bendungan air, kanal-kanal perairan, instansi pos dan jalur transportasi yang panjang. Selain itu masyarakat Persia juga telah mengenal ajaran Zoroastrian yang mengajarkan kasih sayang (http://www.republika.co.id/koran_detail.asp?id=286914&kat_id=&kat_id1=&kat_id2= tanggal akses 28 April 2007). Namun, tampaknya pembuat film 300 tidak mempedulikan hasil riset-riset dan fakta dalam sejarah seperti juga melupakan gaya hidup dan bentuk pakaian bangsa Persia dan diganti dengan kostum ala orang-orang primitif yang jauh dari peradaban.

Protes keras dari masyarakat Iran ini dimulai sejak seminggu sebelum film 300 dirilis. Sebuah situs khusus dibuat untuk menampung protes dan kritikan dari penonton film yang tidak setuju dengan alur cerita film 300. Serangan tersebut

dalam bentuk petisi yang digelar di Google dengan mengumpulkan tanda tangan dan kritikan para penonton film secara global. Petisi tersebut digelar sampai dengan tanggal 20 Maret 2007 dan telah terkumpul sebanyak 50.700 tanda tangan dari masyarakat Iran yang tinggal baik di Iran maupun di luar negeri. (http://www.petitiononline.com/mod_perl/signed.cgi?wpci96c&1tanggal akses 12 Februari 2008).

Alur cerita yang terdapat dalam film 300 memang berdasarkan pada sejarah yang terjadi pada tahun 480 SM. Meskipun sutradara Zack Snyder mengatakan bahwa 90 persen peristiwa sejarah dalam film 300 akurat, banyak sejarahwan yang meragukan dan membantah cerita yang disuguhkan dalam film tersebut. Paul Cartledge, profesor sejarah Yunani dari universitas Cambridge mengemukakan bahwa dalam film bangsa Sparta digambarkan sebagai pahlawan sejati, dengan segala kebaikan yang menegaskan polarisasi bahwa Barat adalah baik dan Timur adalah jahat. Sedangkan menurut Ephraim Lytle, asisten profesor dari universitas Toronto berpendapat film 300 hanya mengutamakan kesempurnaan masyarakat Sparta dan memiliki masalah dengan merusak budaya pakaian yang menggambarkan ratusan rakyat Persia sebagai monster dan rakyat selain Sparta adalah kaum yang lemah. Menurutnya, moral rakyat Sparta yang diperlihatkan merupakan sesuatu yang ganjil dalam sejarah Yunani kuno. Victor David Hanson dalam makalahnya di koran Washington Times, mengatakan banyaknya distorsi sejarah yang dibuat dalam film 300 bahwa fakta sejarah mengatakan dalam perang antara Persia dengan Yunani kuno bangsa Persia tidak

menggunakan hewan dan Khasyayar Shah (Xerxes) memiliki sifat-sifat mulia. Dan Touraj Daryaee, profesor sejarah kuno dari universitas California mengkritisi tema sentral yang diangkat film 300 bahwa kebebasan, cinta demokrasi dan anti perbudakan yang digembar-gemborkan oleh bangsa Sparta hanya rekaan belaka. Sejarah menyebutkan pada jaman dinasti Achaemenian, Persia dalam mempekerjakan para pekerja selalu memberikan upah tanpa memperdulikan etnik maupun jenis kelamin. Sebaliknya, pada jaman tersebut hanya 14 persen orang-orang Yunani yang berpartisipasi dalam pemerintahan yang demokratis. Bahkan pada saat itu, hampir 37 persen populasi Yunani adalah budak. Menurutnya bangsa Sparta adalah kerajaan militer, bukan pemerintahan demokratis dan bahkan memiliki sistem perbudakan (http://en.wikipedia.org/wiki/300_(film) tanggal akses 28 April 2007).

Sedangkan para pengamat politik memandang penayangan film 300 telah mengusung agenda terselubung yang sudah dipersiapkan jauh sebelumnya untuk menjatuhkan Iran dan kebudayaannya. Pengkritisi film Yunani Dimitris Danikas mengatakan film yang menggambarkan bangsa Persia seperi zombie yang haus darah menunjukkan insting rasisme bangsa Eropa dan Amerika terhadap Iran dimana raja Persia Xerxes ditampilkan berkulit coklat cenderung kehitaman dan tidak sedikit pasukan Persia yang berwajah seram dan berkulit hitam (wikan.multiply.com/journal/item/105/300_propaganda_melawan_Iran - 41k – tanggal akses 2 Januari 2008). Penggambaran dinasti Persia dan Xerxes tersebut merupakan imajinasi Amerika yang tidak berdasarkan hal yang sebenarnya yang

diindikasikan pula membawa orientasi ideologi-ideologi barat yang ingin mengukuhkan persepsi mereka mengenai bangsa timur sebagai alien, bangsa rendahan dan sebagai ancaman bangsa Barat.

Bagi Iran, penayangan film 300 merupakan bentuk kesengajaan untuk merusak *mood* masyarakat Iran dan melecehkan peradaban kuno dinasti terbesar dalam sejarah Iran. Dalam pandangan politisi Iran, film tersebut dikecam keras selain sebagai bentuk penghinaan terhadap bangsa Iran kuno juga disebabkan oleh dua faktor yaitu rilis film 300 bertepatan dengan Norouz tahun baru Persia dan isu krisis nuklir Iran yang sedang memanas. Pemerintah Iran sendiri secara resmi melalui Lembaga Budaya Republik Islam Iran meminta UNESCO untuk menindak dan melarang penayangan film 300. Berkaitan dengan hal tersebut Presiden Iran Ahmadinejad mengatakan bahwa bangsa Eropa sedang membangun konstruksi kebencian pada bangsa Iran melalui beragam stigma dan simbol yang memojokkan. Konstruksi itu berupa gambaran kalau Iran adalah bangsa yang buas, ganas, serta penuh dengan bara permusuhan yang menggelegak.

Pemutaran film 300 ini menimbulkan polemik dari berbagai kalangan baik sejarahwan, politisi, dan masyarakat dunia khususnya masyarakat Iran yang tidak terima dengan penggambaran dalam film tersebut. Media cetak dunia pun juga tidak mau ketinggalan untuk meramaikan suasana. Banyak headline media cetak Iran yang menulis "Hollywood menyatakan perang terhadap Iran" dan sebagainya. Namun, dari pihak produksi film 300 sendiri menampik semua tudingan yang mengarah kepadanya dengan mengatakan bahwa film 300

merupakan film fiksi belaka yang terinspirasi dari komik seri karya Frank Miller. Pembuatan film di studio murni fiksi dengan tujuan semata-mata untuk menghibur audiens dan tidak ada maksud untuk menghina sebuah etnis atau kebudayaan tertentu ataupun membuat penyataan politik.

Film yang merupakan budaya populer juga dianggap sebagai representator budaya dengan menyuguhkan simbol-simbol budaya. Dalam film 300 terlihat secara jelas penggambaran identitas dari bangsa Persia yang merupakan salah satu bentuk ekspresi simbolik dari produk komunikasi budaya yang sarat dengan politik identitas. Selain itu, melalui film ini diketahui banyak terjadi proses pembelokan sejarah. Hal tersebut mengandung pengertian bahwa suatu golongan memiliki tujuan tertentu dibalik identitas bangsa Persia dalam film 300.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah identitas bangsa Persia direpresentasikan dalam film 300 ?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Membongkar makna serta pengertian dari representasi identitas bangsa Persia dalam film 300.
2. Mengetahui bagaimana sebuah identitas bangsa distereotipekan melalui media film produksi Hollywood.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan makna identitas bangsa yang dikonstruksi dan dipolitisasi melalui film. Melalui penelitian ini pula akan diperoleh penjelasan mengapa identitas sebuah bangsa dapat diubah, bahkan digantikan sesuai dengan keinginan si pembuat film.
2. Segi praktis, dapat memberikan kontribusi terhadap studi film yang dapat dijadikan sebuah acuan kepada civitas akademika untuk mengembangkan lebih lanjut mengenai seluk beluk film dalam kajian komunikasi.

E. KERANGKA TEORI

E.1. Tradisi Semiotika dalam Kajian Komunikasi

Komunikasi merupakan satu hal yang fundamental dalam kehidupan manusia. Hampir tidak mungkin manusia tidak melakukan suatu komunikasi meski hanya dalam bentuk yang sederhana. Karena komunikasi memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan, maka tidak sedikit para ilmuwan memberikan perhatian khusus pada bidang ini. Banyak teori-teori diciptakan dan diperkenalkan sehingga tidak mengherankan jika perkembangan dalam bidang komunikasi mengalami kemajuan yang signifikan. Robert T. Craig seorang profesor dari universitas Colorado mengemukakan bahwa seluruh teori komunikasi yang ada benar-benar praktis karena setiap teori adalah respon terhadap beberapa aspek komunikasi yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari yang mana setiap teori

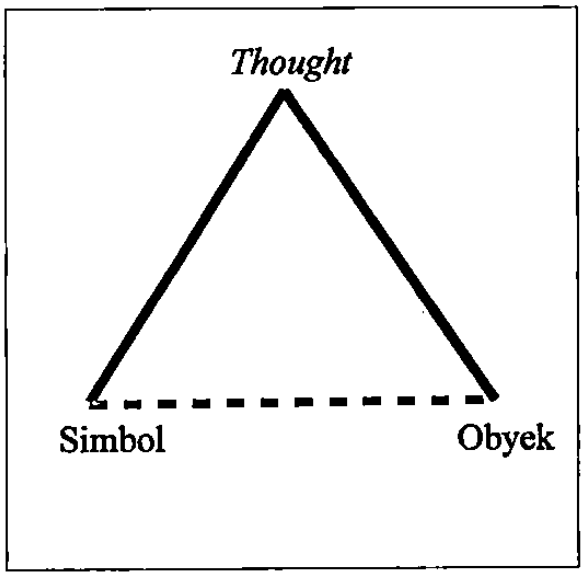
berusaha mempraktekkan bentuk-bentuk komunikasi yang ada (Griffin, 2000:34). Ia juga mendeskripsikan adanya tujuh tradisi dalam kajian komunikasi, dan salah satu dari ketujuh tradisi tersebut adalah tradisi semiotika.

Konsep dasar dari tradisi ini adalah tanda, yang dapat didefinisikan sebagai sebuah stimulus yang menandakan sesuatu di luar tanda itu sendiri (Littlejohn dan Foss, 2005:35). Tradisi semiotika melihat bagaimana tanda merepresentasikan obyek, ide-ide, situasi dan kondisi dari luar tanda itu. Mempelajari tanda tidak hanya terbatas pada cara kerja komunikasinya saja, tetapi juga melihat dampak yang ditimbulkan dimana saat ini terdapat hampir semua perspektif dalam teori komunikasi.

Untuk pertama kalinya seorang penganut tradisi semiotika I. A. Richards dari universitas Cambridge mendeskripsikan secara sistematis bagaimana cara kerja dari sebuah kata. Menurutnya, kata-kata merupakan simbol yang bersifat arbitrer (manasuka), dimana maknanya tidak selalu melekat pada setiap kata tersebut (Griffin, 2000:40). Akan tetapi, ia akan selalu bergerak dinamis dan tidak terpengaruh oleh batasan waktu yang disesuaikan dengan konteks dimana kata itu digunakan.

