

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang Masalah

Film *Hollywood* cenderung bernarasi paradoks (perlawanan asas) dari pandangan umum. Salah satunya merubah simbol setan (dalam pemahaman Kristen Roma) yang dalam film horor sebagai musuh, menjadi *hero* dalam film superhero. Hal itu seperti dalam film superhero seperti film *Spawn*, *Ghost Rider*, *Dare Devil*, dan *Hell Boy*. Film-film tersebut memposisikan sosok setan sebagai pahlawan. Dari alur ceritanya mengandung makna atau pesan perlawanan terhadap identifikasi simbol kebaikan dan keburukan yang selama ini lebih dipahami kepada sosok yang putih, dan tampan layaknya superman, dan Batman. Hal itu dilihat dari karakter *Spawn*, *Ghost rider*, *Dare Devil*, dan *HellBoy* yang ditampilkan dalam simbol-simbol tertentu, seperti warna merah, buruk rupa, liar, brutal, punya tanduk dikepala, hewan kucing dan lain sebagainya. Umumnya film paradoksial digunakan untuk mencari sensasi, khususnya demi meraih popularitas dalam menghadapi kejenuhan, atau metafor-metafor film sebelumnya yang cenderung seolah-olah memanipulasi semata (Lauretis 1980:11).

Film *Spawn* memberikan pesan tentang perjuangan orang yang buruk rupa dan menyeramkan dalam menegakkan keadilan. Pada *Spawn I* konstruksi musuh atau setan memiliki simbol salib. Terda

berdik *Spawn* dalam ...

yang amat membenci ras negroid, atau kulit hitam. *Spawn I* merepresentasi tentang gerakan *Ku Klux Klan* yang anti terhadap ras kulit hitam, dan ras Arya. Pada film *Dare devil* mengandung pesan perlawanan simbol merah yang sering diidentikkan sebagai simbol api, asal muasal setan, yang bermakna lawan dalam film horor menjadi pahlawan. Hal itu dilihat dari kostum *Dare Devil* yang serba merah. Pada film *The Hell Boy* mendekonstruksikan simbol kambing dan domba, simbol setan yang ada pada injil *Lucifer* (nama latin dari setan), yang dianggap simbol *setan* (setan), atau simbol musuh manusia dalam teologi Kristen. Film-film Superhero tersebut mendekonstruksi simbol setan, yang dalam film-film horor dimaknai musuh atau *public enemy* seperti simbol setan dalam film *Hallowen*, *Hell Born*, *Satan Little hell's*, *Ungodly*, dan sebagainya.

Pada film *Dare Devil*, si buta Matt Murdock (Ben Affleck) berjuang mencari keadilannya dengan memakai nama *Dare devil* (setan yang berani), ketika ingin membalas kematian ayahnya yang dibunuh oleh *King Pin*, seorang taipan yang berpengaruh secara politik. Hal itu dia lakukan ketika polisi dan hukum serta publik tidak merespon kematian ayahnya yang mantan petinju, dan tukang pukul mafia di Amerika Serikat. Film *The Hell Boy* ingin menunjukkan eksistensi simbol yang selama ini dianggap simbol setan yang selalu jahat. Film-film tersebut merupakan perubahan kontruksi superhero sebelumnya.

Sekilas tentang perkembangan dunia superhero Ar

nama-nama Reid (*Lone Ranger*), Clark Kent (*Superman*), Bruce Wayne (*Batman*), dan lain sebagainya yang nyaris dikonstruksikan pada sosok pahlawan-pahlawan berkulit putih (Movie Monthly, Mei 2004), citra ras *anglo saxon*, yang menampakkan sosok pahlawan-pahlawan fiktif tersebut terlihat tengah berjuang dalam menghadapi musuh-musuh yang hendak mengacaukan dunia manusia. Rata-rata musuhnya para anggota teroris, yang dikonstruksikan musuh-musuhnya Amerika Serikat pada saat perang dunia ke II, perang dingin, dan perang Vietnam. Rata-rata sosok pahlawan film-film Amerika Serikat diceritakan pernah, dan bekerja dengan pemerintahan Amerika Serikat (Movie Monthly, 2004:14). Tentu saja citra badan pemerintahan dari mulai *CIA* (Central Intelligence Agency), Federal Bureau of Investigation (*FBI*), *DEA*, dan Pentagon, sampai *Navy Seal* banyak bermunculan. Sehingga menampakkan seperti sebuah perpanjangan tangan kekuatan Amerika Serikat. Seringkali pula superhero milik Amerika Serikat mengucapkan kata-kata umpatan khas Amerika Serikat seperti kata *shit*, dan *fuck*. Umpatan itu selalu ada dari mulut beberapa superhero saat melawan para musuh superhero tersebut. Bahkan pahlawan-pahlawan milik Amerika Serikat memiliki kegemaran minum alkohol. Hal itu seperti apa yang diungkapkan dalam majalah Movie Monthly (Prakasa 2004:14). Tentu saja bukan sebuah ajaran yang baik

Terkait dengan hal ini Arthur Asa Berger memberikan pandangan, bahwa apabila suatu media memproduksi pahlawan, maka akan memunculkan budaya borjuasi yakni penggambaran sosok individu yang luar biasa, dan sebuah pernyataan individualisme (Berger 2000: 59). Perspektif borjuisme ini yakni perjuangan dari pahlawan tersebut dengan musuh-musuhnya, dan dengan kesulitan-kesulitannya (Berger 2000: 59). Secara sudut pandang sosial film-film Superhero Hollywood ada sebuah upaya mengkonstruksikan citra diri nasionalisme Amerika Serikat sebagai sebuah idealisasi etnisitas, atau superioritas ras Amerika Serikat, atau bangsa yang menyebut dirinya *Anglo Saxon*. *Batman Begins* misalnya merupakan gambaran sosok pahlawan yang berasal dari kalangan kelas atas, yang selalu bertempat tinggal di Gua, dan hanya hidup dengan para pegawainya (ada yang pegawainya kulit hitam), dalam mengatasi segala persoalan yang menimpa diri Bruce Wayne, yang mencerminkan budaya borjuisme dan individual. Maka agar memahami makna dibalik film maka perlu dilihat dari intertekstualitas teks yang ada dalam film tersebut yang oleh Berger disebutkan sebagai intertekstualitas yaitu

Sebuah teks yang melibatkan bahan teks dari banyak ragam (seperti posisi kamera, plot, tema, dan sebagainya) yang menjadi hal umum dewasa ini, menjadi budaya dan mencari arah teks baru tanpa disadari oleh pencipta teks yang bersangkutan (*the author*) (Berger, 2000 : 26).

Sebuah studi kasus Thomas Andrae tentang film scin

film Superhero Superman mengungkapkan bahwa fil

Created with

 nitroPDF professional

download the free trial online at nitropdf.com/professional

kejahatan, dan membentuk identitas diri sosok Amerika (Lazare 1987:125). Bagi Thomas Superman ialah suatu figur yang mentranformasikan sebuah hegemoni ideologi kapitalisme dalam dunia hiburan, dan bentuk monopoli kapitalisme. Karakter Superman merupakan figur sosok Amerika yang individualisme (Lazare, 1987:125). Jelasnya seperti apa yang diungkapkan Budi Warsito dalam majalah cinemagas, Superman adalah pahlawan, *icon* kultural, sekaligus cermin “kesombongan” Amerika Serikat itu sendiri (Warsito, 2003:34-36).

Terkait dengan figure superhero, atau pahlawan AS dalam film – film Amerika Serikat. Majalah film Cinemaags juga memberitakan telah terjadi benturan-benturan dengan tokoh-tokoh pahlawan *scine fiction* milik Jepang. Umumnya tokoh-tokoh hero, atau superhero ASIA lebih memperlihatkan sebagai antitesis atas hegemoni film Superhero Amerika Serikat (Lesmana, Cinemaags, April 2003). Bahkan ada judul-judul yang menyatakan perlawanan tersebut, seperti misalnya *Ghoku versus* (melawan) *Superman (Dragon Ball Z)*, *Hulk versus Kenshin (Rurouiri Kenshin)*, *Spiderman versus Kirika-Mirella (Noir)*, dan *Batman versus Spigel (Cowboy Bebop)*.

Perlawanan tersebut juga sempat terjadi di Hongkong (sekarang China), oleh Jet Lee yang memainkan sosok superhero *Black Mask* yang hampir musuh-musuhnya orang kulit putih. Alhasil, superhero-superhero Asia telah meraih pasaran remaja, dan anak-anak, yan

bergeser dari sosok yang biasanya kulit putih berubah menjadi kulit kuning. Bahkan merubah makna superhero itu bukan sebagai sosok yang haruslah kuat, dan berotot, melainkan lebih mengedepankan sosok pahlawan yang suka, dan menolong orang yang tengah kesusahan. Misalnya *Doraemon*, berpostur bulat, dan berukuran pendek, yang menolong si *Nobita* yang berbadan kecil, dan berkacamata, saat diganggu oleh si *Giant* yang berbadan besar.

Kembali pada film superhero Amerika Serikat Dalam konteks film sebagai kontruksi sosial, budaya, dan ideologi tempat dimana film itu berasal. Film superhero milik Hollywood merupakan bagian dari gudang mitos-mitos, mimpi-mimpi, dan ideologi. Sebagaimana diungkap Robert Sclar, sejak awal 1990-an sampai abad ini, para kritikus, dan komentator sosial mengungkapkan bahwa Hollywood merupakan pabrik yang memproduksi sejumlah mimpi dan sihir, serta mitos dalam film. (Sclar 1994: 21). Ketika pasca perang dunia ke II, film – film *Hollywood* telah menjadi sebuah bentuk kekuatan budaya untuk memblaklist komunisme didunia, lewat mitos-mitos kepahlawanan khususnya pada film superhero, yang memiliki kekuatan budaya dalam berkontribusi mitos nasionalisme, dan ideologi (Sclar 1994:21). Tidak sekedar lewat film semata, *Hollywood* juga menambahkan dengan istilah *cyborg*, pembuatan komik superhero, dan sosok manusia pahlawan yang memiliki daya kerja yang mampu menciptakan mitos-mitos, mimpi, dan ideol

mulai *Superman*, *Batman*, dan *Indiana Jones* telah menghadirkan sejumlah mitos kepahlawanan, dan mimpi yang digambarkan pada narasi, dan karakter Amerika Serikat, yang memberikan keyakinan adanya mitos kepahlawanan nasional tersebut ke dalam sistem kepercayaan masyarakat (Sclar 1994: 21). Di masa lalu sosok superhero *Superman* yang diciptakan ketika Amerika Serikat dilanda masa depresi, dan publik membutuhkan panutan (Warsito 2003:95). Salah satu hal lagi konstruksi *Superman* mempengaruhi Superhero versi Indonesia seperti *Godam*, dan sinetron superhero *Gatojkaca* di Indonesia. Walaupun begitu seuniversal apapun sosok *Superman* tetaplah milik Amerika Serikat.

Maka dalam hal ini karena adanya resisten terhadap munculnya beragam bentuk konstruksi ideologi dalam Superhero Amerika Serikat, dan munculnya pendatang-pendatang baru dari negara-negara lain diluar negara Amerika Serikat itu sendiri, serta komikus-komikus revisionis. Muncul perubahan baru dalam konstruksi sosok Superhero seperti apa yang pernah dilakukan Tim Burton dalam *Batman Returns* yang menampilkan Michael Keaton dalam karakter yang dingin, dan agak kejam kepada penjahat, dibanding memunculkan karakter laki-laki kulit putih yang *Play Boy* dan *Flamboyant* (Eric, 2004). Bahkan produsen komik DC Marvel melakukan perubahan baru dalam sosok Superhero yang anti *hero* umumnya, salah satunya sosok *Dare Devil*, sosok superhero yang buta matanya, yang kemudian diangkat dalam film oleh s

membuat kontruksi Amerikanisasi? Dan ideologi apa yang dibawanya?, atau justru menawarkan kembali ideologi Amerikanisme yang pernah dibawa sosok Superman, dan Batman?

Pada film *Hellboy* tampak melakukan perubahan-perubahan dalam kontruksi kepahlawanan film Amerika Serikat umumnya. Perubahan tersebut terlihat dari kharakter si Superhero *Hell Boy* (Roln Perlman) yang dikontruksi dalam sosok laki-laki yang buruk rupa (berwajah mirip kera), dari bangsa setan yang buruk, dan berkulit merah, serta botak dan berjenggot, dan gemar merokok cerutu. Termasuk kontruksi musuh yang digambarkan sosok Karl Ruperte Kronens sebagai sosok *Nazi-Jerman* yang selalu memakai topeng, sehingga kesan kejam tidak pada sosok orang Jerman yang tergambarkan layaknya film-film Anti Nazi seperti film *Shindler List*. Tampaknya hal ini merupakan suatu upaya untuk menghindari citra rasialisasi, etnisitas, dan nasional suatu negara atau Amerikanisasi. Selain itu juga sebagai upaya diplomasi budaya, mengingat film tidak dikonsumsi oleh satu negara saja melainkan dikonsumsi pula oleh negara-negara lain. Upaya diplomasi ini berkaitan dengan stereotip-sterotip kepada etnis tertentu di negara lain yang selama ini dimunculkan negatif dalam film-film Amerika Serikat. Hal ini seperti apa yang diungkapkan Drs. Djafar H. Assegaf bahwa sebuah negara akan menghilangkan citra negatifnya (Assegaf, 1998: 12). Sementara film merupakan gambaran dari sebuah citra negara yang akan d

Komunikasi Ithel de Sola Pola, yang mengatakan, dari penelitian ke penelitian telah menunjukkan media mempunyai pengaruh yang kecil dalam membentuk sikap dan perbuatan, tetapi ternyata ia memperlihatkan bahwa pengaruh media yang besar adalah didalam membentuk citra (Assegaf, 1998:13).

Disinilah tampaknya film superhero dimasa sekarang telah terjadi perubahan demi perubahan demi mengubah stereotip yang akan berkembang di negara lain akibat adanya hegemoni ideologi dalam film superhero Hollywood. Tampaknya terdapat dialektika para sineas atau para kreator film Hollywood dalam pembentukan karakter pahlawan dan musuh (setan) khususnya dalam film superhero *Hell Boy*. Hal itu amat berkaitan dengan budaya populer film Hollywood yang selama ini dianggap terlalu memunculkan persoalan rasialisasi, etnisitas, dan gender serta masih adanya hantu Nazisme-Fasisme. Hal ini sesuai dengan apa yang pernah diungkapkan Umar Kayam, budaya media adalah suatu kondisi proses kebudayaan dimana dialektika dari berbagai unsur budaya dalam membentuk sosok yang mapan, sementara dari suatu kebudayaan melibatkan banyak interaksi media (Kayam, 1997: 79). Bahkan mungkin keterlibatan tersebut nyaris merupakan peristiwa utama dari interaksi dialogis antar media (Kayam 1997:79).

Pada film *Hell Boy* adalah pada konstruksi monster yang bernama *Sammael* (dalam film *Hell Boy* dijelaskan sebagai monste

telur layaknya hewan vertebrata seperti buaya. Pembentukan konstruksi monster pernah dilakukan sejak jaman 750 Masehi oleh Homer seorang sastrawan Yunani Kuno, yang menyisipkan sedikit berbeda dengan makhluk-makhluk dalam mitologi Yunani (Tajudin, 2005:9). Homer berbicara tentang sebuah makhluk monster “mekanik” yang kemudian di jaman sekarang dikenal dengan sebutan robot. (Tajudin, 2005:9). Perubahan pemaknaan ini amat berkaitan dengan perspektif sejarah yaitu saat barat (Eropa dan Amerika Serikat) memasuki era *sainst* (ilmu pengetahuan), yang meninggalkan dunia tahayul yang tidak mendasar (Tajudin, 2005:9).

Tidak sekedar pada monster saja perubahan makna itu dilakukan. beberapa film Superhero telah melakukan perubahan tentang makna dan daripada superhero, atau asal muasal kekuatan super itu sendiri, agar dapat ditangkap maknanya secara rasional. Di masa lalu ada *Hercules*, dan *Thor*, yang lebih memaknai superhero sebagai kekuatan yang berasal dari titisan para dewa-dewa langit, yang akhirnya dilawan oleh superhero kecil dari manusia biasa bernama *Asterix* yang dikonstruksi sebagai suatu upaya mengalahkan hegemoni superhero bangsa Romawi (Sardar dan Loon, 2001:70). Kemudian ketika masa-masa kepercayaan pada dewa-dewa usai, mulailah terjadi pergeseran dalam memandang makna pahlawan atau superhero itu sendiri. Dalam film *Superman* lebih memaknai superhero itu sebagai sosok yang berasal dari planet lain, atau planet

melindungi *Hell Boy* dengan kekuatan apinya ketika tengah menghadapi cengkraman para monster *Sammael*.

