

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Film adalah media yang dipilih oleh Andrew Adamson (sutradara film *Narnia*) untuk mengangkat kembali cerita fantasi dari sebuah novel karya C.S Lewis (*Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe*) menjadi cerita animasi bergerak yang menampilkan tokoh-tokoh binatang dengan berbagai karakter. Cerita di film *Lion King* seperti juga di film *Narnia*, film kartun ini memiliki tokoh-tokoh yang semuanya adalah binatang dengan karakter-karakter pemerannya yang beragam. Ada binatang yang berperan sebagai penasihat raja, peramal, pemalas, dan sebagainya. Tema dari filmnya pun memiliki kemiripan, yaitu tentang konflik perebutan kekuasaan. Meskipun ada perbedaan dari segi pengkarakteran di kedua film ini, yaitu di film *Narnia* manusia berperan untuk memperkuat karakter binatang sebaliknya di film *Lion King* tidak menampilkan peran manusia namun tetap tidak berpengaruh terhadap kemiripan karakter binatang dari kedua film tersebut terutama dari tokoh sentral binatangnya yaitu singa yang berperan sebagai tokoh raja atau pemimpin.

Suatu kebanggaan bagi orang yang terlibat dalam penggarapan film *Narnia* karena film tersebut merupakan film fantasi yang memiliki tempat di hati penggemarnya. Pasaunya, film *Narnia* mengulang sukses film fantasi sebelumnya<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> [www.wikipedia.org/wiki/the\\_chronicles\\_of\\_narnia](http://www.wikipedia.org/wiki/the_chronicles_of_narnia) (akses tanggal 6 Oktober 2006)

antara lain seperti *The Lord of The Ring* dan *Harry Potter* yang merupakan film fantasi fenomenal karena mampu menyerbu layar-layar lebar di dunia sebelum munculnya bermacam-macam film fantasi lainnya seperti *Narnia*. Di tengah film *The Lord of The Ring* dan *Harry Potter*, salah satu keunggulan di film *Narnia* adalah ceritanya yang berisi pesan-pesan humanis. Seperti dalam karakter Susan yang penuh keraguan dan tidak menyukai konflik untuk keselamatan adik-adiknya, lalu karakter si sulung Peter yang bertanggung jawab menjaga adik-adiknya, kebaikan si bungsu Lucy yang mampu melumpuhkan niat buruk si Tumnus sampai pada tokoh singa (Aslan) yang berani mempertaruhkan nyawanya demi Edmund meski sudah mengkhianati dan hampir mencelakai saudara-saudaranya. Oleh karena itu, *Narnia* tidak hanya menjadi tontonan yang menghibur namun juga mendidik sekaligus menyentuh hati. Film ini pun akhirnya menjadi sebuah fantasi yang universal.

Film berprestasi lainnya adalah *Lion King*. Film yang populer pada tahun 1994 ini telah dua kali meraih Piala Oscar dan telah sebanyak 22 kali memenangkan beberapa penghargaan dengan beberapa kategori.<sup>2</sup> *Lion King* adalah film animasi produksi Disney terbaik di tahun 1994. Film yang melibatkan beberapa bintang terkenal seperti Rowan Atkinson, Mathew Groderick, Whoopey Goldberg, Jeremy Irons, dan James Earl Jones ini mampu menambah pemasukan Disney sebesar USD 328.541.776 dan USD 783.841.776<sup>3</sup> di seluruh dunia. Sehingga film *Lion King* merupakan film animasi terbaik pertama produksi Disney.

---

<sup>2</sup> [disney.go.com/disneytheatrical/The\\_Lion\\_King](http://disney.go.com/disneytheatrical/The_Lion_King) (akses tanggal 6 Oktober 2006)

<sup>3</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/The\\_Lion\\_King](http://id.wikipedia.org/wiki/The_Lion_King) (akses tanggal 6 Oktober 2006)

Karakter singa dalam film *Narnia* (Aslan) dan pada film *Lion King* (Mufasa) digambarkan sebagai seekor binatang yang memiliki berbagai kelebihan dibanding tokoh binatang yang lain. Tokoh singa dalam kedua film tersebut adalah sosok penguasa yang gagah, penuh pesona dan tentunya sosok pemberani yang memiliki kekuatan untuk melawan kejahatan. Kekuatan dan keberanian yang mereka miliki, mengantarkan mereka menjadi penguasa di wilayah yang mereka tempati. Tidak sedikit pula penduduk yang sangat menghormati dan mengagumi keperkasaannya. Sehingga tidak heran ketika sang raja mereka mati, seluruh penduduk murung, merasa tidak ada gairah, dan merasa harapan mereka sirna untuk menatap masa depan. Sebab, penduduk meyakini suatu kemakmuran dan kejayaan Negara dan warga adalah karena kekuasaan yang dipegang oleh seekor singa.