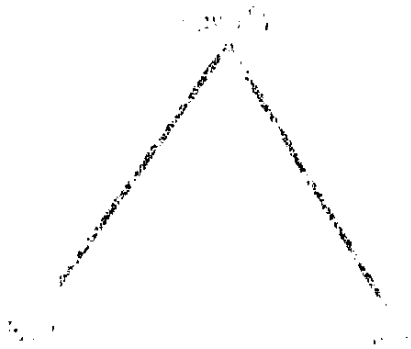
Richards bersama temannya C.K.Odgen, menciptakan *semantic triangle* untuk menggambarkan hubungan tidak langsung antara simbol dengan referensinya

Gambar 1.
Semantic Triangle



Sumber : EM Griffin. *A First Look at Communication Theory 4th Edition.* USA : The Mc Graw Hill Companies. Hal : 40.

Gambar *semantic triangle* di atas menunjukkan adanya relasi yang saling berhubungan antara obyek, simbol, dan *thought.* Bagi Richard, posisi *thought* yang berada di atas dapat memiki beberapa makna yang berbeda meskipun obyek ataupun simbol itu sama. Garis yang menghubungkan antara obyek dengan *thought* dihubungkan dengan garis lurus yang tegas karena antara obyek dan *thought* terdapat hubungan sebab akibat secara langsung. Hubungan sebab akibat tersebut juga terdapat pada *thought* dan simbol sehingga garis yang menghubungkannya juga dihubungkan oleh garis lurus yang tegas. Namun, berbeda dengan hubungan antara simbol dan obyek. Richards menghubungkannya dengan garis putus-putus, karena hubungan antara simbol dengan obyek bersifat tidak pasti dan dapat menimbulkan ambigu. Misalnya, ada dua orang secara



[illegible]

[illegible]

kata tersebut belum tentu sama meskipun mereka melihatnya bersamaan. Orang yang pertama mungkin akan memaknainya sesuai dengan yang sebenarnya yaitu "dingin" yang artinya tidak panas, tetapi orang yang kedua kata "dingin" dapat memaknainya sebagai suatu kata kiasan. Oleh karena itu, ambiguitas dalam bahasa tidak dapat dihindari walaupun dengan menggunakan kata yang sama karena akan tergantung dari individu dalam menginterpretasikannya.

Dalam tradisi semiotika terdapat tiga varian yaitu semantik, sintaksis, dan pragmatik (Littlejohn dan Foss, 2005:37). Semantik melihat tanda erat kaitannya dengan obyek dimana sebuah makna dapat tercipta melalui interpretasi dan konsep mental yang terbentuk dalam pemikiran seseorang. Semiotika membagi dunia menjadi dua, yaitu dunia dari sekumpulan obyek-obyek dan dunia dari sekumpulan tanda-tanda yang kemudian disatukan dalam satu relasi yaitu *thought*. Sedangkan sintaksis lebih memfokuskan pada hubungan diantara tanda, baik mengenai tanda itu sendiri secara individual maupun kombinasinya. Sintaksis memandang bahwa sesungguhnya tanda tidak pernah bisa eksis dengan sendirinya, karena tanda merupakan bagian dari sistem tanda atau kelompok tanda yang diatur melalui cara yang khusus. Dan pragmatik melihat bagaimana relasi antara tanda dengan penggunanya dapat menciptakan perubahan dalam kehidupan masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan tanda secara konkret dalam berbagai peristiwa serta efek yang ditimbulkan dari penggunaan tanda.

Semiotika termasuk salah satu kajian dalam aliran strukturalisme, aliran filosfat yang bermasal dari Prancis dengan segudang pemikir pada era tahun 60-an

Tokoh-tokoh yang berperan penting dalam strukturalisme ini antara lain, Ferdinand de Saussure yang merupakan tokoh sentral dalam strukturalisme dan kemudian dianggap sebagai bapak linguistik modern, Claude Lévi Strauss seorang antropologi budaya, Jaques Lacan dengan psikoanalisanya, Roland Barthes yang memfokuskan pada bidang kritik sastra, Louis Althusser seorang Marxian, dan Michael Foucault dengan pemikiran tentang epistemologinya. Meskipun tokoh-tokoh tersebut banyak yang tidak mau disebut sebagai strukturalis, namun hampir semuanya menggunakan prinsip-prinsip dasar linguistik Saussure. Sehingga, terkesan jika strukturalisme Prancis pada dasarnya hanya menggunakan linguistik Saussure sebagai model dan menerapkannya pada bidang-bidang lain di luar bahasa (Bertens, 2006:198).

Semiotika sendiri didefinisikan oleh Ferdinand de Saussure di dalam bukunya "*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 code*) yang berlaku di dalam masyarakat, sehingga tanda dapat dipahami maknanya secara kolektif (Piliang, 2003:256).

Jika melihat bahwa komunikasi sebagai sebuah proses yang menghubungkan dunia luar dengan dunia privat seseorang, maka tradisi semiotik sangat sesuai untuk memusatkan perhatiannya pada permasalahan perbedaan dan kesalahpahaman yang bisa dijembatani dengan menggunakan bahasa dan komunikasi yang umum digunakan. Sebagaimana dikemukakan Griffin, tradisi

semiotik menitikberatkan pada bagaimana tanda-tanda memberikan makna dan bagaimana tanda itu digunakan untuk menghindari suatu kesalahpahaman daripada menciptakannya (Griffin, 2000:41).

E.2. Konstruksi Realitas Sosial di dalam Media

Media massa menyediakan gambaran tentang realitas kehidupan manusia sehari-hari baik kejadian dari suatu peristiwa, fenomena-fenomena yang berkembang, maupun hal-hal yang ditujukan untuk kesenangan atau hiburan dimana media tersebut dapat memposisikan dirinya sebagai penyedia keinginan dan pemuasan dari kemauan individu. Untuk dapat memahami suatu realitas yang diberikan oleh media, setiap manusia dapat menggunakan sesuatu dalam pikirannya yang Alfred Schutz namakan sebagai *stock of knowledge* (Schutz dalam noviani, 2002:49). *Stock of knowledge* atau cadangan pengetahuan ini didapatkan dari proses sosialisasi manusia terhadap lingkungannya, dan dipahami oleh manusia dengan menggunakan akal sehatnya sebagai sebuah realitas.

Istilah konstruksi sosial atas realitas (*social construction of reality*), diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann yang mengemukakan bahwa proses sosial digambarkan melalui tindakan dan interaksinya, sedangkan individu menciptakan secara terus menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subyektif (Bungin, 2003:176). Realitas tersebut tercipta melalui kehidupan sehari-hari yang telah menyimpan dan menyediakan kenyataan

kehidupannya. Hubungan antara individu (manusia) dengan masyarakatnya saling berdialektika sehingga dapat dikatakan bahwa masyarakat merupakan produk manusia dan manusia merupakan produk dari masyarakat (Bungin, 2003:178).

Konstruksi sosial menekankan bahwa makna muncul dari sistem sosial daripada melalui anggota secara individual dari masyarakat (Allen dalam May dan Mumby, 2005:35). Dalam proses pengkonstruksian sosial diperlukan adanya sebuah *knowledge* dan manusia mendapatkan *knowledge* tersebut melalui luasnya wacana sosial di dalam lingkungannya yang mampu melintasi waktu dan tempat yang merepresentasikan dan memperkuat dominansi sistem kepercayaan dalam masyarakat. Selain *knowledge*, konstruksi sosial juga menekankan akan pentingnya sebuah bahasa dalam proses pengkonstruksiannya karena bahasa merupakan sumber dari makna yang dapat menciptakan suatu konstruksi realitas sosial (Blumer dalam Griffin, 2000:54).

Bagi Brenda J. Allen, dalam konsep konstruksi sosial terdapat empat asumsi yaitu : (1) Cara pandang dalam memahami dunia bersifat *taken for granted*. Dalam hal ini konstruksi sosial mendorong kita untuk mencurigai bagaimana kita memahami dunia dan kita sendiri. (2) Semua *knowledge* merupakan hasil dari sejarah dan budaya yang spesifik. Misalnya, pelabelan dalam suatu kelompok, klasifikasi, denotasi dan konotasi dari identitas sosial tercipta melalui waktu dan tempatnya masing-masing. (3) Proses sosial menopang *knowledge*. Dalam prosesnya, bahasa memiliki posisi yang fundamental karena melalui bahasa kita dapat memproduksi dan mereproduksi *knowledge* seperti

halnya kita membuat berbagai aturan dengan beragam konteks. (4) *Knowledge* dan aksi sosial saling berhubungan. Setiap orang dalam hidupnya di samping memiliki pengetahuan juga aktivitas sosial yang dapat mendukung kehidupannya (Allen dalam May dan Mumby, 2005:37-38).

Sedangkan penjelasan mengenai realitas sosial menurut Berger dan Luckmann terbentuk secara sosial dan sosilogi yang merupakan ilmu pengetahuan (*sosiology of knowledge*) untuk menganalisa bagaimana proses terjadinya. Dalam hal ini pemahaman antara "realitas" dan "pengetahuan" dipisahkan. Realitas diartikan sebagai suatu kualitas yang terdapat di dalam realitas-realitas atau fenomena-fenomena yang memiliki keberadaan (*being*) dan tidak tergantung kepada kehendak individu manusia. Sedangkan pengetahuan didefinisikan sebagai kepastian bahwa fenomena-fenomena tersebut nyata (*real*) dan memiliki karakteristik yang spesifik dalam kehidupan kita sehari-hari (http://newblueprint.wordpress.com/2008/01/11/teori-konstruksi-sosial-peter-l-berger-bag-2/ tanggal akses 23 Februari 2008).

Realitas sosial tersebut dikonstruksi melalui tiga tahapan, yaitu : (1) eksternalisasi adalah usaha pencurahan diri manusia ke dalam dunia baik mental maupun fisik. Hal ini telah menjadi sifat dasar manusia, ia akan selalu mencurahkan diri ke tempat dimana ia berada. (2) Obyektivasi, merupakan hasil dari eksternalisasi yang berupa kenyataan objektif fisik maupun mental. Hasil dari realitas objektif tersebut bisa jadi akan menghadapi si penghasil itu sendiri sebagai suatu aktivitas yang berada di luar dan berlainan dari manusia yang

menghasilkannya. (3) Internalisasi, yaitu proses penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa sehingga subjektifitas individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Melalui internalisasi ini manusia menjadi hasil dari masyarakat (http://fahri99.wordpress.com/2007/06/26/realitas-sebagai-hasil-konstruksi-2/ tanggal akses 23 Februari 2008).

Setiap media massa memiliki karakter dan latar belakang yang berbeda, baik dalam isi maupun dalam tampilan serta tujuan dasarnya. Perbedaan tersebut terjadi karena adanya kepentingan yang berbeda di belakang dari masing-masing media. Apakah kepentingan itu mengandung unsur politik, ekonomi, agama dan sebagainya yang seakan melekat kuat dalam 'tubuh' media dan tak bisa dihindari. Misalnya, jika media massa itu memiliki kepentingan politik dapat dipastikan karena ia mendapatkan sokongan dana dan *support* yang kuat dari kekuatan politik tertentu dan dengan tujuan yang tertentu pula, dan jika media massa bermotifkan ekonomi maka keuntungan secara materiil adalah hal yang paling penting dan satu-satunya target dari media tersebut, sedangkan apabila media massa memiliki motif agama yang kuat, biasanya media tersebut didirikan oleh kelompok agama tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan ajaran agamanya.