Film *Hell Boy* merupakan suatu upaya merekonstruksi sosok jahat atau monster dalam cerita-cerita horor umumnya yang cenderung menakutkan dan menyeramkan, tidak layaknya film-film yang pernah disutradarai Guillermo de Toro semisal film *Mimic*, *Cronos*, dan *Devil's Backbone* (Subagyo, 2004). Sehingga meskipun kelihatan banyak nuansa magis, dan banyak setannya namun film ini amat berbeda dengan film-film horor lainnya. Bahkan cenderung memiliki suasana humor. Termasuk sebuah upaya merubah konstruksi pandangan awam mengenai dunia neraka yang banyak sekali mitos-mitos monster dalam mitologi Yunani dan Romawi kuno, yang dalam film tersebut disebutkan sebagai sosok makhluk dari jaman purba.

Disinilah tampaknya dekonstruksi *hero* dalam si Superhero *Hell Boy* dalam konstruk buruk rupa, berwajah seperti kera, memiliki tanduk, sebagai bagian dari hasil proses negosiasi antara pemikir dan pemerhati film, dengan pembuat film itu sendiri. *Hell Boy* memang pada dasarnya superhero anti *hero* yang amat berbeda dengan konstruksi kepahlawanan dalam film superhero lainnya. Ditangan Guillermo Del Toro, *Hell Boy* meskipun tampil dalam sosok anak setan, si superhero ini mempunyai sifat manusiawi dapat sedih, gembira, suka cerutu, dan minum-minuman alkohol, serta mengalami konflik bathin, bahkan dapat cemb

Disini ada sebuah upaya untuk merubah kontruksi *Hell Boy* yang amat berbeda dengan metafor-metafor superhero-superhero sebelumnya, yang nyaris didominasi oleh milik Amerika Serikat, yang mencerminkan identitas milik negara adi kuasa tersebut.

Hal ini juga berkaitan dengan thesis persepektif film sebagai refleksi dari masyarakat, dimana citra kepahlawanan tersebut adalah khareteristik film sebagai media massa yang mampu membentuk semacam konsensus publik secara visual, karena film selalu bertautan dengan nilai yang hidup dalam masyarakat dan selera publik. Dalam perkembangannya telah menemui antithesis dari thesis dominan ini yang berupa perspektif representasi yang bermuara dari ketidakpuasan pada metafor-metafor yang disampaikan dalam perspektif sebelumnya. Munculnya Film *Spawn*, *Cat Women*, *Dare Devil*, dan *The Hell Boy* adalah rerepresentasi dari citra pahlawan dalam film sebelumnya, dimana film-film tersebut citra pahlawan ditampilkan dalam sosok yang buruk rupa dan menyeramkan (*Spawn*), tuna netra (*Dare Devil*), sosok kucing (*Cat Women*), dan setan bertanduk dikepala (*The Hell Boy*).

Dalam hal ini Grame Turner berbicara soal representasi, film sebagai refleksi dari realitas, film sekedar memindahkan realitas kelayar tanpa mengubahnya (Sobur, 2004: 128).. Sementara sebagai representasi realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi, dan ideologi dari kebudayaan (Sobu

film tersebut memulai upaya dari beberapa teoritisasi untuk mencari perspektif yang lebih mampu menangkap substansi film. Grame Turner menegaskan Film tidak lagi dimaknai sebagai karya sastra belaka (*Film as Art*), tetapi lebih sebagai praktik sosial (*Film as Social Practise*), praktik komunikasi massa, juga praktik diplomasi budaya (Turner, 1991:128). Terjadinya pergeseran ini setidaknya telah mengurangi bias normatif dari teoritisi film yang cenderung membuat idealisasi (idealisasi Amerika), dan karena itu agar lebih dapat diletakkan secara obyektif.

Citra yang terpilin dengan citra, gambar yang tumpah dalam buncahan dan potongan-potongan gambar, cukuplah diterima sebagai empasan indera penglihatan dan pendengaran, tak perlu diusut hal ihwal dibaliknya, tak terlalu penting apakah ada maknanya atau sekedar *nonsense*.

Yang dicari adalah, apa yang disebut Roland Barthes sebagai *jouissance* (kenikmatan, kesukacitaan, ekstacy), yaitu suatu kenikmatan yang dihasilkan dari permainan bentuk yang semata-mata inderawi, dangkal, dan wantah, bukannya suatu hiburan yang menghasilkan semacam kenikmatan intelektual (Kris Budiman, 1999:5).

Boleh dibilang sebagai suatu permainan visual untuk tujuan permainan itu sendiri. Ketika penonton menafikan kohensi dan melupakan makna, justru saat itulah makna dibentuk. Citra dibentuk ke

makna. Jika diperhatikan, mayoritas penonton yang hadir ke bioskop dan menonton film cenderung tidak mau bersusah payah memaknai makna, mereka ingin hiburan dan tidak perlu berpikir untuk menonton. Selain itu film superhero dianggap hanya film fiksi yang bersifat *entertainment*. Maka disitulah citra dan makna disodorkan. Dengan sajian film yang nyaman dan indah, makna cenderung samar-samar, hampir tidak terlihat. Meski ada anomali, yaitu penonton yang kritis, jumlahnya sedikit. Anomali inipun biasanya terjebak pada aspek teknis film belaka, dan lebih sedikit lagi yang berani melirik makna, menilik *beyond reality* (realita diluar film) yang ditawarkan.

Secara garis besar tema dari film ini tak jauh dari persoalan negara adi kuasa Amerika Serikat ketika melawan Nazi Jerman pada perang dunia ke 2, dan rusia pada perang dingin. Temanya memang sangat umum yakni persoalan kebaikan melawan kejahatan dalam pandangan Amerika Serikat, yang menggunakan citra Rusia dan Jerman sebagai antagonis. Seolah-olah kembali merefleksi kembali sejarah, bahwa kedua negara itu memang pernah berseteru dengan Amerika Serikat. Padahal dalam konteks sesungguhnya antara negara Jerman, dan rusia ini, sesungguhnya musuh lama sejak perang dunia I, yang dalam film ini justru dicitrakan bersahabat dalam melawan Amerika Serikat. Maka apabila memakai pandangan Kuleshov (1918), hal ini akan menunjukkan sebagai proses Amerikanisasi yang pernah melanda dalam film-film Uni Soviet (sel

Amerikanisasi itu sendiri yang dapat diperhatikan dengan aksen *Hell Boy* yang suka merokok, dan minuman keras, yang merupakan titisan iblis yang lengkap dengan warna tubuhnya yang berwarna merah darah, dan bertanduk, yang tanduknya dipotong sebagai pengingkaran terhadap asal muasalnya (Prakasa, 2004:17), yang lebih menampakkan si superhero ini lebih identik pada sosok manusia dibanding sosok iblis. Maka dari sini *Hell Boy* lebih mengesankan pada sosok diri laki-laki.

Sehingga dalam hal ini mengambil ungkapan Antony Giddens bahwa laki-laki adalah golongan yang ketinggalan kereta dalam transisi yang sedang terjadi – dan dalam pengertian tertentu mereka memang telah tertinggal sejak akhir abad ke delapan belas yang merupakan periode pertama dimana laki-laki sedang menemukan diri sebagai lelaki, yakni lelaki dengan “maskulinitas” yang bermasalah (Giddens, 1992:59 dalam Chris Baker 2005: hal 302)). Itulah tampaknya *Hell Boy* diletakkan tentang memahami arti sesungguhnya laki-laki itu sendiri. Hampir semua tokoh protagonis dalam film *Hell Boy* diidentifikasi kepada sosok jati diri Amerika Serikat. Hal ini dapat menjadi persoalan identitas dalam film ini yang ingin dipopulerkan seperti dalam film-film perang dunia ke II, atau film-film yang menceritakan tentang perang dingin. Masih dalam persoalan identifikasi, ada nuansa dalam film *Hell Boy* sebagai sosok laki-laki maskulinitas yang bermasalah. karakter *Hell Boy* dalam film ini merupakan representasi dari citra maskulinitas yang berm

membentuk jati diri laki-laki kepada *Hell Boy* dibanding misinya sebagai agen rahasia FBI dalam memberantas musuh-musuhnya dalam film ini.

Salah satu yang penting representasi dari unsur gender yang dapat dilihat dari penempatan tokoh wanita, atau kharater daripada tokoh wanita dalam film itu sendiri. Gender sendiri pada mulanya berawal dari ideologi patriarkhi yang memandang laki-laki lebih berkuasa dibanding wanita. Konsep patriakhy itu sendiri menurut Chodorow adalah laki-laki yang mandiri dan berorientasikan keluar, dan wanita lebih kepada narsistik didalam rumah, seperti ibunya terdahulu (Baker, 2005:317). Umumnya orang-orang biasa memandang laki-laki lebih mendominasi, beroreantasi hierarkis dan haus kekuasaan, sedang wanita dipandang pengasuh anak, dan terikat pada dunia domestik. Hal ini seperti apa yang diungkap Chris Baker tentang identifikasi laki-laki, dan perempuan (Baker, 2005:304). Maka yang perlu diperhatikan adalah bagaimana film tersebut mengidentifikasi laki-laki, dan wanita tersebut. Hal itu dapat dilihat dari hubungan yang terjadi antara laki-laki dan wanita yang ada dalam film tersebut. Biasanya terletak pada adegan percintaan.

Pada film *Hell Boy* ada rekayasa mitos dari sebuah mitos dalam komik milik Microphon Mignola yang diketahui gemar dalam persoalan-persoalan ghaib. Kemudian mengalami perubahan semenjak Mignola diceritakan kembali oleh pengarang *H. P. Lovecraft*, *Dongkrak Kirby*, *Edgar Allan Poe*, dan pengarang lain. Dimana *Hell Boy* lel

oleh Penulis *Robert Bloch* mempunyai *Hell Boy* dikonstruksikan menjadi pahlawan.

Sosok *Hellboy* juga ada pada mitos dalam dongeng-dongeng orang Irlandia, Orang Norwegia dan Jepang, serta negara-negara lain. Seperti di China misalnya, ada cerita *Sam Gho Kong*, seekor siluman kera berbadan manusia yang melakukan perjalanan dengan seorang Pendeta untuk mencari kitab. Di Jepang juga ada mitos *Gho Ku* yang merupakan makhluk yang ada sejak jaman pra sejarah dahulu dalam versi komik *Gho Ku* sudah dikenal modern. Mitos-mitos tersebut dibentuk untuk memberikan pesan-pesan Agama Budha (*Sam Gho Kong*), atau menunjukkan eksistensi suatu negara yang maju, dan modern (*Gho Ku*). Di India juga ada mitos makhluk kera mirip *Hell Boy* dari bangsa raksasa dalam kisah wayang Ramayana yang dipakai untuk menyebarkan Agama Hindu di India. Hal itu dapat dilihat dari pola terjadinya *Hell Boy*, *Sam Ghu Kong*, *Gho Ku* hampir sama, berawal dari sebuah neraka atau tempat yang sepi yang akhirnya menjadi raksasa kemudian ketika dewasa menjadi penolong bagi manusia. Sehingga *Hell Boy* secara tidak langsung merampas mitos dari legenda-legenda yang hidup di China, Jepang, Rusia, dan India, tentang sosok siluman atau setan yang berbentuk mirip kera yang akhirnya menjadi mitos atau identitas Amerika Serikat.

Munculnya *Hell Boy*, Abe Sapien (yang dinamai mirip dengan nama Presiden Amerika Serikat Abraham Lincoln), sampai

(*devil*) atau lawan bagi Amerika Serikat. Mengingat Superhero dapat memunculkan keyakinan dalam sistem masyarakat Amerika Serikat, dimana ada budaya di Amerika sana untuk memakai simbol-simbol setan khususnya ketika *Halloween*. *Hell Boy* dapat menambah pemujaan baru bagi kalangan penggemar superhero terhadap sosok setan yang menjadi pahlawan. Bahkan *trend* pemakaian simbol setan yang memakai tanduk ini saat akhir cerita *Hell Boy*, muncul dalam *Dare Devil*, dan pada sebuah iklan mobil di Indonesia. Padahal tanduk milik *Hell Boy* tersebut pada dasarnya adalah tanduk *Unicorn* yaitu tanduk yang bagi suku Indian disebut lambang kemaluan laki-laki, di skotlandia dipakai oleh seorang pendeta Druit untuk meminta uang kepada setan, dan di daratan eropa tanduk *Hell Boy* adalah lambang kekuatan seksualitas (Risti, 2005). Namun tanduk *Hell Boy* hanya muncul sekilas dan diakhir cerita. Dimana dipotongnya tanduk *Hell Boy* tak lain untuk mengindar memicu persoalan moralitas Agama dari sutradara *Hell Boy* ini yang diketahui beragama Katholik.

Tampaknya film *Hell Boy* memiliki cara menanamkan citra Kristen Romawi secara hegemoni, yaitu memasukkan ideologi lewat media massa, khususnya film. Sebab ada unsur simbol-simbol kaum Nasrani- Yahudi, dan Nazi, yang menyiratkan tentang akan munculnya kembali kengerian-kengerian para Nazi, yang disebut *Nazi Holocaust*. Di ketahui pula memang pada dasarnya si sutradara Guille

Amerika latin, yang memiliki persepektif historis Katholikisasi, yang beridiomatik sekuler (Trivia, 2005). Disinyalir film ini memiliki unsur propaganda dalam melawan neo Nazi, para penerus pemikiran Adolf Hitler, dan Mussolini, atau partai Nasionalis Sosialis di Jerman pasca perang dunia II. Dari sini ada nuansa pengembalian terhadap kepercayaan Romawi, dan Yunani kuno, ketika masih percaya pada para dewa dan dewi, serta monster-monster dari dunia bawah tanah yang ditunjang dengan *special effect* yang membuat image seolah-olah nyata adanya.

Pada film *Hell Boy* diceritakan tentang Adolf Hitler dan organisasi milik Nazi Jerman, *Thule Occult Society* adalah sebuah organisasi ritual yang akhirnya ditahun 1944 oleh pengikutnya Kronens, yang dikatakan sebagai mesin pembunuh Hitler, tengah berupaya dengan seorang rahib legendaris Rusia, Rasputin membuka pintu neraka dengan menggabungkan ilmu pengetahuan, dan sihir. Tujuannya untuk mengembalikan kembali kekuasaan Nazi di dunia. Tentu saja hal ini menjadi suatu pengingat kembali sejarah masa lampau, yang sekaligus memerlukan upaya, benarkah memang ditahun 1944, ada pensejarahan yang seperti itu? Atau jangan-jangan hanya suatu upaya dalam mendeskreditkan para penerus Adolf Hitler yang masih hidup pada saat ini, atau hanyalah merupakan simbolisasi dari identitas Amerika itu sendiri? Sebab ditahun tersebut merupakan misi Amerika Serikat dipimpin Jendral Dwight Esien Hower, jendral kebanggaan Amerika

Hal ini disebabkan film tak akan dapat lepas dari ideologi tempat dimana film tersebut berasal. Sebab film selalu pasti mengandung muatan pesan, dan moral, serta sosial yang intinya memberikan perwujudan ideologi dari kultur yang melatarbelakangi film ini dibuat. Apabila diperhatikan dalam struktur film ini yang terdiri dari tiga babak, pada babak pertama menceritakan pensejarahan pada perang dunia ke II, dan kemudian pada babak selanjutnya dilakukan serangan balik ke ibukota Rusia, Moskow. Sehingga seolah-olah menggambarkan suasana perang dingin. Tentu saja babak-babak cerita tersebut mengkesankan gambaran suasana perang antara dua negara adi kuasa yang pernah berseteru dimasa lalu, yang pasti berakhir dengan pemunculan sosok Amerika sebagai si pemenang atau pahlawan dalam perang yang pernah dialami Amerika tersebut.

Maka dalam hal ini film sebagai produk kesenian maupun sebagai medium, film merupakan salah satu unsur komunikasi. Ada sesuatu yang ingin disampaikan kepada penonton. Didalam film berkomunikasi dengan penonton adalah cara bertutur yaitu melalui tema, tokoh, cerita, dan dramaturgi, yang secara audio visual mengkomunikasikan suatu pesan secara eksplisif maupun implisif, secara dramatik. Dramaturgi merupakan cara bertutur klasik yang menceritakan jalannya cerita seperti aliran sungai mengalir. Cara bertutur adalah kehadiran kembali kenyataan, dengan makna yang luas (Herman, 1952:31

berkomunikasi yaitu bagaimana sebuah film menancapkan pesan ke benak penonton, dengan cara yang mengesankan (Jowett dan Linton, 1980:87-101). Pada film *Hell Boy* cara bertuturnya diceritakan begitu saja sehingga apa yang direpresentasikan dalam film tersebut terkesan seolah-olah benar adanya.