Narnia, sebuah dunia yang kaya akan keindahan alamnya menjadi mati karena kutukan dari Jadis seorang penyihir putih yang ingin menguasai dunia Narnia. Lalu, lagi-lagi peran singa lah yang bisa mengembalikan kutukan jahat itu dan tentunya dengan kekuatan yang dimilikinya, meski tetap harus didukung dengan bantuan putra-putri Adam dan Hawa namun hanya singa yang mampu melawan kutukan jahat Jadis. Dan mengapa binatang singa yang menjadi simbol kekuatan dan kekuasaan di Narnia? padahal binatang dengan kekuatan yang tidak kalah hebatnya dengan singa pun masih banyak lagi. Memang, karena menurut mitos dan kepercayaannya singa merupakan simbol dari kekuatan api yang dapat memusnahkan kekuatan jahat seorang Penyihir Putih yang menyihir Narnia menjadi negeri musim dingin dengan salju yang menghiasi seluruh pemandangan negeri

Narnia sehingga warga Narnia tidak pernah merasakan kembali kehangatan musim semi dan kerinduan warga Narnia akan perayaan Natal pun tidak pernah kunjung datang akibat kutukan dan sihir jahat Jadis tersebut.

Di film *Lion King*, peran singa yang memiliki karakter protagonis sekaligus raja segala hewan di hutan tempat mereka tinggal, digambarkan sebagai satu-satunya binatang yang paling pemberani dan paling ditakuti oleh binatang-binatang buas lainnya. Melalui 'auman'-nya saja musuh lebih memilih mengalah daripada harus bergulat dengan sang raja hutan tersebut. Bisa dibayangkan, bagaimana ditakutinya bukan?.

Lepas dari kedua film tersebut, kekuasaan dan kehebatan singa memang diakui oleh banyak orang di kehidupan nyata. Di kuburan kuno Mesir, suatu tim riset yang dipimpin oleh arkeolog Perancis, menemukan mummi seekor singa jantan<sup>4</sup>. Penemuan mummi yang ditemukan di kuburan Maia (kuburan pelayan raja Tutankhamun) ini menunjukkan status singa sebagai hewan suci dan diperkuat lagi dengan adanya tulisan dengan huruf Mesir Kuno yang menyebutkan mengenai pemeliharaan dan penguburan singa. Meski ditemukan di kuburan Maia, singa ini bukanlah milik Maia yang bagi orang Mesir adalah keluarga kerajaan yang tidak pantas memiliki singa. Hal ini menunjukkan betapa agung reputasi yang disandang sang raja rimba lebih dari 3000 tahun yang lalu. Dari berbagai sejarah Mesir, singa (*Phantera Leo*) diketahui memiliki kedudukan penting sebagai simbol penguasa.

---

<sup>4</sup> <http://www.kompas.com/teknologi/news/0401/15/151030.htm> (artikel tanggal 31 januari 2003, update artikel tanggal 15 Januari 2004, akses tanggal 6 Oktober 2006)