Beragamnya kepentingan yang menyertai sebuah media massa turut serta mempengaruhi wacana yang disampaikan kepada khalayak dimana media dapat menggunakan *power*nya untuk mengonstruksi sebuah realitas. Sehingga terkadang timbul suatu anggapan bahwa fakta yang disampaikan bukanlah fakta yang

dengan latar belakang kepentingan tertentu. Konstruksi sosial yang dilakukan oleh media massa dengan kekuatannya itu mampu untuk menciptakan sebuah realitas sosial atau lebih dikenal sebagai realitas maya yang dapat menghidupkan khalayak pada sebuah realitas yang dibangun berdasarkan kesadaran palsu (Bungin, 2003:180). Kekuatan media dalam pengkonstruksian itu memberikan efek yang sangat ampuh terhadap opini khalayak karena dapat melumpuhkan daya kritis yang mengakibatkan khalayak percaya bahwa media massa menjadi sumber otoritas yang selalu mengusung kebenaran.

E.3. Film Sebagai Sebuah Sistem Representasi

Film sebagai salah satu bentuk dari media massa pada awalnya selalu diabaikan dan tidak pernah diikutkan dalam diskusi tentang media massa. Film hanya dipandang sebagai sebuah seni dan hiburan daripada sebuah media. Namun, dengan cepat film mampu menembus batas-batas kelas dan menjangkau kelas yang lebih luas. Michael Real mengemukakan bahwa sebuah ekspresi dari sebuah budaya yang memiliki pengaruh luas yang diterima dari media massa kontemporer, baik itu berasal dari budaya elit, budaya rakyat, budaya populer, maupun budaya massa. Dan hal ini didasarkan pada asumsi bahwa setiap budaya ketika ditransmisikan melalui media massa akan menjadi pengaruh dalam budaya populer (Real dalam Jowett dan Linton,1980:17).

Film dan masyarakat memiliki hubungan yang erat. Film mempunyai

antara film dengan masyarakat dianggap sebagai hubungan yang linier dimana film banyak mempengaruhi dan membentuk masyarakat dan sebaliknya masyarakat dengan mudah menerima begitu saja terpaan pesan-pesan yang dibawa oleh film. Lebih jauh lagi, dalam hubungan tersebut dilihat bahwa film hanyalah refleksi dari masyarakatnya saja. Hal ini disebabkan film merupakan potret dari masyarakat tempat film itu dibuat, dimana film merekam keadaan serta realitas yang terjadi dan berkembang dalam masyarakat yang kemudian memproyeksikannya ke layar lebar.

Akan tetapi, dalam perkembangannya saat ini sangat berbeda. Film memiliki *power* yang dapat mempengaruhi opini dan menggiring audiensnya untuk selalu mengiyakan dan membenarkan setiap adegan serta alur cerita yang terangkai dalam film. Entah film itu mengandung diskriminasi ras, etnis atau pun distorsi terhadap keakuratan cerita dan sejarahnya, audiens diharapkan tetap untuk menikmatinya karena film dapat menciptakan suatu ilusi realitas dalam pikiran setiap audiens yang menontonnya. Kita sebagai audiens dibawa masuk ke dalam sebuah dunia baru dan mempercayai seolah-olah realitas yang diciptakan oleh film adalah yang sesungguhnya. Sehingga dapat dikatakan, film menghadirkan kembali sebuah realitas dengan caranya sendiri. Bertolak dari adanya realitas yang terdapat dibalik ilusi yang dibuatnya, film adalah sebuah representasi dari realita.

Makna film sebagai refleksi berbeda dengan film sebagai representasi. Sebagai refleksi dari realitas, film hanya sekedar memindah realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sedangkan sebagai representasi dari realitas, film

membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya.

Graeme Turner, mengemukakan film sebagai sebuah representasi bukan sebuah refleksi:

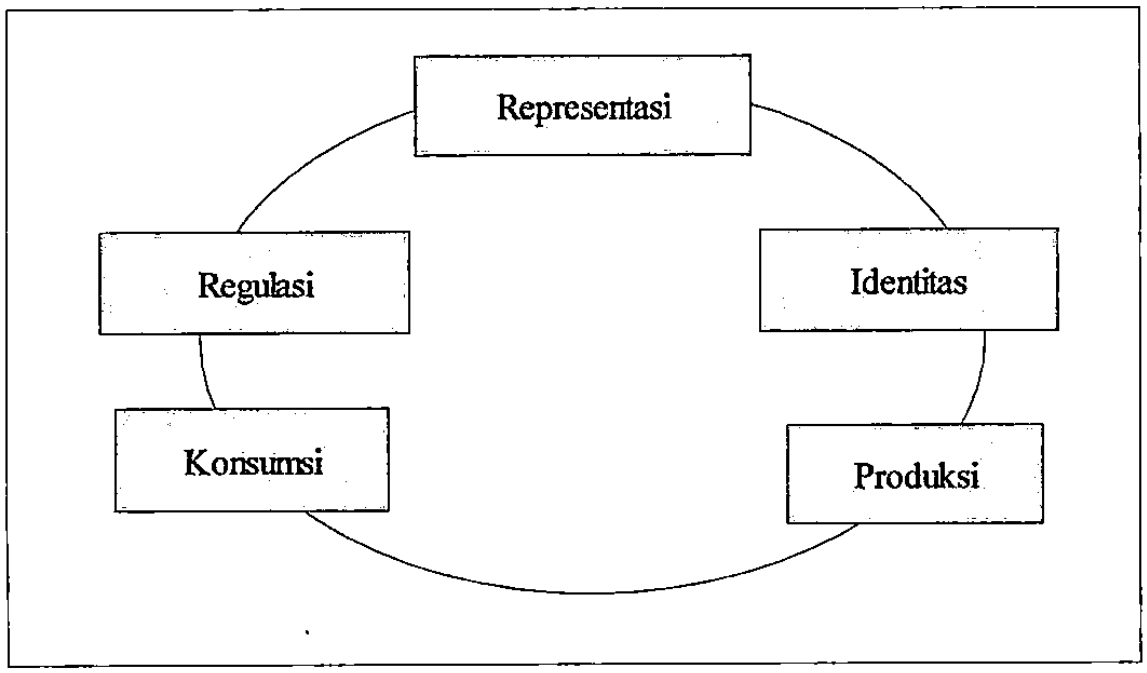
> *"Film does not reflect or even record reality; like any other medium of representation it constructs and 'represent' it pictures of reality by way of codes, conventions, myth, and ideologies of its cultures as well as by way of the specific signifying practices of the medium."*
>
> (Film tidak mencerminkan atau bahkan merekam realitas; seperti medium representasi yang lain ia mengkonstruksi dan "menghadirkan kembali" gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi, mitos dan ideologi-ideologi dari kebudayaannya sebagaimana cara praktik signifikasi yang khusus dari medium) (Turner dalam Irawanto, 1999:14).

Lalu apakah yang dimaksud dengan representasi itu? Representasi merupakan "sebuah bagian esensial dari proses dimana makna dihasilkan atau diproduksi dan diubah antara anggota kulturnya" (Hall,1997:15). Ia juga merupakan produksi makna dari konsep-konsep yang terdapat dalam pikiran manusia melalui bahasa. Lebih jauh lagi representasi dipahami sebagai suatu sistem yang menghubungkan makna dan bahasa dengan kultur.

Stuart Hall berpendapat bahwa makna tidak berada inheren di dalam benda-benda atau hal-hal di dunia, makna ada karena dikonstruksi, diproduksi. Inilah hasil dari praktek penandaan, praktek yang memproduksi makna, yang membuat hal-hal menjadi berarti. *Meaning is produced within language, in and through various representational system which, for convenience, we call 'language'* (Hall, 1997:28).

studi kebudayaan. Ia merupakan sebuah inti sebuah proses produksi budaya dan sebuah momen kunci dari apa yang disebut *"the circuit of culture"* (sirkulasi budaya). Lebih jelasnya bagan *the circuit of culture* sebagai berikut :

Bagan 1.
Sirkuit Kebudayaan



Sumber : Chris Barker dalam *Cultural Studies Teori dan Praktik.* Penerjemah Tim Kunci Cultural Studies Center. Bentang. 2005, Yogyakarta. Hal 71.

Lingkaran kebudayaan ini tersusun dari lima elemen yaitu regulasi, konsumsi, produksi, identitas, dan representasi yang masing-masing berhubungan timbal balik satu sama lain. Secara sederhana, budaya merupakan proses berbagi makna (*shared meaning).* Dan bahasa adalah sebuah media yang istimewa dimana kita menangkap dan memahami hal-hal, yang didalamnya makna diproduksi dan dipertukarkan. Bahasa mampu melakukan hal tersebut karena ia beroperasi sebagai sebuah sistem representasi, demikian juga halnya film bekerja

Menurut Stuart Hall, representasi sebagai produksi makna melalui bahasa memiliki dua prinsip :

a) Yang pertama, mengartikan dalam pengertian menjelaskan atau menggambarkan sesuatu dalam pikiran dengan sebuah gambaran imajinasi untuk menempatkan persamaan dalam pikiran kita.
b) Yang kedua, representasi menjelaskan konstruksi makna sebuah simbol. Ini berarti kita dapat mengkonstruksi makna suatu obyek melalui bahasa/simbol kepada orang lain yang bisa mengerti dan memahami konvensi bahasa yang sama (Hall, 1997:16).

Di samping itu, bahasa juga diperlukan dalam seluruh pengkonstruksian makna. Penyebaran konsep diartikan dalam bahasa yang umum sehingga kita bisa menghubungkan antara konsep dan ide kita dengan kata dan tulisan tertentu, citra (*image*), suara, ataupun visual. Pemahaman umum yang kita pakai seperti kata-kata, suara atau citra yang mengandung makna disebut simbol.

Film sebagai sebuah media representasi berarti dalam film tersebut terdapat sejumlah simbol dan kode-kode tertentu yang telah dikonstruksi sedemikian rupa untuk menyampaikan makna tertentu yang ditujukan kepada audiensnya. Representasi dalam film juga dapat memberi sebuah pemaknaan baru yang berbeda dari makna yang ada dan telah disepakati sebelumnya atau secara ringkas, representasi memproduksi makna melalui bahasa.

Untuk lebih dapat memahami bagaimana kinerja dari representasi sebagai

pendekatan reflektif, pendekatan intensional dan pendekatan konstruksionis (Hall, 1997:24-25). Pendekatan reflektif melihat makna sebagai segala sesuatu yang sebenarnya telah ada di dunia dan bahasa/simbol berfungsi sebagai cermin yang merefleksikan makna tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahasa bekerja melalui refleksi simpel tentang kebenaran yang ada pada kehidupan menurut ukuran normatif. Pada pendekatan intensional, bahasa digunakan untuk menyampaikan cara pandang kita terhadap sesuatu. Pendekatan ini melihat bahasa dan fenomena memiliki pemaknaan atas pribadi penyampainya. Ia tidak merefleksikan, tetapi berdiri sendiri atas dirinya dengan segala pemaknaannya. Tiap individu memiliki sisi unik dalam memaknai segala sesuatu dan menghadirkannya kembali lewat sistem bahasa. Dan pendekatan konstruksionis, membaca publik dan karakter sosial sebagai bahasa. Interaksi antar sosial yang dibangunnya justru bisa mengkonstruksi sosial yang ada. Dalam pendekatan ini, bahasa dan pengguna bahasa tidak bisa menetapkan makna lewat dirinya sendiri. Ia harus dihadapkan dengan sesuatu yang lain hingga memunculkan apa yang disebut interpretasi.