Dari pandangan diatas maka yang akan dikupas dalam film *Hell Boy* adalah profil *Hell Boy*, sinopsis cerita, dramaturgi (cara bertutur klasik yang mementingkan keterikatan penonton pada jalan cerita, dari pengenalan tokoh hingga klimaks secara dramatik) yang berkait dengan cara bertutur, tokoh dibalik pembuatan film, pesan yang ingin disampaikan, termasuk penggalan *scene* yang cukup penting untuk diuraikan. Variabel-variabel ini akan dianalisis dengan metode semiotika, yang mengungkap tanda, penanda, dan makna yang tersirat dalam film *Hell Boy*.

II Rumusan masalah

1. Bagaimana simbol, dan mitos Setan, dan pembentukan citra diri Amerika direpresentasi dalam Film *Hell Boy*?

III. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui representasi simbol, dan mitos Setan, dan pembentukan citra diri Amerika Serikat dalam Film *Hell Boy*?
2. Mengetahui mitos dan ideologi di balik film *Hell Boy*?

IV. Landasan Teori

A. Komunikasi sebagai proses produksi Pesan

Komunikasi merupakan proses yang melibatkan banyak unsur atau komponen. Unsur-unsur atau komponen tersebut berupa *source* (sumber), *message* (pesan), *channel* (media), *receiver* (penerima). Ketika sumber hendak disusun menjadi pesan lewat media, harus melalui tahap seleksi, atau pemilihan yang merupakan bagian dari proses komunikasi. Hasil dari penyusunan pesan inilah yang akan disampaikan kepada penerima, yang kemudian dikirim berdasarkan maksud dan tujuan tertentu.

Pesan itu sendiri merupakan seperangkat lambang yang bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Effendy, 1999:18). Bentuknya berupa gagasan yang telah diterjemahkan ke dalam simbol-simbol yang dipergunakan untuk menyatakan suatu maksud tertentu (Liliweri, 1991:25). Sebuah pesan memiliki dua makna konotasi dan denotasi. Mengambil dari pengertian Asa Berger, konotasi, yang berasal dari kata latin, *connotate*, ialah

dengan perkataan lain berbeda dengan kata dan bentuk-bentuk lain dari komunikasi. Kata-kata konotasi melibatkan simbol-simbol, historis, dan hal-hal yang berhubungan dengan emosional (Berger 2000:15). Terkait dalam konteks konotasi kultural, Roland Barthes memaparkan, konotasi kultural dilihat dari berbagai aspek kehidupan, seperti keseharian orang perancis, seperti steak, dan fites, deterjen, mobil citroen, dan gulat (Berger 2000:15). Menurut Roland Barthes tujuannya adalah untuk membawa dunia tentang “apa- yang terjadi –Tanpa-mengatakan” dan menunjukkan konotasi dunia tersebut dan secara lebih luas basis ideologinya (Berger 2000:16). Sehingga makna konotasi keluar dari arti kata yang sesungguhnya. Berbeda dengan denotasi yang menunjukkan arti literature atau yang eksplisif dari kata-kata atau fenomena lain.

Misal James Bond, secara denotasi dia dipandang sebagai Pahlawan yang dimaknai sebagai sosok yang menolong orang banyak karena menolong dunia dari serangan para teroris. Namun secara konotasi, dia dipandang buruk karena pahlawan tersebut lebih diidentifikasi pada sosok yang *playboy* yang *flamboyant*., karena suka menggoda cewek dan bercinta. Contoh lain, secara denotasi Dolph Lundgren dalam filmnya *Delta Force* dianggap sebagai pahlawan perang Irak, namun bagi kalangan orientalis timur dianggap sebagai bentuk superior Amerika

Tomo dalam kampanyenya di sebuah radio Surabaya yang menyatakan pemuda – pemuda Indonesia sebagai pejuang – penjuang Indonesia yang membela negara demi tanah air, namun oleh NICA dan Belanda dikonotasikan ekstrimis. Dari sini menunjukkan pesan yang sama memiliki makna yang berbeda bagi masing-masing budaya dan konteks berbeda (Effendy, 1992: 22). Makna dalam konsepsi Charles Sanders Peirce amat tergantung dari tingkat interpretasi seseorang itu memaknai sebuah tanda. Kemudian pesan dalam komunikasi memiliki dua aspek, dua aspek, yakni isi (*content*) dan lambang (*symbol*). Isi pesan secara umum dipandang sebagai pikiran, sedangkan symbol pada umumnya dikaitkan dengan bahasa.

Komunikasi merupakan proses pertukaran pikiran, ide, dan gagasan dengan menggunakan bahasa sebagai sarana penyalurnya. Sehingga komunikasi tidak hanya dimaknai proses komunikator ke komunikan semata, melainkan komunikasi juga dapat dikatakan sebagai proses produksi pesan dan pertukaran pesan. Inilah yang diungkap John Fiske bahwa komunikasi sebagai *transmission of message* dan *production and exchange of meanings* (Fiske, 1990:2).

Sebagai komunikasi yang merupakan proses penyampaian pesan-pesan (*transmission of message*) amat berhut

penerima menerima pesan tersebut. Maka hal inilah yang akhirnya memandang komunikasi dimaknai sebagai proses daripada seseorang atau *source* dalam berupaya mempengaruhi tingkah laku atau pikiran orang lain. Dengan kata lain pandangan John Fiske mengenai *transmission of message*, melihat adanya interaksi sosial dalam konteks proses hubungan seseorang dengan orang lain, atau proses mempengaruhi sikap, tingkah laku, respon emosional, dan kepercayaan (*trust*) terhadap orang lain. Sehingga sebuah pesan dimaknai sebagai sesuatu yang ditransmisikan melalui proses komunikasi. Hal inilah yang akhirnya menjadi faktor krusial, atau dasar dalam memutuskan apa yang membentuk sebuah pesan, dan tujuan dibentuknya pesan tersebut. Apabila pesan dalam komunikasi membawa akibat lain, tidak seperti yang diharapkan sehingga keluar dari tujuan pesan tersebut, maka akan disebut sebagai kegagalan komunikasi (*communication failure*), yang akhirnya akan berusaha mencari pada tingkat mana sebab musabab kegagalan itu terjadi. Dengan demikian pandangan ini melihat komunikasi dari aspek proses komunikasi itu berlangsung. Hal ini yang disebut Fiske sebagai mazhab proses (Fiske, 1990:10).

Kemudian komunikasi yang dilihat sebagai suatu aktifitas produksi pesan serta pertukaran makna-makna (*production and exchange of meanings*) amat berkaitan dengan bag:

dalam ruang lingkup pembuatan makna. Secara sudut pandang ini melihat adanya interaksi sosial yang menyatakan individu sebagai bagian dari suatu sebuah kebudayaan atau masyarakat tertentu. Disisi lain juga tidak mempertimbangkan kesalahpahaman makna yang akan menyebabkan adanya kegagalan komunikasi. Hal ini disebabkan karena menyangkut perbedaan latar belakang budaya antara pengirim dan penerima, yang kemudian menekankan bahwa studi komunikasi adalah studi terhadap teks dan budaya, yang metode utamanya adalah metode semiotika, yang kemudian oleh Fiske disebut mazhab semiotika. Dalam mazhab semiotika pesan merupakan suatu kontruksi dari beberapa *sign* yang setelah melalui interaksi dengan penerima akan menghasilkan makna. Simbol merupakan unsur dalam komunikasi (Liliweri 2000 : 198). Ketika sebuah koran memberitakan sebuah isu terorisme yang dilakukan kalangan umat muslim misalnya yang akhirnya dimaknai berbeda oleh umat Islam sebagai pendiskreditan umat Islam, dalam pandangan Fiske dianggap bukan kegagalan komunikasi. (Fiske, 1990:10-11). Maka pesan bukan dipahami sebagai suatu hal yang dikirimkan namun merupakan salah satu unsur atau elemen sebuah hubungan terstruktur yang memiliki elem-elemen lain termasuk realitas eksternal dan *producer* atau *reader*.

Pada mazhab proses memiliki k

sosiologi, yang cenderung memusatkan dirinya kepada tindakan, atau perilaku komunikasi. Sementara mazhab semiotika film banyak unsur-unsur simbol yang memunculkan sebuah mitos sebagai proses atau pesan yang ingin ditawarkan dalam sebuah film untuk tujuan-tujuan tertentu dari apa yang ingin disodorkan kepada penerima (*receiver*).

B. Simbol dalam Kajian Komunikasi

Simbol merupakan hasil dari konvensi-konvensi dan memerlukan proses pemaknaan, dan tidak dapat diganti dengan yang lain karena merupakan hasil dari konvensi-konvensi, namun tidak harus dimaknai sama dengan maksud dan tujuan dari simbol itu berdiri. Misalkan simbol dewi keadilan yang memperlihatkan sosok dewi yang tertutup matanya tengah memegang timbangan merupakan lambang dari keadilan, tidak dapat digantikan dengan patung polisi, namun juga tidak harus dimaknai sebagai lambang keadilan. Dalam wawasan Charles Shanders Peirce, dalam bahasa sehari-hari simbol sering disebut kata (*word*), nama (*name*), dan label (*label*) (Sobur 2004:159). Secara etimologis simbol berasal dari kata Yunani "*sym-ballein*" yang berarti melempar bersama suatu (benda, perbuatan) dikaitkan dengan ide (Sobur 2004:155). Ada pula yang menyebutkan simbol berasal dari kata

yang berarti tanda atau ...

seseorang (Herususanto, 2000:10, dalam Sobur 2004:155). Biasanya simbol terjadi berdasarkan metonimi (*metonymy*), yakni nama untuk benda lain yang berasosiasi atau menjadi atributnya (misalnya pemeluk Agama Kristen untuk seseorang yang memakai kalung bergambar salib, atau wanita muslimah untuk seseorang yang memakai jilbab) dan mefora (*methapor*) yaitu pemakaian kata atau ungkapan lain untuk obyek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan (Kridalaksana, 2000:136-138, Sobur 155). misalnya kaki gunung dengan kaki tangan Hitler, berdasarkan kias kaki, dan tangan manusia.

Dalam kamus Bahasa Indonesia karangan WJS Poerwadarminta dikemukakan bahwa simbol merupakan semacam tanda, lukisan, perkataan, lencana, dan sebagainya (Sobur 2004:156). Misal warna merah yang bertuliskan dua huruf "SS" sebagai lambang fasisme Nazi.

Gambar. 1.1. Simbol dan Icons Swastika dan Neo Nazi



Simbol menurut Arthur Asa Berger merupakan sesuatu yang berdiri atau ada untuk sesuatu yang berdiri yang lain. Sebuah simbol dapat berdiri sendiri untuk suatu instuisi, yang memiliki cara berpikir, ide, dan harapan, dan banyak hal yang lain (Berger, 2000:84). Simbol sosok pahlawan pria atau wanita misalnya, seringkali sifatnya dapat diintrepretasikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan keberadaan sosok Pahlawan tersebut.

Simbol amat berkaitan dengan ketidaksadaran. Maka dapat disimpulkan bahwa simbol adalah sesuatu yang didirikan untuk sesuatu lain yang digunakan sebagai instuisi, cara berpikir, ide, dan harapan, dan banyak hal yang lain. Namun juga dapat sebagai kunci untuk memungkinkan kita membuka pintu menutupi perasaan-perasaan ketidaksadaran kita yang hanya dapat dilihat tujuan dari simbol tersebut melalui penelitian yang lebih mendalam (Berger, 2000:84).

Menurut Wieman, dan Walter, daya suatu simbol atau simbolisasi bertanggung jawab atas kejadian dan kelangsungan pertumbuhan kepribadian manusia, dan atas pekerjaan-pekerjaan kreatif manusia (Sobur, 2004:164). Manusia merupakan pembuat simbol, pengguna simbol, sekaligus juga penyalahgunaan simbol), penemu kenegatifan (termoralkan oleh

sendiri, didorong oleh semangat hierarki (digerak-gerakkan oleh rasa keteraturan), dan dirusak dengan kesempurnaan. (Sobur, 2004: 165). Dapat diambil contoh dari istilah kuningisasi di era orde baru yang mengkontruksikan politik dalam rangka pengidentifikasian unsur yang biasanya saling bersinggungan dengan orsospol terbesar di Indonesia, seperti Golkar (Sobur, 2004:165).

Maka semua obyek simbolik menyorankan, atau menginginkan suatu rencana tindakan (*plan of Action*) dan bahwa alasan untuk berperilaku dengan suatu cara tertentu terhadap suatu obyek antara lain diisarakatkan oleh obyek tersebut (Sobur, 2004).

Simbol tidak saja mengacu pada lambang-lambang formal suatu negara atau Agama. Simbol pakaian misalnya juga merupakan "bahasa diam" (*silent language*) yang berkomunikasi melalui pemakaian simbol-simbol verbal, dimana Goffman (dalam Jusuf, 2001:82) menyebutkan bahwa simbol-simbol semacam itu sebagai '*sign-vehicles*' atau '*cues*' yang menyeleksi status yang akan diterapkan kepada seseorang, dan menyatakan tentang cara-cara orang lain memperlakukan mereka (Sobur 2004:171).

Dalam budaya dan religi, menurut Cli

bertujuan untuk menciptakan perasaan dan motivasi kuat, mudah menyebar, dan tidak mudah hilang dalam diri seseorang, dengan cara membentuk konsepsi ini kepada pancaran-pancaran faktual, yang pada akhirnya perasaan motivasi ini akan terlihat sebagai realitas yang unik (Sobur 2004:179). Terkait dalam sistem simbol dalam pengertian Clifford Geertz adalah segala obyek yang memberikan ide-ide, misal lembaran-lembaran Taurat yang memberikan ide bagi kaum Yahudi tentang Firman Tuhan. “Hal yang paling penting disini adalah bahwa ide dan simbol-simbol ini bukan milik publik, namun juga sesuatu yang ada diluar kita. (Sobur, 2004: 179). Walaupun simbol tersebut (lembaran-lembaran taurat) tertanamkan dalam pemikiran individu secara privasi, namun dia bisa juga diangkat dari otak individu lain yang memikirkan simbol tersebut (Sobur, 2004:179). Proses “simbolisasi” seperti perpindahan progam sebuah komputer yang diinstal kepada komputer lain, begitu pula simbol-simbol dalam suatu Agama.

Klasifikasi simbol menurut Arthur Asa Berger (Berger, 2000 :85)

1) Simbol konvesional :

Kata-kata yang kita pelajari berdiri yang berdiri atau

2) Simbol Aksidental adalah simbol yang kontras dengan

Simbol yang kontras dengan simbol konvensional yang sifatnya lebih individu, tertutup, dan berhubungan dengan sejarah seseorang. Seperti simbol merah yang diartikan sebagai simbol Fasisme, komunisme dan Maoisme oleh orang-orang Jerman, Amerika Serikat, dan China.

Simbol *Hell Boy* sebagai simbol setan yang tengah membawa salib, sebagai simbol Agama Kristen adalah simbol aksidental.

3). Simbol-simbol Universal adalah sesuatu yang berakar dari pengalaman seseorang.

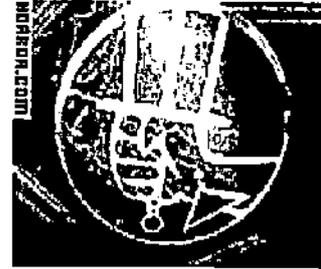
Upaya dalam memahami simbol seringkali rumit, atau kompleks, oleh karena fakta bahwa logika dibalik simbolisasi seringkali tidak sama dengan logika didalam proses-proses pemikiran kesehariannya. Simbol-simbol dalam film *Hell Boy* yang mempengaruhi khalayak, seringkali mampu menjadikan simbol simbol yang Universal, mengingat sebuah konteks film, sebagai komunikasi massa yang berperan mempengaruhi perilaku satu penerima, atau lebih.