Nama singa sering pula digunakan untuk memberi julukan kepada tokoh atau orang yang pantas menyandang julukan singa karena keberanian yang ia lakukan di dunia. Sebut saja Basel Najee, seseorang yang dijuluki singa muda Al Qassam. Pahlawan muda yang memiliki nama lengkap Bassel Ibrahim Abdullah Najee ini adalah seorang pemuda yang berani mempertaruhkan hidupnya untuk kemuliaan tanah suci Palestina dan demi kehormatan seluruh umat muslim di dunia.<sup>5</sup> Pemuda yang bukan sembarang pemuda ini adalah petarung yang juga merupakan ahli ibadah, terpelajar, taqwa dan jernih, dan seorang pemuda yang memiliki sikap ikhlas tanpa mengenal lelah dan putus asa. Setiap orang yang mengenalnya mengungkapkan bahwa dia adalah seorang pribadi teladan yang dicintai banyak orang karena kepribadiannya tersebut. Bahkan bagi teman-temannya, Bassel adalah sosok pemuda yang memiliki keberanian (*sya'ajah*), memiliki keteguhan hati yang tak ada bandingnya. Berbagai peristiwa dahsyat, terutama dalam aksi *intifadhah* pertama berhasil dia lalui dengan keteguhan hati. Terutama pada saat menghadapi militer imperialis Israel, Singa muda ini langsung terlibat menggerakkan aksi *intifadhah* dan berada di barisan terdepan dalam aksi-aksi perlawanan menghadapi militer imperialis Israel. Pemberian julukan 'singa' ini mempunyai alasan bahwa karakter Bassel dicerminkan dengan karakter 'singa' yang tidak jauh berbeda dengan karakter yang dimiliki Bassel yakni pemberani, tangguh, dan pemimpin.

Di kota Singaraja provinsi Bali, patung singa dapat dengan mudah ditemukan di rumah setiap penduduk. Selain sebagai hiasan di rumah mereka, patung singa

---

<sup>5</sup> [www.infopalestina.com/profil%20Syuhada'/Basel1.htm](http://www.infopalestina.com/profil%20Syuhada'/Basel1.htm) (akses tanggal 5 September 2006)

diyakini oleh penduduk sebagai simbol pelindung.<sup>6</sup> Begitu juga dalam Buddhisme,<sup>7</sup> singa adalah binatang yang terhormat, pandangan ini kemudian mempengaruhi pandangan masyarakat China kuno bahwa singa adalah raja dari segala hewan. Di China, patung singa dipasang di luar pintu gerbang rumah para bangsawan sebagai symbol kehormatan dan prestise mereka. Di bank-bank China juga dipasang patung singa dengan harapan patung singa dapat menolak bala yang bisa mengusir keberuntungan dari bank tersebut.<sup>8</sup> Menurut mitos masyarakat adat Melayu, singa berasal dari seorang anak manusia yang dikutuk ayahnya karena bandel, sehingga diusir ke hutan.<sup>9</sup> Di belantara itu, ia kemudian menjadi penguasa. Sehingga disebut raja hutan. Setelah menjadi raja hutan, ada perjanjian dengan manusia. Jika menyebut datuk berarti saudara dan dia tak akan menampakkan diri dan jika menyebut singa berarti musuh. Hingga kini, jika bertemu singa dalam hutan mereka memanggilnya datuk yang diyakini dapat menyebabkan penyakit jika singa tersebut murka dan dapat menyembuhkan penyakit jika orang-orang patuh padanya.

Melihat dari dua film dan mitos-mitos di atas, singa selalu diidentikkan dengan simbol kekuatan dan kekuasaan. Penyimbolan-penyimbolan kekuasaan, kekuatan dalam bentuk singa inilah yang menarik untuk dianalisis lebih dalam. Begitu juga dalam penelitian ini, tokoh protagonis singa dalam film *Lion King* dan *Narnia* akan menjadi objek untuk mengetahui representasi singa dalam penokohnya sebagai peran protagonis.

<sup>6</sup> <http://www.equator-news.com/berita/index.asp?Berita=Box&id=12202> (akses tanggal 26 Agustus 2006)

<sup>7</sup> *Ibid*

<sup>8</sup> [www.republika.co.id/](http://www.republika.co.id/) akses tanggal 26 Juni 2006

<sup>9</sup> Silalahi, 1995: 19

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasar pada latar belakang diatas, maka muncul rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana representasi tokoh protagonis singa dalam film *Narnia* dan *The Lion King*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun dari tujuan penelitian ini adalah:

Untuk menganalisis dan mengetahui bagaimana representasi karakter protagonis singa dalam film *Narnia* dan *The Lion King*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian mengenai representasi karakter binatang dalam film *Narnia* dan *Lion King* diharapkan agar:

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

Penelitian ini dapat menjadi acuan dan inspirasi dalam penelitian karya-karya ilmiah yang akan datang terutama tentang pemaknaan simbol-simbol yang terdapat dalam suatu karya seni 'film' dengan menggunakan analisis semiotika. Sehingga akan memunculkan diskusi-diskusi baru yang menarik dalam proses perkembangan ilmu komunikasi.