Menurut Stuart Hall, ada dua pendekatan untuk memahami dan menguraikan praktek representasi yaitu melalui pendekatan semiotik dan pendekatan wacana. Pendekatan semiotik berfokus pada bagaimana representasi tersebut dilakukan, pada bagaimana bahasa memproduksi makna, yang ia sebut sebagai aspek 'puitis'. Sedangkan pendekatan wacana lebih menitikberatkan pada efek dan konsekuensi konsekuensi yang ditimbulkan oleh praktek representasi

tersebut, ia sebut sebagai aspek 'politik'. Pendekatan wacana bukan hanya mengulas bagaimana bahasa dan representasi memproduksi makna, namun juga bagaimana pengetahuan yang diproduksi oleh wacana tertentu itu berhubungan dengan kekuasaan, mengatur perilaku-perilaku, mengonstruksi identitas dan subyektivitas, juga turut menentukan cara-cara hal tertentu direpresentasikan, didiskusikan, dipraktekkan, serta dipelajari (Hall, 1997:6). Dalam perkembangan selanjutnya, model-model representasi yang didekati oleh semiotik kemudian juga berkembang pada isu-isu pengetahuan dan kekuasaan. Konsep representasi dalam pendekatan semiotik inilah yang digunakan penulis dalam penelitian ini.

Sebuah representasi dapat membantu menciptakan gagasan-gagasan maupun ide mengenai kelompok masyarakat tertentu dimasukkan ke dalam suatu golongan atau *group* tertentu (Burton, 1990:86). Hal tersebut dapat diasumsikan bahwa media seakan-akan mengatur (*organize*) pemikiran kita terhadap pengelompokan-pengelompokan suatu masyarakat tertentu dan juga tentang mengapa masyarakat tersebut perlu untuk dikelompokkan pada kategori tertentu. Pengelompokkan tersebut menjadi bagian dari proses berpikir kita dimana kemudian kita melakukan penilaian-penilaian terhadap suatu kelompok masyarakat di kehidupan nyata yang disamakan dengan di media. Sehingga segala bentuk representasi tentang suatu masyarakat di media membantu mengkonstruksi dan mempertahankan persepsi dalam pikiran.

Bagi Burton, terdapat tiga level dalam representasi yang menyertainya

tertentu, yaitu : (1) *Type,* level ini memandang bahwa secara umum yang dibicarakan oleh setiap individu mengenai sesuatu lebih mengacu kepada tipe atau macamnya. (2) *Stereotype,* level ini melihat bahwa *stereotype* dapat dibentuk melalui representasi di media, seperti juga dengan melalui asumsi-asumsi dalam percakapan sehari-hari. Lebih tepatnya, *stereotype* merupakan sebuah representasi yang sederhana dari penampilan seseorang, karakter maupun kepercayaannya. (3) *Archetypes,* memandang bahwa sebagian besar sesuatu yang berhubungan mitologi atau mitos sangat melekat erat di dalam budaya kita, seperti hal-hal yang berhubungan dengan kepahlawanan dan kejahatan yang mana melambangkan kepercayaan yang kuat, bernilai dan bahkan mungkin dapat menciptakan sebuah prasangka terhadap suatu budaya. Misalnya Superman dan Batman adalah sebuah *archetypes* (Burton, 1990:83).

Media dapat merepresentasikan sebuah realitas itu menjadi hal yang positif maupun negatif. Kelompok yang dirugikan akan mendapatkan suatu prasangka atau *stereotype* yang dapat melemahkan posisinya di dalam media. Hal tersebut dikarenakan media memiliki *power* untuk dapat membentuk kepercayaan publik dan tingkah lakunya, dimana faktanya tidak akan berpengaruh baik secara ekonomi maupun secara politik (Devereux, 2003:117).

Begitu pula dengan representasi tentang identitas bangsa Persia dalam film 300 yang diproduksi di dalam dan melalui media film adalah gambaran dari identitas bangsa Persia dalam keterlibatannya dalam perang Thermopylae. Proses ini tentu tidak bisa mengabaikan konvensi-konvensi yang berlaku pada bahasa

representasi film, yang tercermin pada kode-kode sinematografis dan naratifnya seperti teknik pengambilan gambar, teknik editing, ilustrasi musik dan lain sebagainya. Dalam praktiknya, kode-kode tersebut beroperasi dalam suatu struktur hirarki yang kompleks sebagai berikut :

KODE-KODE FILM

Sebuah peristiwa yang akan difilmkan pasti telah terkodekan (*encoded*)
oleh kode-kode sosial seperti :

Tingkat Pertama
Realitas

penampilan, pakaian, rias wajah, lingkungan,
perilaku, pembicaraan, gerak tubuh, ekspresi, suara, dan lain-lain
hal-hal tersebut terkodekan secara elektronik
oleh kode-kode teknis seperti

Tingkat Kedua
Representasi

kamera, pencahayaan, editing, musik, suara
yang mentransmisikan kode representasi konvensional,
yang dibentuk oleh representasi misalnya narasi, konflik,
karakter, aksi, dialog, setting, dan lain-lain

Tingkat Ketiga
Ideologi

hal-hal tersebut diorganisasikan ke dalam koherensi
dan penerimaan sosial oleh kode-kode ideologi seperti
individualisme, patriarkal, ras, materialisme, heroisme, dan lain-lain

Sumber : Budi K. Zaman. 1994. *Laporan Penelitian : Sudut Pandang Media Massa Analisis Kritis Atas Bahasa Representasi Media Film dan Televisi*

E.4. Ideologi Dominan dalam Film

Dalam pandangan Graeme Burton, ada beberapa hal yang penting untuk dipahami berkaitan dengan representasi agar relasi sosial yang berwujud dominasi dan eksploitasi terbentuk yaitu *stereotype*, identitas, *difference*, naturalisasi dan ideologi (http://sosiologikomunikasi.blogspot.com/2005/03/mengenal-representasi-memahami.html tanggal akses 6 Juli 2006). Memang, berdasarkan pendekatan kultural film sebagai representasi mau tidak mau kita akan dibawa ke dalam diskusi mengenai hubungan antara representasi film dengan ideologi.

Ideologi (*ideology*) menurut Tim O'Sullivan dkk dipahami sebagai *"the practice of reproducing social relations of inequality within the sphere of signification and discourse"* (O'Sullivan dkk, 1994:140). Istilah ideologi ini sendiri selalu mengalami pendefinisian ulang, persaingan, dan terus digali dalam semua wilayah kajian teori kebudayaan, tidak ada definisi ideologi yang mantap dan langgeng. Seperti yang dikemukakan oleh Budi K. Zaman dalam penelitiannya tentang bahasa film : teks dan ideologi,

> "Pengertian ideologi itu sendiri, khususnya penerapannya dalam ilmu-ilmu sosial, sangat banyak sekaligus sangat kabur. Tidak ada kesatuan pengertian tentang apa yang dimaksud dengan ideologi. Kita hanya bisa menanggapinya apa itu ideologi setelah memahami terlebih dahulu term apa yang diterapkan kepadanya" (Zaman, 1993:87).

Sedangkan ideologi menurut Louis Althusser didefinisikan sebagai sebuah kumpulan praktek-praktek yang berjalan dan dapat menembus segala lapisan dimana seluruh lapisan berpartisipasi dan bukan merupakan sebuah kumpulan ide-ide yang dijalankan oleh sebuah kelompok terhadap kelompok lain (Fiske

1990:240-241). 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.

Bagi Marx, ideologi merupakan hasil produksi ide-ide dan kepentingan-kepentingan pihak kelas penguasa dengan menciptakan *false consciousness* (Fiske, 1990:239). Ideologi mereka jadikan sebagai sarana untuk memperluas supremasinya ke segenap lingkup aktivitas sosial, sehingga kepentingan-kepentingan mereka dapat diterima secara alamiah dan seolah tidak terelakkan. Ideologi tersebut disebarkan melalui aparat pemerintah, lembaga-lembaga hukum beserta aparatnya dimana ruang geraknya terbatas pada wilayah publik yang bersifat massif dan juga dapat melalui ruang yang lebih privat seperti di dalam media massa. Althusser menyebut proses tersebut sebagai proses yang dijalankan oleh Alat Represif Negara (RSA) dan Alat Ideologi Negara (ISA) (http://sosiologikomunikasi.blogspot.com/2005/02/ideology-and-ideological-states.html tanggal akses 6 Juli 2006).

Kelas penguasa atau lebih dikenal kelas kapitalis dengan ideologi dominannya memiliki *power* dalam melanggengkan kekuasaannya. Tentu saja, dengan kekuasaan yang dimiliki dan ideologi hegemoni yang dilancarkan akan memperkecil kemungkinan posisi kelas subordinat untuk melakukan pertentangan. Antonio Gramsci berpendapat bahwa saat ini alat ideologi hegemoni yang dianggap paling efektif adalah media massa (Gramsci dalam Devereux, 2003:102). Menurutnya, media massa mengonstruksi anggapan umum

(*common sense*) dengan menggambarkan kapitalisme seolah-olah kepentingan mereka dapat diterima oleh kelas subordinat secara alamiah dan tidak dapat untuk menolaknya.

Salah satu bentuk dari media massa yang tidak lepas dari muatan ideologi hegemoni para kaum kapitalis adalah film. Komponen terpenting dari proses pembuatan film yaitu bingkai layar (*screen in frame)*, yang merupakan tempat dimana *'virus-virus'* ideologi beroperasi. Pada saat wajah seseorang di depan layar kamera, gambar diproyeksikan sesuai dengan aslinya dan saat dia berada pada posisi tersebut melalui layar ditampilkan dan direpresentasikan. Ideologi muncul dari proses sejarah kehidupan manusia dan perjuangannya dalam realitas dimana ideologi termasuk sebagai komponen nyata yang ditampilkan, hal yang berhubungan dengan sejarah, sosial dan subyektif (Heath, 1981:2).

Faktor-faktor yang dianggap *crucial* oleh kelompok kapitalis dalam menanamkan ideologi film sebagai bentuk representasi dan produksi makna yaitu : (1) *industri*, organisasi yang meliputi produksi, distribusi dan konsumsi. Industri ini merupakan sistem ekonomi secara langsung dari rumah produksi sinema. (2) *teks,* merupakan hal yang paling penting dalam film karena hasil produksinya dapat dieksploitasi sepenuhnya oleh aparat negara *(apparatus*). (3) *mesin,* merupakan sinema itu sendiri yang secara tepat menghubungkan antara industri dengan produk sehingga film dapat dikatakan sebagai praktek pertandaan yang spesifik (Heath, 1981:7).