Gambar. 1.2. Simbol Konvensional
Divisi 63 D



Simbol konvensional : simbol Divisi Infantri 63 D dibawah Komando Jenderal Dwight Esien Hower pada masa perang dunia ke II (sumber. Stephen E. Ambrose, American Heritage, New History of World War II)

Gambar. 1.3. Simbol atau Icons
B.P.R.D



Simbol Buraeu of Paranormal Research Defense (B. P. R. D) atau Dark Horse Comic (Versi Film *Hell Boy*). Dimana hal ini termasuk dalam kategori simbol aksidental dengan simbol konvensional (sumber. www.horror.com, diakses 16 Agustus 2005)

Gambar. 1.4. Simbol, atau Icons HellBoy



(www.sonypicture.com, diakses 16 Agustus 2005)

Sebuah simbol tidak akan dimaknai untuk seorang semata, ada suatu penanaman simbol tersebut kepada seseorang. Penanaman simbol itulah yang akhirnya membuat sebuah simbolisme. Sebagaimana diungkap Berger simbolisme pada dasarnya merupakan suatu tindakan atau proses per

tetapan atau ide dengan menubstitusikan sebuah

Created with

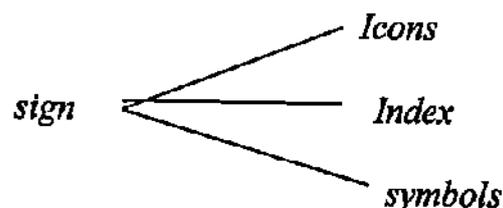
Didalam psikiatri, simbolisme menjadi sangat penting sejak hal tersebut dapat melayani atau menggambarkan sebagai mekanisme mempertahankan diri dari ego, dimana ketidaksadaran (dan terlarang) agresif atau dorongan seksual muncul sebagai ekspresi melalui representasi simbolik dan sehingga dapat terhindar dari penyensoran (Berger, 2000:32). Misalkan simbol pancasila yang dipublikasikan pada masa-masa orde baru kepada rakyat Indonesia yang berupa ajaran-ajaran yang ada dalam pancasila sehingga publik memiliki paham pancasilaisme.

B.1 Beda tanda, dan simbol, dan indeks menurut Charles

Sanders Peirce :

Simbol merupakan bagian dari tanda. Tanda terdiri dari Icons, Indeks, dan simbol, yang digambarkan Peirce sebagai berikut.

Diagram. 1.1. Beda tanda, simbl, dan Indeks



Sumber : Charles Sanders Peirce (1967) "Logic as Semiotic: The Theory as signs" dalam *Introductory Anthology*. Robert E. Innis (ed.)

1) Tanda atau *Icons* :

suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikan¹. Representasi ini ditandai dengan kemiripan. Misalnya foto Amien Rais adalah ikon Amien Rais. *icons Hell Boy* (gambar 1.3) adalah *icons Hell Boy*

2) *Indeks* :

Tanda yang hadir secara asosiatif akibatnya terdapat hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Misal Kata Rokok memiliki indeks asap, kata Setan memiliki Indeks neraka.

3) Simbol,

Daam pandangan Peirce simbol dalam istilah sehari-hari lazim disebut kata (*word*), nama (*name*), dan label (*label*). Hal itulah yang membuat pengertian tanda, simbol, maupun kata seringkali tumpang tindih. Seperti halnya *Peirce*, *Ogden*, *Richards* juga memakai istilah simbol dengan pengertian yang kurang lebih sama dengan simbol wawasan *Peirce*.

Tabel. 1.1 Perbedaan Antara *Icons*, Indeks, dan Simbol

| | Ikon | Indeks | Simbol |
|---------------|---------------|--------------------------------|-------------------|
| Ditandai oleh | Kemiripan | Hubungan-hubungan sebab akibat | Konvensi-konvensi |
| Contoh | Lukisan | Patung | Asap/api |
| Proses | Dapat dilihat | Dapat digambari | Harus dipelajari |

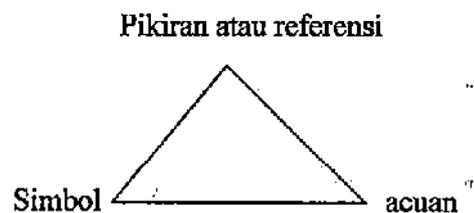
(Sumber : Arthur Asa Berger, *Media Analysis Techniques* 2000: 5)

B.2 Hubungan antara Simbol, *Thought of Reference* (Pikiran atau Referensi), dengan Referent (Acuan).

Menurut pandangan Ogden, dan Richards, simbol memiliki hubungan assosiatif dengan gagasan atau referensi serta referen atau dunia acuan, seperti halnya pandangan wawasan Peirce, hubungan ketiga butir tersebut bersifat konvensional (Aminuddin, 1997:2005, Sobur, 2004: 159). Hubungan antara simbol, *thought of reference* (pikiran atau referensi), dengan *referent* (acuan) dapat digambarkan

dalam konsep semiotika sebagai berikut:

Diagram. 1.2. Triangles simbol, *thought of reference*



(Sumber diagram : Aminuddin.1997; Pengantar Memahami Bahasa Dalam karya Sastra. Semarang: CV IKIP Semarang Prees, hlm.206. Alex Sobur 2004:159).

Dari bagan diatas bahwa pikiran merupakan mediasi antara simbol dengan acuan, dan atas hasil pemikiran itu pula terbuahkan referensi: hasil penggambaran maupun konseptualisasi acuan simbolik. Maka referensi merupakan gambaran hubungan antara tanda kebahasaan yang berupa kata atau kata-kata maupun kalimat dengan acuan yang membuahkan satuan pengertian tertentu. (Sobur, 2004:159-160).

Seperti yang dikatakan Berger (Sobur, 2004 : 162), konteks sangat penting. Simbol merupakan bagian salah satu unsur dari komunikasi, maka seperti halnya komunikasi simbol tidak muncul dalam suatu ruang hampa sosial, melainkan dalam suatu konteks atau situasi tertentu. Beberapa bentuk konteks (Liliweri 2000 : 198, Sobur, 2004:162)

1. Konteks Fisik, misalnya lokasi berlangsungnya suatu peristiwa.
2. Konteks waktu, misalnya ada istilah jam yang baik, hari baik, minggu baik, bulan baik, dan tahun baik.
3. Konteks Historis, adalah keadaan yang pernah dialami oleh peserta komunikasi, pengalaman historis itu berpengaruh terhadap keadaan komunikasi.
4. Konteks psikologis, suasana kebatinan yang bersifat emosional
5. Konteks sosial dan budaya, adalah keadaan sosial, budaya, yang menjadi latar belakang komunikator, dan komunikan serta tempat berlangsungnya komunikasi.

B.3 Simbol-simbol Kepahlawanan

Sebuah simbol dapat berdiri sendiri untuk suatu institusi, cara berpikir ide-ide, dan harapan-dan banyak hal lain. Sosok pahlawan pria, dan wanita, acapkali simbolis sifatnya dan dengan demikian dapat diinterpretasikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan sosok pahlawan tersebut, yang dikatakan Asa Berger (Berger, 2000:84) adalah kunci yang memungkinkan kita untuk membuka pintu yang menutupi pera

lebih mendalam. Simbol-simbol merupakan pesan dari ketidaksadaran kita.

Simbolisme menurut Hinsie, dan Campbell didefinisikan sebagai Sebuah tindakan atau proses penampilan suatu tatanan atau ide dengan mensubtitusikan obyek, tanda, atau signal. Didalam psikitriatri. Simblisme menjadi sangat penting sejak hal tersebut dapat melayani atau menggambarkan sebagai mekanisme pertahanan diri dari ego, dimana ketidaksadaran (dan dilarang) agresif atau dorongan seksual muncul sebagai ekspresi melalui representasi simbolik dan sehingga dapat terhindar dari penyensoran (Hinsie, dan Campbell dalam Berger, 2000 :85).

C. Mitos dalam Kajian Komunikasi

Mitos secara umum dipandang sebagai cerita-cerita, atau dongeng yang ada dalam legenda-legenda rakyat, dan karangan sastra, yang kadang sulit dipahami maknanya atau diterima kebenarannya karena kisah didalamnya irasional. Secara lebih luas mitos dimengerti sebagai sebuah cerita yang memberikan pedoman, dan arah tertentu kepada sekelompok orang (Van Peurson, 198

yang diucapkan cerita yang diperagakan oleh ritual (Sobur 2004:224). Milinowski mengungkap mitos merupakan suatu pernyataan purba tentang realitas yang relevan (Sobur 2004:222). Mitos disini semata-mata dipahami sebagai percobaan manusia untuk mencari jawaban-jawaban dari pernyataan-pernyataannya tentang semesta (Sobur, 2004:222).

Dalam dunia politik mitos kerap dijadikan alat untuk menyembunyikan maksud-maksud yang sebenarnya, yaitu membuka jalan, mengadakan taktik untuk mendapatkan kekuasaan dalam masyarakat yang bersangkutan dengan "melegalisasi" sikap dan jalan sosial. Tujuannya dari suatu mitos politik adalah selalu untuk kekuasaan negara, karena dianggap bahwa tanpa kekuasaan keadaan tidak dapat diubahnya (Susanto, 1985:220, Sobur, 2004:224).

Dalam kajian komunikasi, mitos merupakan pesan dari sebuah proses komunikasi, dalam dunia media massa ada rekayasa menghilangkan mitos lama yang justru memunculkan mitos baru. Hal ini seperti apa yang diungkap *Horkheimer*, pada hakikatnya usaha manusia rasional adalah mitos, sebab usaha manusia

dirinya sendiri : usaha manusia rasional itu terjadi, ada dan mengenal dirinya hanya berkat dan didalam mitos (Sobur, 2004: 208). Dengan kata lain, usaha manusia rasional itu sendiri niscaya atau tidak lain adalah mitos itu sendiri (Sindhunata, 1984:124, Sobur 2004:209).

Kaitannya dengan komunikasi, ketika mitos dieksploitasi sebagai media komunikasi, Roland Barthes, yang menyebutkan studi mitos sebagai *Mythologies*, bahwa sebagai bentuk simbol dalam komunikasi, mitos bukan hanya diciptakan dalam bentuk diskursus tertulis, melainkan sebagai produksi sinema, fotografi, advertensi, olah raga, dan televisi (Sobur, 2005: 208). Singkatnya, komunikasi yang terjadi lewat medium film khususnya dalam film *action-horor*, atau film superhero yang dikenal dengan sebutan *scine fiction* selalu memunculkan mitos dalam setiap isi pesan yang ingin disampaikan dalam film tersebut.

Levis Strauss membedakan mitos dalam unsur-unsur elementer dalam setiap mitos. Unsur-unsur elementer tersebut oleh Levi Strauss dinamakan sebagai *mythemmes* (Berger, 2000:25). *Mythemmes* inilah yang disebut pula sebagai kalimat atau bahasa yang merupakan :

dalam kalimat ada namanya fonem atau suku kata. Fonem itu sendiri merupakan sistem yang terdiri dari relasi-relasi dan oposisi-oposisi. Inilah yang dikenal dalam sebagai oposisi biner, seperti alami dan budaya, laki-laki dan perempuan, baik dan jahat (Junaedi, 2005).

Mitos kepahlawanan adalah mitos umum yang dikenal didunia. Kita menemukannya dalam mitologi klasik Yunani, dan Romawi. Di jaman pertengahan, ditimur jauh, dan diantara suku-suku primitif kontemporer. Mitos kepahlawanan tersebut memiliki pola yang universal, meskipun mitos tersebut telah dikembangkan oleh kelompok-kelompok atau individu-individu tanpa adanya kontak cultural satu sama lain, secara terus menerus seseorang mendengar dongeng yang menggambarkan sosok pahlawan yang menakjubkan namun rendah hati, merupakan bukti awal dari kekuatan manusia super, keulungan, atau kekuatannya yang muncul dengan cepat, kejayaannya melawan kekuatan jahat, kesalahannya atas dosa kesombongan (*hybris*), dan kejatuhannya melalui penghianatan atau pengorbanan "pahlawan" yang berakhir

Menurut Handerson mitos tentang pahlawan memiliki fungsi membantu individu-individu mengemabangkan ego kesadarannya, yang memungkinkan mereka berhubungan dengan problem-problem yang mereka akan konfrontasikan sebagaimana pertumbuhan usianya (Berger, 2000: 96). Figur kepahlawanan membantu orang dengan pemisahan problem dan individualisasi dari orang tua dan figur pelindung yang lain, yang menjelaskan mengapa mereka ditemukan melalui sejarah, dan mengapa mereka menjadi sangat penting (Berger, 2000:96).

Dalam pandangan Jung terjadi peperangan untuk pembebasan antara bayangan dan ego, dimana sosok pahlawan menyediakan maksud dan arti (atau wacana), yang simbolik adalah ego yang "membebaskan manusia dewasa dari kemunduran panjang untuk kembali dari kebagiaian masa kecil didalam dunia yang didominasi ibunya" (Handerson, 1964: 118, 120, Berger, 2000: 96).

D. Representasi Media

Representasi tidak menunjuk pada dirinya sendiri. Karena sifat dasar itulah, maka representasi sering dipermasalahkan ihwal kemampuannya untuk bisa menghadirkan "sesuatu" diluar dirinya sendiri, karena

Secara garis besar representasi adalah suatu upaya untuk mencari pembenaran, atau kebenaran dari suatu "realitas" itu sendiri yang direpresentasikan. Maka representasi merupakan suatu tentang tindakan menghadirkan sesuatu atau merepresentasikan sesuatu yang lain diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Seperti apa yang diungkap oleh Yasraf Amir Pilliang mengenai representasi (Pilliang, 2003:21).

Menurut Grame Burton ada beberapa hal yang perlu dimengerti berkaitan dengan representasi sehingga relasi sosial yang berwujud dominasi, dan eksploitasi ini terbentuk, yaitu *stereotype, identity, difference, naturalization* dan ideologi. Dalam memandang representasi media, maka Burton mengajukan dua thesis. *Thesis* Pertama, representasi merupakan hasil dari suatu proses seleksi yang mengakibatkan sejumlah aspek dari realitas yang ditonjolkan serta ada sejumlah aspek lain yang dimarginalisasi. *Thesis* Kedua, apa yang dinamakan dengan dunia yang "nyata" itu sendiri layak untuk dipermasalahkan. Kalangan pemikir konstruksionisme memberi satu penegasan bahwa tidak ada satu pun representasi dari realitas yang secara keseluruhan pastilah "benar" dan "nyata" (Junaedi,2005).

Representasi mengandung soal pelibatan (inklusif) dan penyingkiran (eksklusif), dan keduanya terkandung

penting antara tipe dan stereotip (*stereotype*). Tipe merupakan klasifikasi yang bersifat umum dan penting terhadap orang dan peran menurut kategori budaya setempat, sementara stereotip dianggap representasi gamblang tetapi sederhana yang mereduksi orang menjadi sekumpulan ciri-ciri yang berlebihan, dan sereingkali berlebihan (Baker, 2000:274). Pemberian stereotip seringkali berupa pemberian stereotip, dan perannya dalam proses penyingkiran kelompok lain dari tatanan sosial, simbolis, dan moral (Baker, 2000:274).

Jacques Lacan menyatakan, sejak bayi manusia sudah terjebak dalam representasi dirinya yang dia lihat dicermin, yang disebut sebagai tahap imajiner, dan saat tumbuh dewasa, manusia mulai menerima bahasa yang merupakan tahap simbolik, yang pada tahapan ini manusia mulai menerima bahasa yang memberikan representasi tentang dirinya, suatu "identitas" yang justru berasal dari luar dirinya (Pilliang, 2003:29).

D.1. Representasi Film, Realitas, dan Hiperrealitas

Dalam pandangan aliran seni, dikenal istilah realisme (*realism*) sebagai sebuah pemahaman terhadap benda-benda seni adalah sesuatu yang nyata (*reality*). Namun anggapan bahwa benda-benda seni adalah realitas menjadi rancu ket

sendiri. Dalam memahami realita Umberto Eco mengungkap bahwa perlu adanya relasi semiotika antara tanda, makna, dan realitas (referensi) (Pilliang, 2003:45), seperti ketika seseorang mengatakan (A) sementara sesungguhnya adalah (B), begitu pula sebaliknya seseorang tengah mengungkapkan kebenaran (truth) ketika tanda yang digunakan mempunyai hubungan yang relatif simetris dengan referensi realitasnya. (Pilliang 2003:45). Berger mengatakan apabila tanda dapat digunakan untuk menampilkan kebenaran (*truth*), maka tanda dapat juga digunakan untuk berdusta atau menipu (*lie*) (Pilliang 2003:56).