Film yang merupakan produk budaya tentu tidak dapat terbebas dari nilai

nilai budaya atau lebih tepatnya ideologi yang ada disekitarnya. Dalam film, ideologi berlangsung pada praktek-praktek pemahaman suatu teks secara bersamaan dan tidak dapat dipisahkan. Sehingga, dapat menyebabkan seseorang menjadi subyek ideologi dimana ia seolah diharuskan agar mengadopsi posisi dan identitas sosial yang sudah ditetapkan dalam teks film tersebut. Dan pada saat audiens menyusun pemahaman tertentu tentang diri mereka sendiri (dalam proses pengidentifikasi), hal ini sama saja dengan ikut berpartisipasi aktif mempertahankan ideologi dominan yang menyelimuti film tersebut.

E.5. Label *Stereotype* dalam Film

Aktifnya audiens dalam menerima suatu ideologi melalui film, akan menimbulkan interpretasi-interpretasi baru sesuai dengan apa yang ditampilkan dalam film tersebut yang kemudian akan memunculkan suatu *stereotype*. *Stereotype* dalam film, menurut Richard Dyer dapat terjadi melalui ikonografi (Durkham dan Kellner, 2006:357).

Stereotype dapat dipahami sebagai representasi yang sederhana tetapi ampuh yang mereduksi manusia ke dalam suatu kategori karakteristik yang negatif. *Stereotype* dipakai untuk memberi pengertian paradigmatik yang jelek pada identitas yang berbeda daripada kita (Sutrisno, 2006:143). *Stereotype* memungkinkan kita untuk membedakan antara 'kita' dan 'mereka' secara tajam dan kejam. Kekuatannya persis terletak dalam penekanan pengulangan dalam pendefinisian 'mereka' secara negatif. Apa yang diulang terus menerus terkadang

menjadi sesuatu yang nyata.

Konstruksi sebuah *stereotype* dibangun dengan menggunakan kumpulan tanda-tanda baik melalui audio maupun visual secara simultan sehingga terbentuk suatu konotasi dari tampilan gambar dalam film (Durkham dan Kellner, 2006:357). Terciptanya *stereotype* tersebut juga dibentuk oleh fungsi karakter dalam struktur film, apakah karakter tersebut memperlihatkan deskripsi yang buruk dan sebagainya. *Stereotype* dalam film ini juga dapat dilihat melalui karakteristik, penampilan, pengkonstruksian diri seorang individu, misalnya baju yang dipakai, perhiasan, tatanan rambut yang pada akhirnya dapat dimaknai oleh audiens sebagai hal yang negatif.

Stereotype hampir tidak dapat dipisahkan dari sebuah bentuk representasi di media massa. Melalui film, *stereotype* dengan cepat terbentuk oleh visualisasi yang ditampilkan dan juga proses dimana pada saat audiens menonton film terjadi suatu pengidentifikasian situasi dimana *stereotype* terlibat di dalamnya. Misalnya, pabrikan film Hollywood sering memproduksi film yang bermuatan multi etnis dan menggambarkan diskriminasi-diskriminasi terhadap etnis tertentu sehingga jika audience menontonnya akan memberikan *stereotype* sesuai dengan cerita film tersebut. Dengan demikian, *stereotype* mempunyai kekuatan untuk menempatkan suatu anggapan atau prasangka terlihat seperti kebenaran yang utuh, sehingga kita dapat mengiyakannya atau memberikan 'label' yang khusus terhadap kelompok tertentu (Branston dan Stafford, 1996:92).

E.6. Identitas dalam Kebudayaan Media

Secara etimologis, identitas berasal dari kata *identity*, yang berarti (1) kondisi atau kenyataan tentang sesuatu yang sama, suatu keadaan yang mirip satu sama lain; (2) kondisi atau fakta tentang sesuatu yang sama diantara dua orang atau dua benda; (3) kondisi atau fakta yang menggambarkan sesuatu yang sama diantara dua orang (individualitas) atau dua kelompok atau benda; (4) pada tataran teknis, pengertian etimologis di atas sekedar menunjuk suatu kebiasaan untuk memahami identitas dengan kata "identik", misalnya menyatakan bahwa "sesuatu" mirip satu dengan yang lain, A=A (Liliweri, 2003:70).

Pembicaraan mengenai makna dan konsep identitas dalam konteks masyarakat saat ini tidak lepas dari dampak derasnya arus globalisasi. Dalam prosesnya identitas mengalami perubahan, tekanan, pergeseran yang akhirnya membuat identitas itu semakin dinamis. Perbincangan mengenai identitas adalah perbincangan mengenai "dinamika identitas" itu sendiri yang selalu bergerak, berpindah sebagai akibat dari sebuah dunia yang dibentuk oleh kesalingbergantungan yang tinggi (Piliang dalam Faruk dkk, 2006:7).

Menurut Yasraf A. Piliang terdapat dua cara berpikir dalam memandang identitas; (1) Identitas dilihat sebagai sesuatu yang bersifat "melampaui sejarah", sesuatu yang bersifat a-historis, sesuatu yang berlangsung di dalam sebuah kontinuitas ruang dan waktu. Dalam hal ini identitas merefleksikan pengalaman-pengalaman sejarah bersama / beserta kode-kode budaya yang dimiliki bersama oleh sebuah kelompok masyarakat, dimana identitas tersebut dianggap sebagai

kerangka acuan dan makna kehidupan yang tidak berubah dan berkelanjutan; (2) Identitas dilihat sebagai sebuah proses "menjadi" (*become*), yaitu sebagai sebuah rantai perubahan terus menerus, sebagai sebuah rentang sejarah. Dalam pengertian ini identitas mempunyai peluang yang sama sebagai bentuk pelestarian masa lalu serta sebagai transformasi dan perubahan masa depan. Singkatnya, identitas mempunyai sejarah.

Dengan demikian, identitas akan mengalami transformasi dan perubahan secara terus menerus bersama perubahan itu sendiri. Seperti yang dikatakan Stuart Hall, daripada melihat identitas sebagai cara kita untuk merekonstruksi kembali jejak-jejak masa lalu, untuk dijadikan panduan abadi buat kita dalam memberikan pengertian primordial tentang diri kita sendiri, dalam melangkah ke depan, identitas adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan berbagai cara kita "diposisikan" dan sekaligus memposisikan diri kita secara aktif di dalam narasi-narasi sejarah (Hall dalam Faruk dkk, 2006:8).

Menurut Stuart Hall, terdapat tiga cara untuk mengonseptualisasikan identitas, yaitu (1) *subyek pencerahan*, memandang bahwa manusia sebagai agen yang tunggal dan unik, dimana nalar dan rasionalitas menjadi dasar kemajuan manusia. Pandangan ini dikenal sebagai subyek Cartesian yang menempatkan subyek individual yang rasional dan sadar sebagai inti filsafat Barat. Dalam pembentukan subyek dan identitas, diperlukan proses kultural yang lebih luas karena pusat gambaran masa kini terhadap subyek adalah melihat manusia sebagai sesuatu yang utuh dan tunggal dan mampu mengatur diri mereka sendiri. (2)

subyek sosiologi, melihat identitas tercipta sepenuhnya oleh budaya karena melalui proses akulturasi. Individu yang tersosialisasi ini oleh Stuart Hall sebut sebagai subyek sosiologi. Anggapan dasar pandangan sosiologis terhadap subyek adalah bahwa tiap-tiap individu merupakan makhluk ciptaan dari sosial, dimana sosial dan subyek itu saling menciptakan satu sama lain, dan (3) *subyek posmodern,* menurut Stuart Hall telah terjadi pergeseran dalam menggambarkan subyek. Identitas-identitas dari subyek tersebut terus bergeser, terpecah, dan bahkan memiliki identitas jamak. Seseorang tidak hanya memiliki satu identitas, tetapi terkadang dapat memiliki lebih dari satu dimana identitas-identitas tersebut bertentangan. Di sini, subyek terfragmentasi (terpecah) ke dalam berbagai identitas yang seringkali berlawanan (Barker, 2005:221).

Sementara itu, Martin dan Nakayama mempertegas pemahaman terhadap identitas melalui tiga pendekatan, yaitu *(1) pendekatan psikologi sosial,* melihat bahwa kehidupan dan perilaku individu tidaklah sendirian. Individu selalu berada dalam lingkungan sosial. Oleh karena itu, kepribadian individu dibentuk oleh kepribadian lingkungan sosial. Ada dua pendekatan psikologi sosial: (a) apa yang kita sebut sebagai identitas individu merupakan ciptaan identitas sosial melalui interaksi dalam kelompok; (b) identitas selalu bersifat ganda karena manusia hidup dalam banyak peran yang berbeda-beda di samping perbedaan peran dengan peran orang lain. *(2) Pendekatan komunikasi,* menekankan bahwa sifat dari interaksi yang dilakukan seorang pribadi kelompok (*self/group*) merupakan sesuatu yang komunikatif. Identitas dibangun melalui interaksi sosial dan

komunikasi. Ia dapat dicitrakan oleh seseorang melalui tampilan diri pribadinya sendiri (*avowel*) saat berkomunikasi dengan orang lain. Namun demikian, faktor atribusi – askripsi menjadi penentu bagaimana orang lain memberikan pengakuan terhadap identitas yang ingin ditampilkan seseorang melalui komunikasinya. Perspektif ini juga menyoroti bahwa identitas seringkali dihasilkan oleh negosiasi melalui media, yakni media bahasa. *(3) Pendekatan kritis*, menekankan dua prinsip dalam memahami identitas, yaitu pembentukan identitas kontekstual dan sifat dinamis dari identitas. Prinsip pertama mengakui adanya konteks yang membentuk suatu identitas. Identitas hanya bisa dipahami dalam konteks yang melingkupi maksud identitas tersebut. Misalnya konteks budaya, sejarah, ekonomi politik. Jadi pemahaman identitas tidak bisa diperoleh tanpa mengetahui terlebih dahulu konteks dan latar belakang pembicaraan tentang identitas yang bersangkutan. Prinsip yang kedua menekankan pentingnya gerak (*motion*) dalam suatu identitas. Identitas bersifat dinamis dan tidak pernah stabil. Setiap orang berubah sepanjang waktu, tidak peduli perubahan itu bersifat aktif maupun pasif (Martin dan Nakayama dalam Liliweri, 2003:78-82).

Dalam kajian budaya, identitas dianggap sebagai sumber dari makna pada diri individu atau pelaku sosial dimana sebelumnya telah terjadi pengkonstruksian dalam diri individu tersebut melalui sebuah proses internalisasi (Giddens dalam Castells, 2004:7). Bagi Giddens, identitas dapat tercipta karena adanya kemampuan untuk mempertahankan narasi diri. Setiap individu akan berusaha untuk menyusun biografi diri dari masa lalu ke masa depan yang sedianya

diantisipasi. Dengan demikian, identitas dapat dilihat sebagai cara berpikir perihal diri. Pemikiran kita yang telah terkonsep sebelumnya dapat berubah-ubah dari lingkungan yang satu ke lingkungan yang lain. Sehingga dapat memunculkan gagasan bahwa identitas itu sebuah 'proyek' dimana identitas adalah ciptaan kita, sesuatu yang terus berproses, suatu gerak yang 'menuju' dan bukan suatu 'kedatangan'.

Identitas dapat dengan mudah dipolitisasi oleh golongan tertentu sebab sifat dinamis yang dimilikinya. Apabila terdapat identitas yang dipolitisasi oleh pihak tertentu dapat dikatakan sebagai biopolitik. Politik identitas tersebut diakui secara universal disebabkan antara lain; (1) politik identitas mengklaim dapat mempresentasikan kemanusiaan; (2) politik identitas mempresentasikan (menggambarkan) setiap individu atas individu yang lain, di samping itu juga politik identitas berbicara tentang satu kelompok yang diidentikkan oleh karakteristik biologis atau tujuan-tujuan biologisnya dari suatu titik pandang, sebagai contoh adalah politik ras dan politik gender (Hellner dalam Abdillah, 2002:41).

Terlepas dari itu semua, sebuah identitas dapat dipolitisasi maupun dijadikan alat propaganda oleh pihak tertentu disebabkan identitas tersebut telah dikonstruksi oleh media sedemikian rupa sehingga dengan mudahnya pihak-pihak yang berkepentingan di belakangnya menggerakkan identitas sesuai dengan kepentingannya. Seperti yang dikemukakan oleh David Gauntlett, bahwa konstruksi sosial dari identitas pada saat ini telah menjadi sebuah 'kepastian' dari

konstruksi sosial identitas itu sendiri sedangkan media menyediakan berbagai perangkat yang dapat digunakan untuk mengkonstruksikannya (Gauntlett, 2002:248).

E.7. Etnisitas dan Konsep sebuah Bangsa

Etnik atau *ethnos* dalam bahasa Yunani mengacu pada pengertian dasar geografis dalam batas-batas wilayah dengan sistem politik tertentu. Kata etnik menjadi predikat terhadap identitas seseorang atau kelompok. Para ahli ilmu sosial menyebut kelompok etnik sebagai sekelompok penduduk yang mempunyai kesamaan sifat-sifat kebudayaan, seperti bahasa, adat istiadat, perilaku budaya, karakteristik budaya, dan sejarah.

Istilah etnisitas mengakui peran sejarah, bahasa dan budaya dalam penciptaan subyektifitas dan identitas, juga mengakui kenyataan bahwa semua wacana itu ditempatkan, diposisikan, disituasikan dan bahwa semua pengetahuan bersifat kontekstual (Hall dalam Barker, 2005:258).

Pembicaraan tentang etnik selalu terkait dengan konsep etnisitas (*ethnicity*), yakni kategori-kategori yang diterapkan pada kelompok atau kumpulan orang yang dibentuk dan membentuk dirinya dalam kebersamaan atau kolektivitas (Rex dan Drury dalam Abdillah, 2002:75). Dari pengertian tersebut menjadi jelas bahwa etnisitas bukanlah persoalan individu semata, tetapi menyiratkan kolektivitas dari berbagai individu dalam kerangka hubungan

Etnisitas merupakan suatu konsep budaya yang berintikan penganutan norma, nilai, keyakinan, simbol, dan praktik budaya bersama. Pembentukan kelompok etnis berdasarkan penanda budaya bersama yang telah tumbuh dalam konteks sejarah, sosial, politik tertentu dan telah mendorong perasaan terlibat yang dilandasi, oleh leluhur mitologis bersama (Barker, 2005:257). Etnisitas terbentuk oleh cara kita membicarakan identitas kelompok dan mengidentifikasikan diri dengan tanda-tanda dan simbol-simbol yang menciptakan etnisitas.

Menurut Abdillah terdapat tiga pendekatan dalam melihat fenomena etnisitas, yaitu primordialisme, konstruktivisme dan instrumentalisme (Abdillah, 2002:76). *Primordialisme* melihat fenomena etnik dalam ranah sosio-biologis yang berarti bahwa kelompok-kelompok sosial dikarakteristikkan oleh gambaran seperti ciri-ciri fisik, kewilayahan, agama, bahasa dan organisasi sosial yang disadari sebagai objek *given* dan tidak bisa dibantah. Selama ini masyarakat cenderung mempraktikkan pendekatan ini untuk membentuk gambaran sosial. Tetapi dalam kajian ilmu-ilmu sosial pendekatan ini tidak dapat dipertahankan secara metodologis karena tidak memberi penjelasan terhadap entitas-entitas kelompok yang butuh penafsiran terhadap stabilisasi dan perubahan dari waktu ke waktu dengan merekonstruksi secara objektif perubahan dari para pelakunya. Pendekatan *konstruktivis* melihat identitas etnik sebagai hasil dari proses sosial yang kompleks, batasan-batasan simbolik terus menerus membangun dan dibangun oleh mitologi, sejarah dan pengalaman masa lampau. Sementara itu,

pendekatan *instrumentalisme* menekankan pada proses manipulasi dan mobilisasi politik tatkala kelompok-kelompok sosial tersebut tersusun atas dasar atribut-atribut awal etnisitas, seperti kebangsaan, agama, ras dan bahasa.

Di samping itu, Erik H. Erikson mengemukakan syarat utama kemunculan etnisitas, yaitu kelompok tersebut setidaknya telah menjalin hubungan atau kontak dengan etnik yang lain, dan masing-masing menerima gagasan dan ide-ide perbedaan di antara mereka secara kultural. Syarat tersebut harus dipenuhi secara mutlak, jika tidak maka tidak bisa dikatakan sebagai etnisitas karena etnisitas adalah sebuah aspek hubungan, bukan milik satu kelompok. Tidaklah berlebihan bila Erikson menyimpulkan bahwa makna etnik adalah sebuah pola relasi antar manusia yang diwarnai adanya pembatasan atas dasar ciri-ciri dan penampilan fisik manusia, warna kulit, warna dan bentuk rambut, agama, bahasa, adat istiadat dan sebagainya (Erikson dalam Abdillah, 2002:78).

Wacana tentang sentralitas dan marginalitas etnis biasa diartikulasikan dengan wacana kebangsaan (Barker, 2002:). Ras dan etnisitas terkait erat dengan nasionalisme yang memandang bangsa sebagai budaya bersama yang menuntut agar batas-batas etnis tidak melampaui batas-batas politis yang sangat jelas dimana hal tersebut tidak mungkin.

Konsep bangsa menurut Leo Suryadinatra dapat dibedakan menjadi dua: (1) negara imigran yaitu bangsa tidak berdasarkan pada model pribumi; dan (2) negara pribumi yaitu bangsa mengambil model penduduk pribumi. Kedua konsep tersebut memiliki perbedaan satu sama lain, konsep bangsa pribumi dapat

dibedakan lagi yaitu: (1) etnis adalah bangsa yang didasarkan pada sebuah kelompok etnis; (2) sosial adalah bangsa yang berdasarkan pada banyak etnis (Suryadinatra, 2002:10).

Identitas nasional dan nasionalisme di dalam suatu negara merupakan bentukan yang sifatnya tidak alami tetapi muncul dengan sendirinya yakni hasil pembentukan sejarah budaya yang bersifat kontingen. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bangsa bukanlah hanya pembentukan politis, tetapi merupakan sistem representasi budaya yang melaluinya identitas nasional diproduksi secara terus menerus lewat tindakan diskursif (Barker, 2005:260). Identitas nasional merupakan identifikasi kita dengan representasi pengalaman dan sejarah bersama sebagaimana diceritakan dalam dongeng, sastra, budaya populer, dan media.

F. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pada dasarnya pembelajaran dalam bidang media massa mencakup pencarian pesan dan makna-makna dalam materinya, karena sesungguhnya basis studi komunikasi adalah proses komunikasi, dari komunikator kepada komunikan, melalui suatu medium dan intinya adalah makna. Dengan kata lain, mempelajari media adalah mempelajari makna dari mana asalnya, seperti apa, seberapa jauh tujuannya, bagaimana ia memasuki materi media, dan bagaimana ia berkaitan dengan pemikiran kita sendiri.

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka jenis penelitian ini adalah

kualitatif interpretatif di mana nantinya akan membutuhkan interpretatif-interpretatif mengenai suatu tanda. Penelitian dengan menggunakan metode semiotika pada dasarnya bersifat kualitatif-interpretatif (*interpretation*) yaitu sebuah metode yang memfokuskan dirinya pada tanda dan teks sebagai obyek kajian, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode (*decoding*) dibalik tanda dan teks tersebut (Piliang dalam Christomy dan Yuwono, 2004:99). Teori interpretatif ini juga akan berkaitan dengan mahzab Frankfurt School yang terkenal kritis dengan persoalan lambang atau simbol, yang dianggap sebagai persengkongkolan dan hegemoni (Sobur, 2004:147).

Penelitian kualitatif interpretatif ini menggunakan paradigma kritis dimana akan memberikan peluang yang besar bagi dibuatnya interpretasi-interpretasi alternatif. Paradigma kritis memiliki pandangan bahwa kedudukan media massa dianggap sebagai bagian dari kelas dominan, yang digunakan oleh kelas tersebut untuk menyebarkan ideologinya (Junaedi, 2007:18). Di dalam penerapan kajian semiotika, penelitian dengan paradigma kritis semacam ini mengizinkan si peneliti untuk melakukan pengamatan dan menginterpretasi keseluruhan atas teks secara subyektif.

Sejalan dengan metode semiotika yang menghendaki penafsiran berdasarkan suatu teks atau latar belakang sosial dengan simbol-simbol yang digunakan, maka untuk memperoleh pemahaman mendalam tersebut, biasanya sebuah analisis semiotika seperti juga yang dilakukan atas interpretasi tanda dalam penelitian ini dibantu dengan studi literatur yang berisi antara lain referensi

yang menjelaskan budaya si pemakai tanda atau simbol dengan konteksnya. Di samping itu, penelitian ini tidak hanya ingin meneliti tampilan visual identitas bangsa Persia yang ada dalam film 300, tetapi juga pada proses pembentukan representasi tersebut.

2. Metode Penelitian

2.1. Metode Semiotika Ferdinand de Saussure dan Roland Barthes

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika. Semiotika merupakan ilmu tentang tanda dan segala yang berkaitan dengannya. Berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti 'tanda'. Tanda tersebut terdapat dimana-mana. Semiotika tidak hanya berkembang pada bahasa-bahasa verbal seperti kata-kata namun lebih dari itu ia telah menyangkut pada gambar, gerak tubuh, suara dan bermacam lainnya dalam konteks tanda. Seperti, struktur dalam karya sastra, struktur film, bangunan dan nyanyian burung juga dapat dianggap sebagai tanda. Dan semua tanda tersebut bisa dibaca sebagai teks yang bisa berbicara. Oleh karena itu, titik perhatian semiotika adalah terutama pada teks.

Semiotika mempunyai tiga bidang studi utama, yaitu (1) tanda itu sendiri, dimana terdapat beragam cara dalam menyampaikan makna melalui tanda dan hanya manusialah yang bisa dan mampu untuk memaknainya; (2) kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Kode disini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk [illegible]

yang melingkupi sistem kode dan tanda bekerja. Hal ini akan bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda tersebut untuk keberadaan dan bentuknya sendiri (Fiske, 1990:60).