Inilah yang akhirnya dikenalkan kata hiperealitas (*Hiperreality*) yang secara umum dipandang sebagai makna yang melebihi dari makna sesungguhnya. Mengambil dari munculnya sebab musabab Hiperrealitas milik Baudrillard, adanya Hiperrealitas disebabkan hilangnya petanda, runtuhnya ideologi dan metafisika representasi, dan bangkrutnya realitas itu sendiri, yang diambil alih oleh duplikasi dari dunia nostalgia, dan fantasi. Dengan kata lain Baudrillard munculnya hiperrealitas adalah ketika menjadi realitas yang mengganti realitas, pemujaan (*fetish*) obyek yang hilang bukan lagi obyek representasi, akan tetapi ekstase

Media massa khususnya film memiliki kecenderungan dalam membuat hiperealitas makna. Misalkan pahlawan yang makna aslinya berasal dari kata *Unknow* berubah menjadi sosok jagoan yang berhasil mengalahkan segala penjahat, dan musuh-musuhnya, serta dalam film Hollywood makna pahlawan lebih diidentifikasi dengan tubuh yang kekar. Sementara makna Pahlawan Nasional umpamanya lebih cenderung kepada sosok pejuang kemerdekaan yang telah gugur di medan laga. Artinya seseorang menjadi pahlawan ketika pemerintah memberikan gelar kepahlawanan kepada seseorang yang pernah dilakukan dimasa Orde Baru. Berbeda dengan makna pahlawan dalam film-film *Hollywood* yang lebih dimaknai dengan sosok yang penuh suka cita berhasil menghalau lawan, dan musuhnya. Begitu pula kata *devil* yang menurut M. Quraish Shihab berasal dari kata *do* yang berarti melakukan, dan *evil* yang berarti kejahatan (Shihab, 1996:509), yang berarti seseorang yang melakukan kejahatan, didalam media massa direpresentasikan sebagai sosok monster, atau sosok makhluk yang menakutkan, dan menyeramkan. Di dalam bahasa Yunani makna iblis berasal dari kata *Diabolos* yang berarti memasuki dua pihak untuk menghasut , dan memecah belah, dan *Ballein* yang berarti melontar (Shihab, (1996:509), sehingga memiliki arti, dan makna seseorang ata

pihak, didalam media film berubah menjadi kontruksi sosok monster yang buruk rupa.

D.2 Representasi dalam Film *Hollyywood*

Representasi dalam film Holywood seringkali dipandang sebagai refleksi dari kenyataan yang ada. Walaupun begitu ketika bertemu dengan teori representasi film-film Hollywood hanya representasi dari film itu sendiri. Dalam film-film Hollywood khususnya film *action* atau perang didalamnya banyak sekali unsur-unsur kekerasan, gairah seks, efek ketakutan, dan rona ketakutan yang memakai perwujudan kearah perwujudan simbolik yang paling ekstrim, sehingga diluar batas akal pikiran manusia , atau yang mungkin ada didunia realitas (Pilliang, 2003:59). Maka dalam memahami film Hollywood, sebagai suatu realitas, atau representasi itu sendiri maka ada dua hal yang perlu diperhatikan.

Pertama, Film Hollywood sebagai suatu realita's itu sendiri. Film Hollywood dalam membuat suatu film selalu pasti melihat dari realita yang ada dan merefleksikan dari sejarah yang ada. Kemudian memaparkannya kedalam film. Biasanya berupa film-film dokumenter yang menghadirkan suatu laporan, atau suatu cerita sejarah. Misal film-film dokumenter milik National Gheographic, dan Discovery Channel. Walaupun ad

memberikan laporan tentang peristiwa yang memang benar-benar sesungguhnya ada. Sebab lebih bersifat penyelidikan.

Kedua, berbeda dengan film sebagai refleksi realitas, yaitu film Hollywood sebagai representasi itu sendiri. Film Hollywood telah menghadirkan sejumlah cerita yang diambilnya dari pensejarahan, atau suatu keadaan yang ada dengan beragam teknologi *special effect* dan cerita yang telah didramatisir yang mampu memperlihatkan sebuah tontonan menghibur yang mampu membuat penonton terkesan dengan film tersebut. Seolah-olah apa yang direpresentasikan dalam film tersebut ada dan nyata. Namun pada sesungguhnya ketika berbenturan dengan beragam kepentingan sosiologi, industri, dan politik, tempat dimana film tersebut berasal, maka film Hollywood lebih mengedepankan aspek kepentingan dan aspek latar belakang individu dari si pembuat film Hollywood itu sendiri, yang akhirnya disisipi sesuatu yang diluar dari kenyataan sejarah itu sendiri. Misalnya Film Rambo yang menceritakan sejarah perang antara Amerika Serikat, dan Vietnam yang dalam adegan pertempuran kelihatan mampu mengalahkan puluhan sampai ratusan orang. Hanya dengan satu individu saja, yang akhirnya sosok yang mencerminkan diri sebagai sosok tentara Amerika Serikat tersebut selalu menonjolkan

sesungguhnya banyak korban berjatuh dipihak Amerika Serikat di saat perang Vietnam.

E. Media, dan Identitas

Aku dapat mengatakan bahwa aku seorang Asia, India, Pakistan, Inggris, Eropa, Muslim, Timur, sekuler, modernis, posmodernis tetapi apa makna semua itu? Apakah mereka mendefinisikan identitasku? Bisakah aku menerima mereka semua sebagai bagian dari hidupku, atau haruskah aku memilih satu hal atau hal lain menurut gagasan orang lain tentang identitasku? Aku tak punya masalah apapun mengatakan bahwa adalah semua hal itu, dan mungkin pada saat yang sama tidak satupun dari hal-hal tersebut. (Araeen (I, 1935), dalam Saddar dan Loon, Cultural Studies For Beginners, Oktober 2001: hal 125):

Ungkapan diatas merupakan bentuk penolakan ras dan identitas, yang dikonstruksikan secara sosial oleh para Imperialis dan Kolonialis, yang dalam hal ini juga dilakukan lewat jalur hegemoni media massa. Di Barat, orang berkulit berwarna selama ini digambarkan sebagai sekumpulan masalah, obyek, dan korban (Gliroy, 1987, Baker, 2000:275). Edwar Said mengungkap pada dasarnya tidak akan pernah ada novel (film) Eropa tanpa imperialisme (Sardar dan Loon, 2001:108). Lionel Trilling mnegatakan, teori rasial yang dirangsang oleh nasionalisme yang merajalela, yang didukung oleh sains yang tidak lengkap dan salah asimilasi, hampir tidak tidak diperselisihkan lagi (Said, 2001:304).

Teori ras, gagasan mengenai asal muasal primiti

kebutuhan akan kawasan-kawasan kolonial, yang kesemuanya ini adalah unsur-unsur dalam paduan sains, politik, dan budaya yang hampir tanpa kecuali, selalu ditujukan untuk memberikan kepada Eropa atau satu ras Eropa, atau satu ras Eropa yang mendominasi atas bagian-bagian umat manusia yang non Eropa (Said, 2001:304). Termasuk khususnya budaya film Amerika Serikat yaitu pemilihan actor, dan aktris selalu didominasi suatu ras atau bangsa Anglo Saxon, yang pasti menginferiorkan suatu ras atau bangsa lain diluar dirinya, khususnya yang menjadi musuh utama Amerika Serikat.

Ketika pasca Renaisans (revolusi Industri) persoalan Rasisme menguniversal lewat industrialisasi Eropa (salah satunya melalui medium film), dan proses kolonialisasi (Sardar dan Loon, 2001:122). Dalam cultural studies kini, secara umum diterima bahwa ras adalah konsep yang dikonstruksi secara social (Sardar dan Loon 2001:122). Pengkritik Multikulturalisme berpendapat bahwa identitas dibentuk untuk relasi-relasi kekuasaan. Representasi Barat tentang ras telah menciptakan identitas etnik melalui novel, teater, lukisan, film, dokumentasi televisi, musik, dan fotografi (Sardar dan Loon 2001:124). Mengambil tanggapan sosiolog Inggris Asia, Ali Rattansi menggambarkan pembentukan etnik sebagai proses rasialisasi. Hal ini akan terjadi

digunakan untuk melegitimasi proyek pembentukan subyek, inklusi, eksklusivitas, diskriminasi, inferiorisasi, eksploitasi, penyalahgunaan verbal, pelecehan fiscal, dan kekerasan (Saddar dan Loon 2001 : 125).

Media massa dalam mengkontruksi aktor-aktor memiliki kecenderungan untuk memasukkan unsur-unsur yang menjadi ciri khas dari asal media massa itu berdiri, khususnya film. Terkait dalam hal ini maka tokoh-tokoh timur diantaranya Salman Rusdi, dan Edwar Said dari dunia timur yang telah bermigrasi ke dunia barat yaitu Amerika Serikat yang nota bene merupakan eks kolonialis menyatakan adanya gagasan kontruksi kebudayaan yang dilakukan oleh barat terhadap dunia timur, atau *the other* (yang lain).

Dalam studi tentang dunia timur, orang-orang Amerika tidak akan mempunyai perasaan yang sama tentang dunia timur, yang bagi mereka mungkin sekali diasosiasikan dengan timur jauh (khususnya China dan Jepang) (Said, 2001: 1). Sementara dunia timur telah membantu mendefinisikan eropa (atau barat) sebagai imaji, idea, kepribadian, dan pengalaman yang berlawanan dengannya (Said, 2001:2).

Dalam teori pasca kolonial meneliti wacana-wacana pascakolonial dan posisi subyeknya, berkaitan dengan

kreoliasasi (Baker, 2005:288). Menurut Ashcroft et. Al, sastra pascakolonial adalah karya-karya yang diciptakan oleh orang-orang dari mantan kloni Eropa, dimana istilah Pascakolonial itu sendiri dapat menunjuk pada sastra yang ditulis setelah kolonialisasi yang juga dipakai untuk mencakup wacana colonial itu sendiri, yaitu dunia semasa dan setelah kolonialisasi Eropa. (Baker 2005:288).

Tentang studi pasca kolonial, Mahatma Ghandi mengungkapkan bahwa para kolonial meyakini bahwa teks memiliki kekuatan dan kedudukan yang ampuh, dan menjadi salah satu alat kontrol kolonial teks (Ashcroft, Griffiths, dan Tiffin 2003:X). Para kolonial memakai teks sebagai sarana komunikasi dalam mendukung, dan menyebarkan hegemoni kekuasaan kolonial. Maka lewat tekslah kekuasaan ini dikonstruksikan secara lebih jelas, melalui wacana-wacana tekstual yang disebar oleh pihak kolonial itu sendiri (Ashcroft, Griffith, dan Tiffin 2003:X). Tujuannya agar membentuk suatu kesadaran masyarakat jajahan dan sekaligus mengkonstruksikan identitas diri para kolonial. Bill Ashcroft, Gareth Griffiths, dan Helen Tiffin mengungkapkan lewat teks pula masyarakat poskolonial mengekspresikan, dan menemukan resistensinya yang tajam terhadap teks para kolonial (Ashcroft, Griffith, dan Tiffin 2003:X).

Dengan memakai teori diatas, film-film Amerika Serikat sebagai sebuah karya audion dan visual Amerika Serikat terus mengidentifikasi pada orang-orang dari negara lain yang pernah menjadi musuh besarnya pada sosok-sosok tertentu pasca perang dunia II, dan pasca perang dingin yaitu pasca kolonialismenya Adolf Hitler, Mussolini, Stalin, dan Lenin, Mao Zhe Tung, dan Kaisar Hirohito, Preseden Rusia Romanov, Pol-Pot, dan Saddam Husein, sebagai musuh besar Amerika Serikat. Tokoh-tokoh diatas mengidentifikasi kepada orang-orang Rusia, Jerman, dan China, khususnya orang Amerika Latin, yang selalu dalam film-film barat diidentifikasi pada sosok mafia seperti Triad, Zakuza, Mafioso, dan jenis-jenis kelompok penjahat lainnya. Begitu pula Islam yang selalu teridentifikasi pada sosok yang sadis, dan teroris, seperti pada film True Lies yang pernah menjadi pertentangan bagi umat Islam beberapa tahun yang lalu.

E.1 Identitas Nasional

Bentuk-bentuk komunikasi menciptakan identitas nasional. Anderson mengungkap “bangsa” adalah “masyarakat terbayang” dan identitas nasional merupakan kontruksi yang dirakit melalui simbol, dan ritual yang berkaitan dengan kategori wilayah, dan

keberhasilan secara mekanis, kelahiran “kapitalisme percetakan”, memungkinkan bahasa pasar dibakukan dan disebarluaskan sehingga terciptalah prasyarat-prasyarat bagi kelahiran kesadaran nasional, sehingga bahasa cetakanlah yang menciptakan nasionalisme, bukan bahasa tertentu itu sendiri (Baker, 2005:262). Namun meskipun mampu mengait-ngaitkan identitas nasional dengan modus komunikasi, Thompson mengungkap Anderson tidak mampu menjelaskan secara persis bagaimana bentuk-bentuk cetakan baru tersebut melahirkan rasa kebangsaan (Baker, 2005:263).

Mercer mengatakan identitas diperdebatkan dengan sengit ketika identitas mengalami krisis, dimana Globalisasi memunculkan konteks krisis semacam ini sebab identitas memperluas asal usul dan sumber daya bagi pembentukan identitas. (Baker, 2005:264). Dalam mempersoalkan identitas bahwa identitas dalam suatu kebudayaan atau negara tidak bisa lagi dipahami hanya dalam pengeryian tempat, tetapi lebih tepat dipahami dalam pengertian perjalanan (Baker, 2005:264).

Sebagaimana dapat dilihat identitas kulit hitam tidak saja absolut lintas dunia karena identitas bud

berbeda. (Baker, 266). Meskipun demikian Gilroy menunjukkan bentuk-bentuk budaya secara historis dialami bersama dalam Atlantik Hitam. (Baker, 2005:266). Sebagai contoh *Hip-hop*, hibrida Amerika-Karibia, menjadi bentuk musik yang paling penting bagi semua kulit hitam dan simpul identifikasi dalam Atlantik Hitam. Musik *Rock N Roll* misalnya, akan mengidentifikasikan pada semua orang kulit putih Amerika Serikat. Hal itu disebabkan musik ini pertama kali menjadi trend oleh *Elvis Presley*, dan kebanyakan dinyanyikan oleh orang kulit putih Amerika Serikat.

E.2 Keterlibatan Departemen Pertahanan Amerika Serikat (U.S Departement of Defense) atau Pentagon dan Holywood kaitannya dalam Membangun Identitas Nasional Amerika Serikat.

Film Hollywood memiliki permainan yang cukup unik dalam membangun identitas orang-orang Amerika yang berguna untuk membangun identitas nasional yang tentu saja keterlibatan U.S Departement Of Defense (Departemen Pertahanan Amerika Serikat), sebagai sebuah lembaga Pertahanan Pemerintahan Amerika Serikat terlibat dan turut serta dalam pembuatan film Holy

Berikut ini kutipan-kutipan dari pernyataan Perwira-perwira Militer AS, tentang keterlibatannya dengan perfilman Hollywood, yang terkait dengan identitas nasional Amerika Serikat dalam film Hollywood, yang diambil dari sebuah arsip dalam situs militer milik Pentagon, (www.stormingmedia.com, tanggal, 17 Agustus 1945).

1. Studi Projek yang dilakukan oleh Bob Osborne, Perwira dari Army War College Carlisle Barracks, Pennsylvania, berjudul *Propaganda Tool: The Hollywood War Movie and Usurpation by TV, (Study Project, 1990 : 59)*.

Berikut Laporannya:

The motion picture industri, known to Americans as Hollywood, has played a unique role in molding the American Public during a national crisis. At no other time in American History was the Hollywood film feature used to this extend as in its role as a propaganda machine to influence the national will of American people as in World War II. This Studi seeks in general examination the role these feature films played

in World War II in Boding American public opinion into national will toward the war effort. In studying its effectiveness the definition of propaganda will be examined and the controversy between its use and term of Information to the American public; the effect of changing political views after World War II on motion picture industry and film themes: the usurpation of the movie industry as a propaganda tool by the new technology of television after 1950 and its effect on American public; and finally, to draw a conclusion as to the use of the motion picture as a propaganda tool in the future national crisis in American.

Masyarakat Amerika yang dikenal juga sebagai warga Hollywood sangat mengenal perkembangan industri film yang telah memainkan peranan khusus di percetakan masyarakat Amerika selama krisis nasional. Pada masa yang sama dahulu kemajuan tersebut sangat istimewa diperfilman Hollywood. Sama peranannya dengan mesin propaganda yang mempengaruhi orang-orang Amerika pada saat perang dunia ke II. Penelitian ini mencoba dalam ujian atau tes secara

diputar pada perang dunia ke II dalam ikatan masyarakat Amerika dengan mengeluarkan pendapat dalam tujuan negara terhadap upaya perang. Dalam mempelajari keefektifan definisi propaganda akan diperiksa, dan kontroversi antara kegunaan, dan hubungan informasi bagi masyarakat Amerika; pengaruh perubahan pandangan politik setelah perang dunia ke II dalam perkembangan industri perfilman, dan dalam tema-tema film; perebutan kekuasaan dalam industri perfilman sebagai alat propaganda leh teknologi baru yang berupa televisi setelah tahun 1950, dan pengaruhnya terhadap masyarakat Amerika; dan akhirnya, untuk menggambarkan sebuah kesimpulan sebagai manfaat perkembangan perfilman sebagai alat propaganda pada krisis nasional di Amerika.