Pendapat yang mendasari semiotika adalah karena semua obyek-obyek budaya dianggap selalu menyampaikan makna, dan semua praktek-praktek budaya bergantung pada makna, obyek-obyek dan praktek-praktek tersebut juga harus menggunakan tanda-tanda (*signs*) dimana kinerja dari praktek dan obyek tersebut sebagaimana cara kerja bahasa. Untuk kepentingan itulah sehingga lahirlah semiotik dengan konsep-konsep teori tentang linguistik dari Ferdinand de Saussure salah satu bapak linguistik modern kebangsaan Swiss. Menurutnya, bahasa merupakan sistem dari tanda. Apakah itu film, lagu, suara binatang, lukisan, atau foto dapat berfungsi sebagai tanda yang akhirnya dapat diproduksi menghasilkan makna melalui sebuah sistem konvensi (bahasa).

Saussure membedakan bahasa menjadi dua yaitu antara *parole* dengan *langue*. Langue adalah aturan-aturan dan kode-kode umum yang dimiliki oleh sistem bahasa. Sistem ini (aspek sosial dari bahasa) harus dikenali dan ditaati oleh pemakai bahasa jika ingin menggunakan bahasa tersebut sebagai alat komunikasi. Sebagai contoh frase dalam bahasa Indonesia berstruktur D-M (Diterangkan-Menerangkan), misalnya tas merah, sedangkan dalam Bahasa Inggris bersusun M-D (Menerangkan-Diterangkan) menjadi *red bag*. Sedangkan *parole* ia artikan sebagai tindakan-tindakan dari pelaku bahasa baik berbicara, menulis maupun menggambar yang menggunakan struktur dan aturan dari *langue*.

Selanjutnya, menurut Saussure makna dihasilkan melalui proses kombinasi dan seleksi (Storey, 1996:8). Fungsi bahasa adalah mengorganisir dan mengonstruksi akses kita terhadap realitas, daripada merefleksikan realitas yang telah ada. Oleh karena itu, bahasa yang berbeda akan mengoganisir dan mengonstruksi dunia secara berbeda. Misalnya, orang Eskimo dikatakan punya lebih dari 50 macam kata untuk mengungkapkan salju. Sehingga apabila dipertemukan dua orang dari asal yang berbeda seperti orang Eskimo bertemu dengan orang Amerika maka akan terjadi perbedaan dalam memberikan nama salju.

Di samping itu, Saussure juga menjelaskan perbedaan antara dua model analisis dalam penelitian bahasa, yaitu analisis sinkronik dan analisis diakronik. Istilah sinkronik dan diakronik berasal dari kata Yunani *kronos* yang berarti waktu dan dua awalan *syn* dan *dia* masing-masing berarti "bersama" dan "melalui". Sehingga, kata sinkronik dapat dijelaskan sebagai "bertepatan dengan waktu" dan diakronik dijelaskan sebagai "menelusuri waktu". Analisis sinkronik adalah analisis yang didalamnya kita mengambil "irisan sejarah" dan mengkaji struktur bahasa hanya pada satu waktu saja, sedangkan analisis diakronik adalah analisis tentang perubahan historis bahasa, yaitu bahasa dalam dimensi waktu, perkembangan dan perubahannya (Piliang dalam Christomy dan Yuwono, 2004:88). Dengan menggunakan dua sudut pandang analisis sinkronik dan analisis diakronik maka kita dapat menyelidiki suatu bahasa sebagai suatu sistem yang berfungsi pada saat tertentu, dengan mengabaikan konteks waktu, perubahan dan

sejarahnya (Bertens, 2006:204).

Model dasar dalam strukturalisme selanjutnya yang paling penting dari Saussure adalah mengenai tanda (*sign*). Menurut Saussure, sebuah tanda (*sign*) dapat dibagi menjadi sebuah penanda (*signifier*) dan sebuah petanda (*signified*). Penanda adalah bentuk dari tanda itu seperti gambar, foto, dst sedangkan petanda adalah konsep mental dalam pikiran kita yang ditimbulkan oleh penanda tersebut (Fiske, 1990:65). Keduanya dibutuhkan untuk memproduksi makna, tanda merupakan gabungan dari keduanya. Dan dalam hubungan yang terjadi antara tanda, petanda, penanda dan makna, Saussure menyatakan hubungan tersebut dengan istilah signifikasi (*signification*).

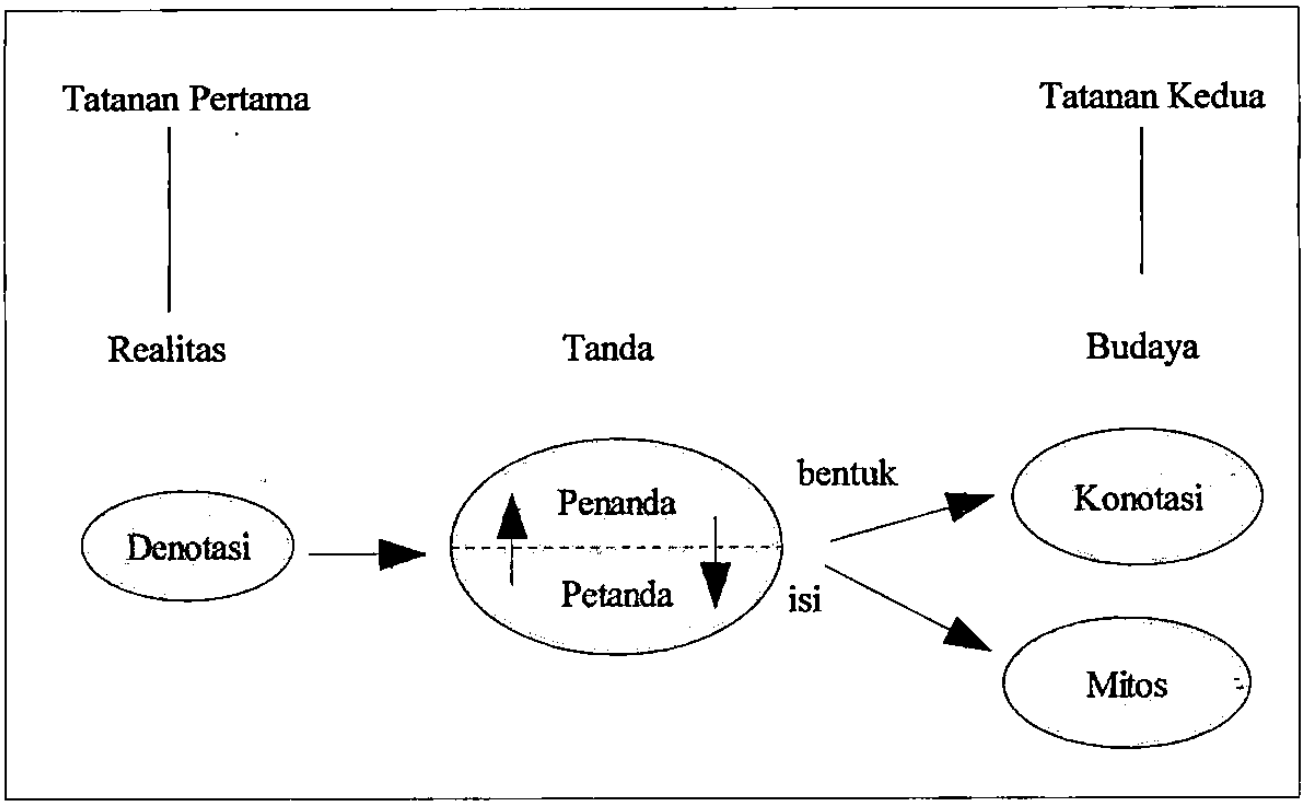
Petanda (*signified*) dibuat oleh manusia yang ditentukan oleh budaya atau sub budaya yang dimilikinya. Karena itu, realitas atau pengalaman yang menjadi acuan petanda, atau yang merupakan signifikansi tanda, tidak ditentukan oleh hakikat dari realitas atau pengalaman itu sendiri, tetapi oleh batasan-batasan yang melingkupi petanda dalam sistem. Makna lebih terdefinisikan oleh hubungan-hubungan antara tanda yang satu dengan yang lainnya daripada oleh hubungan antara tanda dengan realitas eksternal.

Roland Barthes sebagai penerus Saussure, ikut memberikan kontribusi dalam semiotika yakni dengan memperkenalkan dua tahap signifikasi tanda. Pada tataran tanda pertama, Barthes menyebutnya sebagai denotasi. Sedangkan konsep konotasi menjelaskan interaksi terjadinya pertemuan antara tanda dengan perasaan atau emosi dari penggunaannya dan nilai budaya mereka. Bagi Barthes, faktor

penting dalam konotasi adalah penanda pada tahap pertama signifikasi. Penanda dalam tahap pertama signifikasi adalah tanda dalam konotasi. Sebagai contoh visual dalam film 300, denotasi adalah setiap adegan (*scene*) yang ditampilkan atau nampak melalui indera penglihatan kita, misalnya foto: apa yang difoto, sedangkan konotasi adalah bagaimana obyek itu difoto, misalnya memfoto dengan sudut pandang kamera *close up*.

Tataran tanda signifikasi Barthes yang kedua adalah mite/mitos (*myth*). Mitos adalah cerita yang digunakan oleh suatu kebudayaan untuk memahami aspek alam atau realitas. Mitos primitif merupakan hal yang berhubungan dengan hidup dan mati, manusia dan dewa, baik dan buruk. Sedangkan mitos dalam kehidupan modern saat ini seperti hal-hal yang menyangkut maskulinitas, feminitas, tentang kesuksesan, tentang keilmuan dan sebagainya. Melalui mitos, Barthes juga memaksudkan ideologi yang dipahami sebagai sekumpulan gagasan dan praktik yang mempertahankan dan secara aktif mempromosikan pelbagai nilai dan kepentingan kelompok dominan dalam masyarakat (Storey, 1996:110). Bagi Barthes, mitos adalah cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, suatu cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu hal tertentu. Apabila, konotasi merupakan makna tataran kedua dari penanda, maka mitos adalah makna kedua dari tataran petanda. Dua tahap signifikasi Barthes dapat digambarkan

Gambar 2.
Dua Tahap Signifikasi Barthes



Sumber : John Fiske, *Cultural and Communication Studies,* Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, hal 122.

Film memiliki kekhususan tersendiri dalam menjabarkan setiap ceritanya. Kekhususan film adalah mediumnya dan cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukkannya dengan proyektor dan layar. Film dibangun dengan tanda semata-mata dimana tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Hal yang paling penting adalah gambar dan suara, seperti kata-kata yang diucapkan, suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar serta musik film. Untuk dapat lebih memahami film sebagai sebuah tanda maka hanya dengan sungguh-sungguh menyadari dimana letak perbedaan-perbedaannya dengan cara kerja teks bahasa, kita akan

menemukan cara kerja khusus semiotika film (Van Zoest, 1993:113).

Dari gambaran di atas, penelitian ini menggunakan metode semiotika Barthes yang digabung atau dikombinasikan dengan metode semiotik Saussure. Metode semiotik Barthes dan Saussure ini sangat relevan untuk menganalisis identitas bangsa persia yang diperlihatkan dalam film 300.

2.2. Intertekstualitas dalam Penelitian Film

Untuk mengkaji suatu film, dalam metode semiotika dikenal dengan adanya intertekstualitas. Istilah intertekstualitas dalam bahasa Inggris *intertextuality*, dan bahasa Prancis *intertextualité* pada awalnya diperkenalkan oleh Julia Kristeva seorang pemikir postrukturalis Prancis dan langsung melejitkan popularitasnya. Menurutnya, intertekstualitas itu sendiri lebih bersangkutan dengan faktor-faktor yang menjadikan produksi dan resepsi suatu teks tergantung kepada pengetahuan para partisipan mengenai teks-teks lain (Budiman, 2003:87). Lebih mudahnya, kata intertekstualitas dapat didefinisikan sebagai relasi diantara teks tertentu dengan teks-teks lain (Culler dalam Budiman, 2003:87). Dengan demikian, jika dilihat dari sudut pandang pembaca, sebuah teks hanya bisa dipahami dalam hubungannya atau pertentangannya dengan teks-teks lain.

Julia Kristeva memberikan batasan-batasan mengenai intertekstualitas menjadi beberapa rumusan, yaitu : (1) intertekstualitas adalah transposisi dari satu atau beberapa sistem tanda kepada sistem tanda yang lain

dengan disertai oleh sebuah artikulasi baru; (2) sebuah teks adalah produktivitas, ia merupakan permutasi dari teks-teks lain. Di dalam ruang sebuah teks terdapat ujaran-ujaran (*utterance*) yang berasal dari teks-teks lain yang saling bersilangan dan saling menetralkan; (3) setiap teks mengambil wujud sebagai suatu mozaik kutipan-kutipan setiap teks merupakan resapan dan transformasi dari teks-teks lain (Budiman, 2003:87). Singkatnya, ia melihat bahwa satu teks atau karya seni tidak berdiri sendiri, tidak mempunyai landasan atau kriteria dalam dirinya sendiri dan tidak bersifat otonom.

Pendapat yang tidak jauh berbeda mengenai intertekstualitas juga dikemukakan oleh Berger. Menurutnya, intertekstualitas adalah istilah tentang masalah kontroversi (Berger dalam Setio Budi, 2000:26). Pertentangan-pertentangan yang terdapat dalam intertekstualitas tersebut biasanya mengacu pada teks asli yang sudah dianggap akrab sebelumnya oleh masyarakat. Misalnya sinetron Benci Bilang Cinta yang ditayangkan di stasiun SCTV merupakan bentuk dari intertekstualitas dari film drama Korea Princess Hours. Dalam hal ini penggunaan dari intertekstualitas tersebut dilakukan baik secara sadar maupun tidak sadar.

2.3. Oposisi Biner dalam Kajian Film

Selain intertekstualitas dalam aliran strukturalisme dikenal pula istilah oposisi biner. Pada mulanya istilah ini diperkenalkan Saussure namun dikembangkan lebih lanjut oleh Claude Levi Strauss seorang antropolog yang

banyak menggunakan teori-teori Saussure. Oposisi biner dipahami sebagai sebuah sistem yang membagi dunia menjadi dua kategori yang saling berhubungan, dan biasanya jika yang satu lebih baik maka yang lainnya lebih buruk. Bagi Strauss, oposisi biner adalah *the essence of sense making;* struktur yang mengatur sistem pemaknaan kita terhadap budaya dan dunia tempat kita hidup (http://kunci.or.id/esai/nws/04/biner.htm-18k- tanggal akses 24 Januari 2008).

Menurut C. Levi Strauss, dalam oposisi biner yang sempurna segala sesuatu masuk dalam kategori A sekaligus kategori B, dan dengan menggunakan pengkategorian itulah sehingga kita dapat memahami pengaturan dunia di luar kita (Fiske, 1990:161). Kedua pengkategorian tersebut memiliki sifat yang berbeda namun saling menyatu dan berelasi satu dengan yang lain sehingga suatu kategori A tidak dapat eksis dengan sendirinya, tetapi hanya secara struktural relasi itu dapat terjadi dengan kategori B. Misalnya, apabila kategori A mempunyai makna tertentu disebabkan ia adalah kategori A dan bukan kategori B, namun jika tidak ada kategori B maka tidak akan ada relasi dengan kategori A dan tidak akan ada kategori A.

Oposisi biner juga bisa diumpamakan seperti dua sisi mata uang, terdapat dua kutub yang saling bertentangan. Misalnya hitam-putih, baik-buruk, positif-negatif, bersih-kotor, gelap-terang, atas-bawah. Sesuatu itu dikatakan hitam karena ia bukanlah putih, seseorang itu dikatakan baik karena ia tidak buruk, begitu seterusnya. Oposisi biner merupakan produk budaya dan tidak memiliki sifat alamiah, karena ia adalah produk dari sistem penandaan dan berfungsi untuk

menstrukturkan persepsi kita terhadap alam natural dan dunia sosial melalui penggolongan-penggolongan dan makna (http://kunci.or.id/esai/nws/04/biner.htm-18k- tanggal akses 24 Januari 2008). Melalui penelitian ini, peneliti juga ingin mencoba untuk mengetahui oposisi biner yang telah dibuat ke dalam suatu pengkategorian-pengkategorian yang divisualisasikan melalui film 300.

Dalam semiotika film dikenal shot-shot yang berfungsi sebagai penanda. Teknik-teknik kamera tersebut lebih jelasnya sebagai berikut :

Tabel. 1
Camera Shot

Penanda – Camera Shot	Definisi	Petanda (Artinya)
Extreme Close Up (E.C.U)	Sedekat mungkin dengan obyek (misalnya : hanya mengambil bagian dari wajah)	Kedekatan hubungan dengan cerita dan atau pesan pesan film
Close Up (C.U)	Wajah keseluruhan sebagai obyek	Keintiman, tetapi tidak sangat dekat. Bisa juga menandakan bahwa obyek sebagai inti cerita.
Medium Shot (M. S)	Setengah badan	Hubungan personal antar tokoh dan menggambarkan kompromi yang baik.
Long Shot (L.S)	Setting dan karakter (shot penentuan)	Konteks, skop, dan jarak publik
Full Shot (F.S)	Seluruh badan obyek	Hubungan sosial

Tabel. 2
Teknik Editing dan Gerakan Kamera

Penanda	Definisi	Petanda
Pan down	Kamera mengarah ke bawah	Menunjukkan kekuasaan, kewenangan

Penanda	Definisi	Petanda
Pan up	Kamera mengarah ke atas	Menunjukkan kelemahan, pengecilan
Dolly in	Kamera mengarah ke dalam	Memperlihatkan sebuah observasi, fokus
Fade in / out	Image muncul dari gelap ke terang dan sebaliknya	Permulaan dan akhir cerita
Cut	Perpindahan dari gambar satu ke gambar yang lain	Simultan, kegairahan
Wipe	Gambar terhapus dari layar	"Penutupan" kesimpulan

Sumber : Arthur Asa Berger. 2000. *Media Analysis Techniques : Teknik-teknik Analisis Media.* Alih Bahasa Setio Budi HH. Penerbitan UAJY. Hal : 33-34.

3. **Obyek Penelitian**

Obyek penelitian ini akan dipahami selayaknya teks, dianalisis menggunakan metode semiotika dengan mengamati setiap tanda-tanda yang terdapat pada setiap adegan (*scene*) film, baik *image* (gambar, pencahayaan, suara, dsb) maupun narasinya. Kriterianya adalah :

a) Adegan tersebut menggambarkan atribut-atribut yang mengkonstruksi identitas bangsa Persia.

b) Adegan tersebut baik secara naratif maupun visual menggambarkan *violence* bangsa Persia.

Di samping itu, instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengamati dan menganalisis unit penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Naskah Film

Naskah ini berupa monolog oleh aktor ataupun narator, dialog antar tokoh

gaya bahasa, pilihan kata serta nuansa yang diciptakan olehnya. Dalam film 300, akan diamati kata-kata atau kalimat, rangkaian cerita, yang mengangkat sisi buruk bangsa Persia.

2. Teknik Visualisasi

Instrumen ini akan membantu untuk menangkap pesan-pesan spesifik yang ditimbulkan oleh teknik-teknik tertentu. Misalnya, untuk menggambarkan emosi, keadaan, tempat, atau waktu secara lebih jelas maka kamera menangkap obyek dengan teknik-teknik tertentu.

5. Pengumpulan Data

Sumber data penelitian ini akan dikategorikan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar data-data yang dikumpulkan menjadi lebih sistematis sehingga akan mempermudah proses analisa dan pemahaman terhadap obyek penelitian. Adapun penjabarannya sebagai berikut :

a. Data Primer

Data primer dapat diperoleh dari satu keping DVD film 300.

b. Data Sekunder

Data sekunder meliputi internet, literatur / kepustakaan baik dari buku-buku pegangan dalam teori komunikasi maupun buku lain yang relevan dengan ranah penelitian yang dikaji dalam penelitian ini.

4. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang peneliti gunakan adalah semiotik Roland Barthes yang dikombinasikan dengan Saussure karena teknik tersebut sangat sesuai dengan obyek penelitian yaitu media film. Image 'manusia' dalam film membawa dimensi denotasi berupa konsep 'manusia'. Namun, image ini akan bermuatan budaya ketika sudut pandang kamera (*camera angle*) berperan, posisi manusia dalam frame, kegunaan *lighting* menjadi aspek pencahayaan yang nyata, pencapaian efek dengan warna, dan proses-proses selanjutnya, akan menghasilkan makna sosial. Penanda (*signifier*) dalam film menciptakan kode-kode dan konvensi. Ketika kamera bergerak *close up*, hal ini mengindikasikan emosi yang kuat atau krisis. *Slow motion* biasanya menunjukkan suatu keindahan, untuk menjadi indah. Hal ini bagi penulis adalah sebuah pengantar untuk menggambarkan grafik atau tabel dalam metode analisis data yang dibuat.

Langkah-langkah teknis dalam menganalisa data pada penelitian ini adalah dengan melakukan interpretasi secara semiotik terhadap tiap adegan film 300 secara keseluruhan, untuk kemudian memecahkan keseluruhan adegan tersebut ke dalam sejumlah tabel. Hal ini dilakukan untuk lebih memudahkan mengambil adegan-adegan kunci beserta kode teknis dan kode representasional-konvensional yang menyusunnya. Setelah sejumlah adegan kunci terkumpul, adegan-adegan tersebut dihubungkan dengan kerangka teori yang penelitian ini gunakan, untuk kemudian dikontekstualisasikan dengan suatu perspektif teoritis tertentu. Analisa yang dilakukan pada sejumlah

pemikiran yang disusun pada bab kajian teoritis. Diharapkan setelah melakukan kontekstualisasi antara data yang terkumpul dengan suatu perspektif teoritis tertentu maka didapat kesimpulan-kesimpulan yang koheren dengan alur pemikiran yang dibangun sejak awal.

G. Sistematika Penulisan

1. Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Teori, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
2. Bab II memuat tentang sejarah umum dari bangsa Persia yang disesuaikan dengan cerita dalam film 300.
3. Bab III sebelum melangkah ke pembahasan terlebih dahulu akan dipaparkan mengenai seluk beluk film 300 yang kemudian dilanjutkan dengan analisa penelitian tentang representasi identitas bangsa Persia dalam film 300 yang disesuaikan dengan metodologi yang digunakan dengan mengacu pada kerangka teori.