2. Laporan Riset yang dilakukan oleh Tyrone. L Graham, Yang juga seorang perwira dari *Army War College Carlisle Barracks, Pennsylvania, Media Impact: Why The Army Must To Support Media, (Research Report,*

Berikut Laporannya:

This paper takes a historical views of the relationship between the military and the media. The impact of the media is examined in each major conflict, starting with the Revolution War and ending Somalia. The Manner in which the military has interacted with the media is examined. The extend of media influence on the Americans Public is reviewed and its impact on the Americans public is reviewed and its impact on the military discussed. The relationship between favorable media coverage and acces to battlefield is reviewed and example of strong leadership contering negative media given. Arguments for and against full media acces to the battlefield are discuseed in terms of the First Amendment and the militariés need the maintain operational security. Finally reasons as to why the Army leadership should plan for full support f the media in all future operations presented.

Makalah ini mengambil segi sejarah dari hubungan antara kemiliteran, dan media. Pengaruh surat kabar telah diuji disetiap konflik utama, berawal

kemiliteran telah dipengaruhi dengan surat kabar atau media yang telah diuji. Peninjauan kembali pada tingkatan media, dan pembahasan tentang pengaruhnya pada kemiliteran sangat berpengaruh pada masyarakat Amerika. Hubungan antara ulasan media yang baik, dan aksesnya terhadap medan peperangan adalah peninjauan kembali, dan contoh-contoh kepemimpinan yang kuat dalam melawan media negatif yang ada. Perdebatan, dan perlawanan pada akses media terhadap medan peperangan dibahas dalam bagian amandemen pertama, dan banyak kemiliteran perlu mempertahankan cara kerja keamanannya. Alasan terakhir adalah mengenai mengapa kepemimpinan tentara militer merencanakan semangat lebih untuk media dimasa depan yang bekerja pada masa sekarang.

3. Laporan Riset yang ditulis oleh W.C Garrison yang juga seorang perwira dari *Army War College Carlisle Barracks, Pennsylvania*. Laporrannya berjudul *Information Operations And Counter-Propaganda: Making Weapon of Public Affairs (Strategy Research Project, 1999:37)*.

Berikut Laporrannya:

The U.S Military operates in global information environment and is subject propaganda influence from domestic and foreign media. Acces to information and disinformations can now attitudes and behavior from battlefield to the far reaches of the world. Biased information can readily undermine the will of the American people and American Soldier to support operations. The study examined the role of public Affairs in information operations. Its identifies the need for Public Affairs to change the objectives of its Public Information fuction. It concludes with recommendations for Military Public Affairs to engange in definded counter-propaganda activity.

Kemiliteran Amerika Serikat bekerja dilingkungan penerbangan informasi sedunia, dan sasaran propaganda berpengaruh antara surat kabar lokal, dan luar negeri. Akses untuk menginformasikan, dan mengnonaktifkan sekarang ini dapat mempengaruhi sikap, dan tingkah laku dengan medan peperangan pada]

meruntuhkan keinginan masyarakat Amerika, dan tentara Amerika dalam membantu kinerja militer. Penyelidikan ini mengidentifikasi kebutuhan urusan-urusan umum dalam merubah tujuan-tujuan dari fungsi informasi umum itu sendiri. Hal itu dapat disimpulkan dengan rekomendasi dari urusan umum militer untuk penggunaan dalam menegaskan aktifitas *counter* (pusat) propaganda.

Dari kutipan-kutipan diatas sangat jelas, alasan kenapa identitas sosok *hero* dalam film yang bermuansa perang dunia ke II, selalu menonjolkan agen-agen pemerintahan khususnya militer Amerika Serikat. Hal itu mengingat kepentingan Departemen Pertahanan Amerika Serikat sendiri mempengaruhi identitas Nasional Amerika Serikat kepada publik, termasuk untuk mengatasi krisis nasionalisme pasca perang dunia ke II, seperti yang diungkap perwira Bob Osborne. Sehingga amat tampak sekali film-film setelah pasca perang dunia ke II, pasti menonjolkan identitas diri sebagai sosok yang superior.

Semasa perang dunia ke II, seorang te

semangat mereka (cinemaags, april 2003). Dalam komik yang berjudul *Superman*, Edisi *Man Steel* digambarkan si superhero tersebut tengah bahu membahu dengan tentara Amerika melawan musuh-musuhnya. Bahkan diceritakan pula Superman menangkap Adolf Hitler, dan Joshep Stalin, tokoh fasisme dan Komunisme masa lalu.

F. Ideologi dalam Film

Secara etimologi Ideologi berasal dari kata ide-ide, harapan, gagasan, atau cita-cita. Ideologi merupakan abstraksi dari suatu pesan moral, sosial, dan politik, atau sebuah pandangan yang dibuat sedemikian rupa agar dapat diterima, dan seakan-akan telah disyahkan oleh publik, atau masyarakat sesuai dengan tujuan daripada Ideologi itu sendiri. Pandangan secara umum Ideologi merupakan produk dari kepentingan kekuasaan untuk mendapatkan legitimasi terhadap keadaan yang pada kenyataannya tidak memiliki legitimasi. Fiske mengungkapkan ideologi lebih efektif karena ideologi bekerja dari dalam bukan dari luar, yang ditulis secara mendalam pada cara berpikir dan cara hidup semua kelas (Fiske, 1990:241).

Film tak lepas dari ideologi politik, tempa

thesis tentang ideologi, yang diambilnya dari teori Marxis klasik tentang perjuangan antar kelas. Bahwa negara sebagai suatu kelas yang menyatakan diri dalam aparat-aparat negara represif (*Represif State Apparatus, (RSA)*), seperti polisi, militer, dan sebagainya yang berusaha mengamankan hubungan-hubungan produksi yang ada. Dalam pandangan Althusser ini, RSA melaksanakan peran dan fungsinya melalui jalur kekerasan, atau dominan. Karena metode produksi tersebut tidak akan bertahan dalam satu tahun, maka melakukan proses reproduksi diluar jalur kekerasan, melainkan dengan hegemoni. Dengan meminjam istilah Antonio Gramsci bahwa Hegemoni dilakukan melalui ideologi, yang kemudian oleh Althusser disebutkan sebagai *Ideologi State Apparatus (ISA)* (Faruk, 2002:138). Dengan cara hegemoni dengan ideologi inilah cenderung dilakukan, dan disebarkan lewat komunikasi (Faruk, 2002:139).

Althusser mengajukan dua thesis mengenai ideologi. Thesis pertama, ideologi merepresentasikan hubungan-hubungan imajiner antara individu dengan kondisi-kondisi eksistensinya yang nyata. Dunia dibangun oleh ideologi yang tidak sesuai dengan kenyataan, atau ilusi. Althusser menganggap bahwa yang direpresentasikan oleh ideologi bukanlah kondisi eksistensi, melainkan hubungan mereka dengan kondisi itu. Hubungan manusia d

Thesis kedua bahwa ideologi mempunyai suatu eksistensi Material, Althuses mengatakan bahwa gagasan-gagasan atau representasi-representasi yang membangun ideologi tidak bersifat ideal atau spiritual, melainkan mempunyai eksistensi material. Ideologis selalu hadir dalam suatu apparatus dan praktik-praktiknya, yang kesemuanya bersifat material. Ideologi melalui berbagai bentuk ritual, menyeru, memanggil, mengidentifikasi, mengenali diri seorang individu sebagai subyek, si individu mengakui bahwa memang dirinyalah yang dimaksudkan. Misal seseorang percaya pada Tuhan akan berperilaku dengan cara tertentu secara teratur dan sebagainya (Faruk H.T 2002:140). Praktek inilah yang dalam setiap tindakan komunikasi dilakukan. Setiap komunikasi disampaikan kepada seseorang, dan dalam proses penyampaian tersebut menempatkan orang itu kedalam relasi sosial. Dalam pengakuan diri (ke-aku - aku-an) sebagai wadah dalam memberi respon kepada komunikasi, secara otomatis diri tersebut mengkontruksikan kedalam sosial diri itu sendiri. Hal inilah yang membuat bersifat ideologis.

Setiap komunikasi memberikan interpelasi atau pemanggilan dengan beragam cara, misal alat kosmetika lipstik berwarna merah nyala memanggil orang untuk “menjawab”-nya dengan memiliki rasa ingin mengenakan lipstik s

yang secara seksual melatih berpikir untuk menarik laki-laki. Maka para wanita ikut berpartisipasi dalam mengkonstruksikan dirinya sendiri sebagai subyek yang menarik bagi laki-laki, yang akhirnya menempatkan wanita pada kekuasaan laki-laki (Fiske, 1990:241). Hal tersebut membuat wanita mengakui dirinya sebagai sasarannya, yaitu para laki-laki, dengan menggunakan lipstick untuk memberikan posisi dirinya secara submisif kedalam relasi gender, dimana laki-laki yang suka melihat wanita yang memakai lipstick mearh menyala akan diposisikan sama namun secara berbeda, dengan kata lain laki-laki terpanggil sebagai sosok yang memiliki kekuasaan (Fiske, 1990:242).

F.1 Ideologi *Neo Liberalisme*, Dan *Amerikanisme*

Ideologi liberal pada awalnya dimulai semenjak keruntuhan kerajaan yang berideologi Monarkhi di Perancis, dan Inggris, yang kemudian muncullah revolusi yang akhirnya menggeser asas monarkhi menjadi Aristokrasi. Kemudian muncullah paham liberalisme sebagai suatu kebebasan rakyat berkehendak. Dilihat dari piagam magna charta. Ungkapan liberalisme itu sendiri di Amerika Serikat berawal dari Abraham Lincon lewat sebuah ideologi yang menginginkan kemerdekaan

patung *Liberty*, sebagai simbol Amerika Serikat yang bebas dan merdeka. Ketika Amerika Serikat berperang melawan Nazi, Rusia, dan Timur Tengah, dan Jepang terjadilah penanaman liberalisasi secara dominan. Inilah yang disebutkan Althuser sebagai *RSA*. Dengan kata lain merupakan *RSA*-nya Amerika Serikat.

Usai perang dunia ke II Amerika Serikat melakukan hegemoni ke negara lain. Hegemoni inilah yang meminjam pandangan Althuser digabungkan dengan pemikiran Marxis Klasik, dan Antonio Gramsci disebut hegemoni yang berupa ideologi, atau dikenal dengan istilah *ISA*. Mengingat media khususnya film adalah medium yang tepat maka ideologi dilakukan menggunakan jalur media massa, khususnya lewat media film. Istilah *Neo Liberal* inilah yang akhirnya muncul pasca perang dunia ke II yang merupakan istilah lain setelah pasca liberalisasi Amerika Serikat atau dikenal dengan istilah *Amerikanisasi* yaitu hegemoni segala *lifestyle*, atau gaya Amerika dalam segala tatanan sosial. Proses hegemoni *Amerikanisasi* tersebut dilakukan melalui jalur media massa, khususnya film. Maka mengambil pemikiran Yuri Tsivian, tentang *Amerikanisasi* yang memunculkan paham

Maka *Amerikanisasi* adalah paham

gaya atau *lifestyle* Amerika, atau keamerikaan-amerikaan. Di dalam film hal itu dapat di lihat dari unsur-unsur yang berupa daya tarik, montase Amerika, serta latar Amerika yang dipakai dalam film tersebut (Gledhill, 2000: 334).

F.2 Ideologi Nasionalisme-Sekuler Sebagai Agama Baru.

Dalam pandangan Hans Kohn, pakar ternama dalam sejarah nasionalisme, dipandang sebagai berakhirnya kejayaan Agama berkuasa, yang akhirnya menjadikan ideologi nasionalisme sebagai Agama baru (Komaruddin 1998:48). Hal inilah yang kemudian disebut *Lindom* menyebut Nasionalisme-Sekuler sebagai bentuk ideologi *Luciferisme*, yaitu filsafat hidup yang mengidealisasikan kehebatan manusia pada posisi dewa (Komarrudin, 1998:49).

Terkait dalam hal ideologi Nasionalisme-Sekuler, Jurgensmeyer menyatakan,

Orang bisa setuju atau tidak, tetapi pada kenyataannya sejarah menunjukkan bahwa faham nasionalisme sekuler di barat telah banyak berbuat untuk menyelesaikan berbagai konflik dan perang berdarah yang api dan bahan bakarnya datang dari fanati:

Tetapi dilain hal Jurgensmeyer juga mengingatkan bahwa pandangan Hans Kohn mengenai Nasionalisme-sekuler sebagai Agama baru digugat oleh Juergensmeyer, dimana diberbagai belahan dunia tengah bangkit gerakan anti-Nasionalisme sekuler dengan Panji ethnorelegius, yang tidak secara eksklusif ada pada negara-negara Timur Tengah yang mayoritas Agama Islam, tetapi juga masyarakat non muslim seperti Sri Lanka, India, Israel, Filipina, dan Thailand (Komaruddin, 1998: 49).

G. Fetisisme Dan Citra Film

Dalam budaya massa dan budaya komuditas terdapat sikap yang menganggap adanya kekuatan, daya pesona, atau makna sosial tertentu yang bersemayam pada obyek tertentu yang dimiliki oleh seseorang yang memiliki sebuah produk. (Piliang, 2003: 17). Begitupula dalam budaya film yang selalu menonjolkan orang-orang atau aktor-aktor dimana film tersebut dibuat atau berasal. Dengan tujuannya menunjukkan eksistensinya kepada publik, agar dinilai memiliki daya pesona, atau kharismatik lewat efek visualisasi, dan *dubbing* (suara). Sehingga pesona aktor-aktor tersebut memiliki daya tarik yang begitu kuat.

Fetisisme secara terminologi dipahami seba

bersemayam pada obyek tertentu. (Pilliang 2003: hal 17). Biasanya terdapat pada simbol atau lambang, dan tubuh. Bagi Jean Baudrillard fetisisme berlaku pada obyek tanda atau obyek sebagai tanda (Pilliang 2003:97). Baudrillard menjelaskan tanda-tanda dikonstruksi sebagai komoditi didalam wacana kapitalisme yang menuntut adanya pengemasan, pesona (*fetishism*), kejutan (*surprise*), dan daya tarik (*eye chatching*).

Konsep inilah yang akhirnya dalam dunia komunikasi mengenal fetisisme dalam konsep pesona (*fetishism*) atau citra. (Pilliang, 2003:97). Marshal McLuhan menyebut ini sebagai *medium is the message*, artinya orang tenggelam dalam gairah pengemasan tanda itu sendiri, lewat kecanggihan teknologi citraan (*imagology*) (Pilliang, 2003: 54). Media merupakan alat dalam menanamkan citra atau *braind image* kepada khalayak, sehingga khalayak menganggap citra yang ditawarkan tersebut baik, atau bagus, karena dalam memunculkan citraan tersebut didukung *visual effect*, dan *sound effect* yang mampu menanamkan citra tersebut kedalam *brainstorming* (benak) audiens.

G. Dialektika Dalam Media

Dialektika pada awalnya dikenalkan oleh para teori Marx ketika dialektika terjadi antar kelas pekerja, dan

dialektika yang dingin, dan murni dan tidak terbatas, karena terdapatnya intimidasi dari para moralis tua, dan para pengkhotbah moral masa Yunani yang akhirnya mematikan nalar berpikir manusia (Nietzhe 2002:9). Michel Foucault mengungkapkan bahwa dialektika pada mulanya menunjuk pada debat dengan tujuan lawan atau membawa lawan kepada kontradiksi, dilema, dan paradoks. Dapat diartikan sebagai seni mengajukan, dan menjawab pertanyaan yang tepat, pada sebuah diksusi dalam waktu, dan dengan cara yang tepat; seni mendapatkan pengetahuan yang benar tentang sebuah topik dengan penggunaan proses penalaran formal; istilah ini kadang digunakan untuk menamakan cabang logika, yang mengemukakan aturan-aturan dan cara-cara penalaran dengan tepat, atau suatu proses untuk mencapai suatu posisi atau kondisi melalui tiga tahap : tesis, anti tesis, dan, sintesis (Foucault, 2002:77).

Dalam persoalan Dialektika dalam Media, maka dengan mengambil pemikiran Michel Foucault, seseorang harus mengakui, bahwa dalam ruang-ruang seperti linguistik, etnologi, sejarah, dan Agama, dan sosiologi, konsep-konsep yang disusun pada abad 19, masuk dalam kategori dialektika, yang sesungguhnya sudah tidak dapat digunakan lagi (Foucault 2002:77). Michel Foucault mengungkap kembali dengan mengambil dari pem

ekspresi ini musti memiliki sebuah makna, tidaklah tepat bila ekspresi itu diletakkan kembali dalam kelengkapan tandanya, diletakkan kembali dalam ruang yang terbuka ini, yang tanpa akhir dan bercelah, atau kedalam ruang tanpa isi yang nyata tanpa rekonsiliasi? Sudahkah semua permainan atas negativitas yang dialektik ini, setidaknya yang telah terikat ini, memberikan sebuah makna yang positif? (Foucault, 2002: 77).

Maka dari pandangan Michel Foucault, media itu sendiripada dasarnya telah terjadi sebuah dialektika antara media itu sendiri dengan penonton, yang akhirnya memunculkan berbagai macam perubahan terhadap isi dari media massa itu sendiri. Ini dikarenakan penonton itu selalu reaktif terhadap perkembangan media, yang tentu saja media haruslah menjawab dari segala problematika yang disodorkannya kepada penonton. Sehingga terjadi perubahan-perubahan kontruksi dan isi daripada media itu sendiri.

Dialektika dalam media dilihat pada dua pandangan pertama media secara umum, dan kedua media secara khusus.

Pandangan pertama, dalam sejarah kontruksi pahlawan dan superhero terdapat dialektika dalam mengkontruksikan sosok pahlawan atau tokoh utama, dimana ketika kontruksi awal membuat metafora yang menjenuhkan, penuh deng:

masa ke masa ada perubahan dimana yang jahat tidak harus selalu buruk rupa, terkadang pula ibu peri dapat menjadi jahat. Hal ini seperti dalam Film produksi Walt Disney yang dahulunya sering memproduksi film-film *Cinderalla*, *Snow White*, yang pada masa kemudian memproduksi film-film yang bernuansa dalam karakter tokoh-tokohnya seperti *Beauty and the Beast*, dan *Shrek*.

Dalam Pandangan kedua yaitu pada media itu sendiri, dimana dalam sebuah produksi media, infrastruktur-infrastruktur dalam media tersebut juga saling melakukan dialektika atau proses sebelum pesan dalam film tersebut ditawarkan, yang dalam bahasa film disebut pra produksi film, atau proses *gate keeping*. Di dalam proses itulah terjadi dialektika antara para kerator-kreator atau tokoh yang ada dibalik layar film itu sendiri, yang membicarakan proses tentang apa yang akan disajikan, atau ditawarkan dalam film itu sendiri. Sepertinya halnya film *Hell Boy* yang terjadi pembicaraan serius antara sutradara Guilerrmo del Toro dengan

V. Metode Penelitian

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai adalah semiotika yang digunakan dalam berbagai penelitian, termasuk penelitian desain, film, yang mempunyai berbagai model analisisnya yang spesifik, sesuai dengan desain karakter objek (film) yang akan diteliti (Piliang, 2003: 270). Metode ini bersifat kualitatif – interpretatif yang merupakan metode yang memfokuskan dirinya kepada tanda dan teks sebagai obyek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode (decoding) dibalik tanda dan teks tersebut (Piliang, 2003:270). Salah satu metode interpretatif adalah metode Analisis teks.

Pada penelitian dalam film *Hellboy* ini akan dipakai pokok-pokok pemikiran linguistik Ferdinand Saussure, peletak dasar bagi linguistik modern (semiotika). Dasar-dasar pemikiran strukturalisme Saussure tersebut diantaranya. *Pertama*, Konsepnya tentang Bahasa (*langage*) dengan pasangan konsep *langue* dan *parole*. *Kedua*, dua jenis pendekatan dalam linguistik yakni *sinkronik*, dan *diakronik*. *Ketiga*, konsepnya tentang tanda yakni pasangan *penanda*, dan *petanda*.

Langue adalah fenomena bahasa secara umum. Sementara *langue*, dan *parole* merupakan bagian dari *langage*. *Parole* sendiri ialah manifestasi individu dengan bahasa yang mengindividukan makna. Beda dengan *langue* yang merupakan bagian dari *langage* di

direkam secara pasif. Sebaliknya parole adalah suatu tindakan individual karena kemauan, dan kecerdasannya (Sassure dalam Kurniawan, 2001:27). Selanjutnya pendekatan sinkronik adalah tinjauan yang lepas dari perspektif histories, atau disebut pendekatan ahistoris. Pendekatan diakronik adalah pendekatan histories terhadap linguistic sebagaimana yang dilakukan sebelumnya oleh para linguis.

Analisis Teks pada dasarnya adalah metode semiotik yang beroperasi dalam dua jenjang analisis. Pertama, analisis tanda secara individual, kedua, analisis tanda sebagai sebuah kelompok atau kombinasi. Teks secara sederhana dimengerti sebagai kombinasi tanda-tanda. (Piliang 2003:270). Dalam analisis tanda secara individual digunakan dalam berbagai model analisis tanda. Kemudian analisis tanda didalam kelompok atau kombinasinya disebut analisis teks (Piliang 2003: 271). Terkait dalam semiotika teks tidak sekedar menganalisis tanda (jenis, struktur, makna) secara individu, namun juga yang melingkupi pemilihan tanda-tanda yang dikombinasikan kedalam kelompok-kelompok atau pola yang lebih besar (teks) yang didalamnya merepresentasikan sikap, ideologi, atau mitos tertentu. Dalam hal ini meminjam model dan prinsip teks milik Twaites

Tanda → Denotasi → Konotasi → Mitos

Metode milik Twaites amat lemah dan kurang ot

Namun nantinya, ada metode-metode yang merupakan perluasan dari metode semiotika, yang bersifat kualitatif empiris, yang memfokuskan pada subyek pengguna teks. Dimana perluasan tersebut menutupi kelemahan-kelemahan metode analisis teks yang amat tergantung pada teks sebagai obyek penelitian. Salah satu dari metode teks adalah analisis isi (*content analisis*), semantic, dan differensial, dan etnografi. Metode-metode ini tidak memfokuskan diri kepada teks melainkan kepada manusia pengguna teks, termasuk lingkungan yang membentuk sebuah teks. Dalam analisis isi yang memfokuskan diri pada teks sebagai obyek penelitian, tetapi teks yang dianalisis secara empiris masih pada tingkatan denotasi, bukan pada konotasi (Piliang 2003:273).

Pada semantik diferensial yang menutupi kelemahan analisis teks, dikembangkan metode analisis tanda dan makna, yang sebaliknya memfokuskan dirinya pada manusia sebagai subyek pengguna bahasa. Pada metode ini memfokuskan dirinya pada makna yang dipahami secara langsung oleh pembaca sebuah teks. Di dalam semiotika ada empat dimensi makna, antara lain struktural, konstekstual, denotatif, dan konotatif. Metode semantik differensial mengkaji berbagai aspek psikis pada manusia pengguna tanda atau produk, seperti perasaan, sikap, atau emosi terhadap konsep tertentu, yang direpresentasikan lewat tanda atau produk tertentu. Sehingga metode ini sudah tidak lagi memahami konsep

dalam yang seperti dikatakan Barthes sebagai konotasi (Piliang, 2003:274).

Kemudian dikembangkan kepada studi Ethnografi atau etno-semiotika, dalam rangka meneliti proses sosial yang disebabkan adanya kritik daripada semiotika itu sendiri yang dinilai bergerak terlalu jauh antara teks dan struktur sosial, dan mengabaikan fakta bahwa ada hubungan yang tidak dapat dipisahkan antara teks dan masyarakat pembaca (penonton, pemirsa, pengguna), untuk menguji pembacaan semiotika (*reading*) terhadap teks oleh peneliti, dengan membandingkannya dengan pembacaan konkret yang dilakukan oleh masyarakat sendiri. Metode etnografi meneliti mengenai dimensi social sebuah teks, tidak dalam skala komunikasi sosiopolitik yang makro, akan tetapi pada tingkatan kehidupan sehari-hari yang konkret, dengan cara mengamati langsung masyarakat dalam proses komunikasi mereka, dan menggali makna dari mereka secara mendalam. Apabila metode etnografi melibatkan peneliti didalam proses diskusi, maka ia tidak dapat lagi disebut empiris, disebabkan beroperasinya berbagai pendapat subyektif disana. Dalam hal ini ada perluasan model analisis interpretatif dari teks kearah masyarakat yang membacanya, dan makna yang mereka dapatkan darinya. Hal inilah yang disebut daripada perluasan metode semiotika, yang disebut pula etno-semiotika (ethno-semiotika) (Piliang, 2003:276).

Dalam studi komunikasi, sebuah teks pada dasarnya

disebabkan dari...

sebuah teks tersebut menyebar didalam masyarakat, dimana etno semiotika menggali makna teks tersebut dari masyarakat pembacanya. (Pilliang, 2003:276). Pada saat suatu teks dilihat dalam dimensi sosialnya, maka perlu dua tingkat analisis. Pertama, analisis makro, yang berkaitan dengan konteks relasi sosiopolitik dan institusi dibalik teks, seperti semiotika yang dikembangkan Barthes yang menghubungkan sebuah teks dengan struktur makro (mitos, ideologi) sebuah masyarakat. Kedua, analisis mikro, menyangkut pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari masyarakat dengan teks.

Dengan demikian etno semiotika merupakan sebuah metode yang menghubungkan pembacaan teks dengan kehidupan sehari-hari yang bersifat mikro tersebut, yang dikarenakan etno semiotika tidak lagi pada tingkat sintaktik semata akan tetapi juga tingkat semantik, dan pragmatik (Pilliang, 2003:276).

Dalam kajian dalam film *Hell boy* metode-metode diatas adalah bagaimana tingkatan-tingkatan interpretasi makna pada simbol-simbol yang berada dalam film *Hell Boy*, dimana simbol merupakan bagian dari tanda (sign), yang kemudian dengan pengembangan Barthes menambahi makna dari simbol (bagian tanda) dalam film *Hell Boy* mengkonotasikan suatu simbol yang merupakan pengembangan dari makna denotasi. Sehingga mampu menunjukkan pada kebenaran atau pembenaran yang dilakukan pembaca (pengguna, penonton, pemirsa) simbol d

memperkaya atau menggali sebanyak-banyaknya sampai akhirnya mampu menjadi suatu jawaban tentang mitos yang dimunculkan pada film *Hell Boy*, serta tujuan daripada mitos itu sendiri dimunculkan.

B. Obyek Penelitian

Obyek penelitian pada topik ini adalah bentuk eksekusi film *Hell Boy*, produksi *Colombia Picture*, kerjasama dengan *Revolution Studio*, yang menampilkan simbol-simbol setan yang merupakan representasi dari dogma Agama Kristen Roma atau Katholik, dan karakter-karakter yang merupakan simbolisasi dalam film ini, baik tokoh protagonis, dan antagonis, yang merepresentasikan sebuah perdebatan, atau pertarungan ideologi, dua negara yang pernah berseteru. Sehingga dikhususkan pada simbol-simbol tertentu yang hendak dibangkitkan makna pesan-pesan tersebut.

Selain itu obyek penelitian juga melihat mitos superhero *Hell Boy*, sebagai Ksatria dari neraka, yang merupakan sosok superhero atau pahlawan yang menanggulangi segala kejahatan dari setan atau monster yang jahat, orang rusia, dan orang Jerman. Dalam mitos yang dimunculkan dalam film ini, *Hell Boy* dipercayai bekerja dalam sebuah badan organisasi (B.P.R.D), sebagai bagian milik organisasi pemerintahan federal Amerika Serikat (FBI), dalam menumpas segala musuh-musuhnya yang memiliki kekuatan ghaib, yaitu Grigory Rasputin. Tujuannya untuk mengetahui tujuan dibalik adanya mitos tersebut.

Kemudian adanya kisah pensejarahan yang dalam film *Hell Boy* terdapat bentuk cerita masa lampau (bentuk past tense) tentang adanya *Ogdru Jahat*, tujuh dewa kekacauan, yang menguasai dunia kegelapan, tempat adanya makhluk-makhluk raksasa atau monster yang jahat yang mendiami neraka, yang terdapat pula seorang anak setan, yang tengah tidur dalam penjara kristal. Kemudian datang seorang Ilmuwan, yang mengatasnamakan penasehat paranormal Presiden Roosevelt yang tengah diperintahkan untuk melakukan sebuah misi bersama tentara Amerika Serikat, menghancurkan ulah para Nazi Jerman yang hendak membuka pintu gerbang neraka atau portal dengan menggabungkan ilmu hitam dan teknologi agar mengacaukan keseimbangan perang. Pembukaan gerbang neraka tersebut didalangi oleh Grigory Rasputin (dukun hitam Rusia, yang dahulu dibunuh oleh kaisar Rusia, tahun 1916), dan Karl Rupert Kronens, serta yang (dalam teks film ini dijelaskan sebagai mesin pembunuh Adolf Hitler, dan anggota Thule Occut Society (sebuah badan metafisika milik Adolf Hitler), serta Ilyas, penyihir wanita Nazi Jerman. Dimana ada setting waktu pada tahun 1944 pada saat runtuhnya Nazi, dan setting tempat di skotlandia. Dalam konteks pendongengan atau penceritaan ini akan dilakukan pendekatan Historis, mengingat ada nama tokoh – tokoh yang pernah berseteru pada masa perang dunia ke II, diantaranya Presiden Rosselvet, dan Adolf Hitler. Kemudian mitos terbentuknya B.P.R.D yang menurut versi film ini dibentuk oleh Presiden Franklin. D Rc

pimpinan Profesor Broom, yang terdapat pula John Myer dan Liz Sherman sebagai anggota baru yang merupakan partner dari *Hell Boy*. Tujuannya untuk mengalahkan setan-setan dari neraka, atau para monster yang hendak menghancurkan bumi, termasuk menghadapi kembali kebangkitan Grigory Rasputin (seorang rahib legendaris rusia), dan Ilyas, serta Karl Rupert Kronens pada tahun 2004, yang dipercaya memiliki keabadian karena kekuatan iblis dari neraka.

Kemudian kekuatan tanda-tanda yang ada dalam film *Hell Boy* yang dikhususkan untuk penanda – penanda yang ingin dibangkitkan dalam film ini, dan menjadi tujuan dari pesan dalam film ini. Penanda-penanda dalam sebagai obyek penelitian dalam film ini dikhususkan kepada penanda-penanda yang ingin menyampaikan makna pesan Agama atau Politik. Penanda-penanda tersebut diantaranya. *Pertama*, pemakaian warna di saat-saat adegan horor, cinta, dan action dalam *Hell Boy*. *Kedua*, efek suara seperti efek suara pada auman monster - monster dalam film *Hell Boy*. *Ketiga*, pemakaian jenis musik yang memberikan nuansa-nuansa tertentu pada Film *Hell Boy*. *Keempat*, pengambilan *angle* kamera pada karakter-kharater, atau tokoh (*figur*), baik tokoh baik (protagonis, dan tokoh jahat (antagonis), yang ada dalam film ini.. *Kelima*, dialog yaitu teks dialog tertentu, atau percakapan yang terjadi diantara para pemain, dan percakapan yang ingin disampaikan pada penonton. *Keenam*, gerakan-gerakan tertentu dalam film *Hell Boy*.

Kemudian metafora-metafora yang secara khusus dilihat atau dimaknai sebagai karakteristik bahasa, diperluas pemaknaan metafora dalam hal pemikiran dan aksi dalam sebuah film. Metafora –metafora dalam film *Hell Boy* diantaranya bentuk-bentuk pengucapan tertentu yang menjadi karakteristik bahasa dalam film ini, dan pemikiran-pemikiran tertentu yang dijelaskan dalam film ini, serta aksi daripada karakter-karakter pemain atau figur Superhero (sosok pahlawan), Paranormal, wanita, Neo Nazi, orang rusia, monster jahat, Agen FBI, tentara Amerika Serikat (tentara sekutu) dalam film *Hell Boy*. *Hell Boy* memiliki metafora bahwa setan dapat menjadi pahlawan dengan cara memutuskan tanduknya, sehingga mengingkari garis hidupnya sebagai titisan iblis. Metafora selanjutnya adalah sosok Abe Saipen yang pandai menganalisa karena memiliki “cuping telinga” yang cukup kuat untuk mendeteksi sesuatu. Kemudian metafor monster Sammael dari neraka, yang digambarkan sebagai sosok monster purba yang berkembang biak lewat medium telur. Termasuk sosok Liz Sherman yang dimetaforkan sebagai sosok yang memiliki kekuatan *pyrokinesis* (sebuah istilah dalam dunia ilmiah tentang kekuatan yang luar biasa) sehingga memiliki kekuatan api. Metafor penjahat yang digambarkan sosok orang rusia, dan Jerman, yang memiliki

C. Tehnik pengumpulan Data

A. Studi Pustaka :

Studi Pustaka yaitu salah satu cara atau tehnik mengumpulkan data dari mulai mencari, kemudian mengolah data tersebut yang diperoleh dari literature-literatur yang berupa Buku, artikel, majalah, surat kabar, dan Internet. Selain itu juga berupa tulisan-tulisan yang berkaitan dengan topik penelitian.

B. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu salah satu cara atau tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari dokumen-dokumen yang ada yakni film *Hell Boy*, dan foto-foto, serta CD yang amat bersinggungan dengan film *Hell Boy*.

D. Analisis Data

Analisis Semiotika

Analisis dalam topik penelitian memakai analisis semiotika yang mengkaji kepada petanda (*signifier*) dan penanda (*signified*). Analisis semiotika berasal dari bahasa Yunani *semieon*, yang berarti tanda. Semiotika pada awalnya dimulai dari mitologi milik Plato, dan Socrates tokoh filsafat di jaman Yunani Kuno, yang kemudian dikenal dengan istilah semiologi, dimana terjadi pemecahan antara diri Plat

dalam memandangi suatu hal. (Syaiful, 2010: 118)

pendekatan strukturalis, dan Socrates lebih mendekatkan diri kepada kultural. Maka hal ini, pada pandangan Saussure, pelopor semiotika strukturalisme, mengungkap bahwa sistem pemaknaan terdiri dari serangkaian tanda (*signs*) yang dianalisis menurut bagian-bagian penyusunnya yang antara lain penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). (Baker 2000:90). Roland Barthes dengan pendekatan Saussure, menyesuaikan dan menerapkan pada praktik-praktik budaya populer untuk melihat bagaimana peristiwa-peristiwa seperti budaya populer menciptakan makna. Barthes menyatakan ada dua macam sistem pemaknaan : denotasi dan konotasi. Disini Barthes sudah memulai proyeknya dalam memelopori semiotika post strukturalis. Dimana pada pendekatan Barthes tanda konotasi juga mengandung kedua bagian tanda denotative yang melandasi keberadaannya. Sehingga apabila makna konotasi merupakan makna dasar atau primer yang dapat langsung ditangkap, makna konotasi terbentuk sebagai akibat pengembangan makna yang tidak lagi mengacu kepada makna dasarnya (makna denotasi). Terkait dalam semiotika milik Roland Barthes denotasi merupakan sistem signifikasi pertama, dan konotasi pada tingkatan kedua.

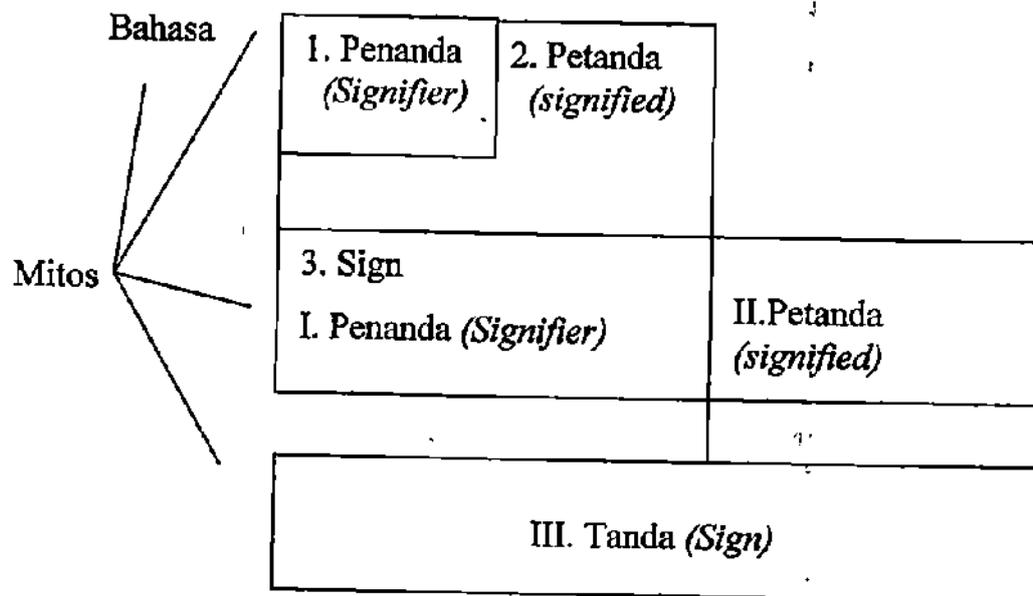
Karena konotasi bekerja lebih subyektif yang membuat kehadirannya tidak disadari . Penerima (*receiver*) amat mudah sekali membaca makna konotasi sebagai fakta denotasi. Kemudian pada tahap kedua, tanda kedua, tanda bekerja melalui (*Myth*). Mitos da

legenda kehidupan dewa-dewi, atau sastra lisan tradisional yang dikeramatkan, melainkan kepada sebuah tipe tuturan (*a type of speech*), sementara apa yang disebut wacana tidak lain adalah *Parole* atau tuturan dalam pengertian seluas-luasnya. (Barthes 1981:15). Maka mitos hanyalah tipe wacana (*a social usage of Language*) (Barthes, 1983:109). Letak keberadaan Mitos dikendalikan secara kultural dan merupakan cerminan yang terbalik (*inverted*), dimana ia membalik sesuatu yang (sesungguhnya) bersifat kultural atau histories menjadi sesuatu yang (seolah-olah) alamiah (Budiman, 1992:94). Disini metode pembongkaran terhadap teks dalam budaya populer yang kelihatan natural.

Bahasa memerlukan kondisi tertentu untuk dapat menjadi mitos (Barthes, 1983:109). Dalam kajian semiotis, mitos dicirikan oleh hadirnya sebuah tataran kewacanaan yang disebut sebagai sistem semilogis (Budiman 1992:94). Pada tataran bahasa adalah sistem semiologi tingkat pertama, dimana petanda-petanda sedemikian sehingga menghasilkan tanda. Hubungan ini dinamakan signifikasi (semiosis: dalam pengertian Pierce). Tanda-tanda pada tataran pertama ini pada gilirannya hanya akan menjadi penanda-penanda yang berhubungan pula dengan petanda-petanda pada tataran kedua. Pada tataran signifikasi lapisan kedua inilah mitos bersemayam (Barthes, 1983:114-115). Aspek material mitos adalah penanda-penanda pada *the second order semiological system* tersebut, yang disebut juga sebagai retorik atau konotator-konotator,

dapat dinamakan sebagai (*fragmen*) ideologis (Barthes, 1981:91). Petanda-petanda ini menjalin komunikasi yang intim dengan kebudayaan, pengetahuan, dan sejarah, karena hanya dengan melaluinya dunia sekitar dapat memasuki sistem (Budiman, 1992:38).

Diagram. 1.3. *Signification secondary*, mitos, atau konotasi



(Sumber: Kris Budiman, 1992:39)

Dengan demikian, apa yang disebut Mitos tidak lain bukan adalah wacana yang berkonotasi, wacana yang memasuki lapisan konotasi dalam proses signifikasinya, ini seperti apa yang dikatakan Barthes, proses signifikasi berlapis dua ini memang dapat digambarkan melalui perangkat

Hal inilah yang oleh Barthes juga dalam upayanya membongkar wacana yang kelihatannya wajar-wajar saja, namun pada dasarnya *arbriter* atau diada-adakan. Dimana dalam penelitian ini, untuk membongkar bagaimana Film *Hell Boy* dalam menuturkan cerita tentang Nasionalisme Amerika Serikat, dalam melawan Nazi, dan Neo Nazi pada perang dunia ke II dan pasca perang dunia ke II, dimana terdapat struktur cerita yang terdiri dari tiga babak.

Pada babak pertama, menceritakan kejadian Tahun 1994, dimana diceritakan ada klaim perintah Presiden Roosevelt kepada Profesor Boom, dan tentara Amerika Serikat dalam menghancurkan mesin perang atau senjata milik Nazi Jerman. Kemudian pada babak ini muncul si superhero *Hell Boy*.

Pada babak kedua, menceritakan *Hell Boy* pada masa dewasa, Liz Sherman, dan John Myer (karakter yang menentukan), seorang Profesor atau Ilmuwan, dan beberapa Agen FBI dalam menumpas kejahatan para setan, yang bermarkas di ruang bawah tanah dalam suatu organisasi milik Badan Intelejen Amerika Serikat yaitu FBI yang bernama B.P.R.D (Bureau Paranormal Research, and Defense) (versi dark Horse Comic). Kemudian kebangkitan Nazi Karl Ruperet Kronens, dan Rasputin di jaman modern yang akhirnya membunuh Profesor Treebom, dan kesulitan *Hell Boy* dalam membongkar

Babak Ketiga, keputusan pimpinan baru B.P.R.D setelah kematian si Profesor yaitu melakukan serangan balik ke Moskow yang dipercaya tempat dimana Rasputin, Ilyas, dan Kronens, serta telur-telur yang menghasilkan ribuan monster jahat tersebut berada. Misinya menghentikan langkah Rasputin dan Karl Rupert Kronens, serta menghancurkan sarang telur monster *Sammael* di Moskow, ibukota negara Rusia.

Dimana akan diinterpretasikan dengan cara mengidentifikasi peran tanda-tanda yang terdapat dalam masing-masing teks, untuk mengetahui makna dibalik teks yang direpresentasikan dalam film *Hell Boy*, baik secara makna denotatif, dan konotatif. Dimana sebelumnya dilakukan terlebih dahulu pemilahan tanda Verbal, dan Visualnya, yang akan diuraikan berdasarkan strukturnya yaitu penanda, dan petanda, agar dapat membaca makna denotatif dan konotatif. Kemudian akan bagaimana dilihat keterkaitan masing-masing tanda-tanda dalam teks Film tersebut (intertekstualitas). Dengan begitu dapat melihat secara dalam makna-makna apa yang dicoba tawarkan dari keterkaitan antara tanda-tanda tersebut, atau apa makna dari keseluruhan masing-masing teks Film.

Terkait dalam soal makna dalam film, makna diidentifikasi dalam dua pertama-tama makna denotatif. Kemudian dilanjutkan dalam makna yang common sense, yaitu makna yang mengambang, dan bisa dibaca dari permukaan, atau *surface* film tersebut. Akhirnya akan diidentifikasi makna-makna yang tersembunyi dibalik

tersebut serta bagaimana

Dalam memperhatikan aspek tanda (*sign*) yang memunculkan makna pesan, dalam dunia film, maka dalam penerapan semiotika film dengan tujuan untuk dapat memperhatikan aspek-aspek dari medium yang berfungsi sebagai tanda; agar membedakan sebagai petanda, adalah dengan melihat cara mengambil gambar dari kamera yang dilakukan dalam sebuah film. Dibawah ini terdapat daftar yang memuat hal penting tentang pengambilan gambar yang berfungsi sebagai penanda, dan apa yang biasa ditandai pada setiap pengambilan gambar tersebut.

Berikut tabel dalam menganalisa makna dari tanda, dan petanda dalam film, yang akan digunakan untuk menganalisa film *Hell Boy*

Tabel 1.2
Shoot (Pengambilan Gambar)

| Penanda (Pengambilan Gambar) | Definisi | Petanda atau Makna |
|---|----------------------|------------------------------|
| <i>Close Up</i> | Hanya wajah | Ke-intim-an |
| <i>Medium shot</i> | Hampir seluruh tubuh | Hubungan personal |
| <i>Long shot</i> | Setting dan karakter | Konteks, scope, jarak publik |
| <i>Full Shoot</i> | Seluruh tubuh | Hubungan sosial |

Table 1.3
Kerja Kamera dan Tehnik Penyutingan

| Penanda | Definisi | Petanda |
|-----------------|--------------------------------------|--|
| <i>Pan down</i> | Kamera mengarah kebawah | Kekuasaan, |
| <i>Pan up</i> | Kamera mengarah ke atas | kewenangan |
| <i>Dolly in</i> | Kamera bergerak kedalam | Kelemahan, pengecilan |
| <i>Fade in</i> | Gambar kelihatan pada layar kosong | Observasi, focus |
| <i>Fade out</i> | Gambar dilayar menjadi hilang | Permulaan |
| <i>Cut</i> | Pindah dari gambar satu ke yang lain | Penutupan |
| <i>Wipe</i> | Gambar terhapus dari layer | Kebersambungan, menarik "penentuan", kesimpulan |

(Sumber Arthur Asa Berger, *Tehnik-tehnik Analisis Media*, Universitas Atma Jaya, 2000: 33-34)

Tehnik pengambilan kamera tersebut nantinya akan menunjukkan penanda, atau tata bahasa apa yang ingin dimaknai dalam film. Terutama pada penanda-penanda kamera yang ingin dimaknai dalam

Sehingga dapat memberikan pemahaman pada makna a

dirapresentasikan dalam film tersebut

VI. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi akan dibagi dalam lima Bab dengan sub-sub bab dimasing-masing bab. Pada bab I Pada bab ke II merupakan kumpulan data-data dari mulai sejarah munculnya Superhero dari mulai sosok Superhero yang hidup dalam mitos, komik sampai kepada sosok Superhero yang hidup dalam film. Sehingga dapat perkembangan daripada karakter, atau kontruksi Superhero berikut dengan tokoh-tokoh yang melakukan perubahan-perubahan pada kontruksi Superhero. Ditambah dengan nama-nama perusahaan komik, dan film di Amerika Serikat yang pernah mengeluarkan sosok Superhero. Kemudian usai penjelasan tentang perkembangan Superhero juga akan melongok tentang bagaimana profil film *Hell Boy* dari ruang lingkup sekitar pembuatan film *Hell Boy* sampai diangkat dalam film. Ditambah pula dengan data teknis dari mulai tahun diciptakannya kontruksi *Hell Boy*, produksi, sosok produsernya, Sutradaranya, para pemeran, penata musik, visual efek, dan animasi, penata busana, editor, desain produksi, penata fotografi, produser eksekutif, penulis scenario, serta judul-judul *soundtrack*, dan biaya produksi, serta beberapa data yang amat berhubungan dengan film *Hell Boy*. Pada Bab III akan diambil frame-frame tertentu yang dinilai amat penting untuk dilihat maknanya, dan representasinya. Hal itu juga mengingat banyaknya frame pada film *Hell Boy* yang amat tidak mungkin dimasukkan dalam skripsi ini. Kemudian pada Bab IV akan dianalisis apa yang ingin direpresentasikan dalam film *Hell Boy*

termasuk melihat ideology apa yang dibawa dalam film ini. Selanjutnya Bab V merupakan kesimpulan dari hasil pembedahan film *Hell Boy*.

Berikut Bab-bab, dan sub Bab dalam skripsi ini

Bab I

Pendahuluan

- I. Latar Belakang Masalah
- II. Rumusan Masalah
- III. Tujuan Penelitian
- IV. Landasan Teori
 - A. Komunikasi Sebagai Produksi Pesan
 - B. Simbol Dalam Kajian Komunikasi
 - B.1. Beda Tanda, Indeks, dan Simbol
 - B.2. Hubungan antara simbol, thought of reference (pikiran atau referensi), dengan referent (acuan).
 - B.3. Simbol-Simbol Kepahlawanan
 - C. Mitos Dalam Kajian Komunikasi
 - D. Representasi Media
 - D.1 Representasi, Realitas, dan Hiperrealitas
 - D.2 Representasi Film *Hollywood*
 - E. Media, dan Identitas
 - E.1 Identitas Nasional

- E.2 Keterlibatan Departemen Pertahanan Amerika Serikat (U.S Departement of Defense) atau Pentagon dan Holywood kaitannya Dalam Membangun Identitas Nasional Amerika Serikat.
- F. Ideologi Dalam Film
 - F.1 Ideologi *Neo Liberal*
 - F.2 Ideologi Nasionalisme Sekuler
- G. Fetisisme dan Citra Film
- H. Dialektika Media

V. Metode Penelitian

- A. Karakteristik Penelitian
- B. Obyek Penelitian
- C. Tehnik Pengumpulan Data
 - A. Studi Pustaka
 - B. Dokumentasi

Bab II

Tinjauan Umum Superhero, Dan Profil Film *Hell Boy*

Bab III

Identifikasi Film *Hell Boy*

A. Babak I. Pembukaan

“HellBoy Sebagai Seorang Anak Laki-Laki”

B. Babak II. (Tengah/Konflik)

“HellBoy Sebagai Pria Maskulinitas, dan Mitos Kepahlawanan Ksatria
Kuno Perang Salib”

C. Babak III. Penutup

:HellBoy Sebagai Pria Yang Memilih Ke Jalan Kebaikan

Bab IV

Demikianlah isi dari bab IV