## 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini akan dapat menambah keberagaman interpretasi mengenai mitos yang dimunculkan melalui film dengan berbagai pesan yang mungkin mengandung ideologi, sehingga melalui informasi dari penelitian ini khalayak akan memperoleh wawasan baru agar tidak terkungkung dalam interpretasi tunggal tentang mitos dan pengaruh ideologi yang disampaikannya melalui film, seperti imperialisme budaya.

## E. Kerangka Teori

### 1. Komunikasi Sebagai Proses Produksi Makna

Semua pakar dari berbagai disiplin ilmu mengakui jika komunikasi merupakan sesuatu kekuatan yang dapat digunakan secara sadar untuk mempengaruhi dan mengubah perilaku masyarakat, terutama dalam menerima gagasan baru dan teknologi baru. Willbur Schramm<sup>10</sup> mengatakan bahwa untuk berlangsungnya suatu kegiatan komunikasi, minimal diperlukan tiga komponen yaitu *source, message, destination* atau komunikator, pesan, komunikan. Apabila salah satu dari ketiga komponen tersebut tidak ada, maka komunikasi tidak dapat berlangsung. Namun demikian, selain ketiga komponen tersebut masih terdapat komponen lainnya yang berfungsi sebagai pelengkap. Artinya, jika komponen tersebut tidak ada, maka tidak akan berpengaruh terhadap komponen lainnya. Oleh karena itu, komponen-komponen utama (komunikator-pesan-komunikan) mutlak

---

<sup>10</sup> Komala (dalam Karlinah, 1999: 35)

harus ada pada proses komunikasi, baik itu komunikasi interpersonal, kelompok, maupun komunikasi massa.

Dalam prosesnya, komunikasi berlangsung secara berputar (*circular*), tidak melurus (*linier*) yang artinya ide tersebut sebagai ekspresi dari panduan dan peristiwa yang kemudian berbentuk pesan. Setelah sampai kepada komunikan, harus diusahakan agar efek komunikasinya dalam bentuk tanggapan meng'arus' menjadi umpan balik.<sup>11</sup> Pesan (*message*) terdiri dari dua aspek yaitu isi atau isi pesan (*the content of message*) dan lambang (*symbol*) untuk mengekspresikannya.<sup>12</sup> Lambang utama pada media radio adalah bahasa lisan, pada film dan televisi lambang utama adalah gambar. Pesan yang disiarkan media massa bersifat umum karena memang demi kepentingan umum. Penataan pesan bergantung pada media yang sifatnya berbeda dengan yang lainnya, dan di sinilah dimensi seni berperan.

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini maksudnya adalah sama makna.<sup>13</sup> Jadi, jika orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan. Kesamaan bahasa yang dipergunakan dalam percakapan tersebut belum tentu menimbulkan kesamaan makna, dengan kata lain mengerti bahasanya saja belum tentu mengerti maksud dan makna yang dibawakan oleh bahasa tersebut. Percakapan tersebut dapat dikatakan

---

<sup>11</sup> Uchjana, 1994: 310

<sup>12</sup> *Ibid*: 312

<sup>13</sup> Uchjana, 1994: 9

berhasil apabila antara komunikan dan komunikator mengerti makna dari bahan yang dipercakapkan. Carl I. Hovland mengemukakan bahwa ilmu komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap.<sup>14</sup> Sehingga komunikasi dapat diartikan sebagai:

Proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang mempunyai efek tertentu, atau dapat juga komunikasi sebagai proses penyampaian pesan antar manusia/interpersonal, yang dinyatakan tersebut adalah pikiran/perasaan/ide seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai penyalurnya.<sup>15</sup>

Hal ini seperti yang dikatakan oleh Fiske dalam *Introduction to Communication Studies* bahwa pembaca dengan pengalaman sosialnya yang berbeda atau dari budayanya yang berbeda pula kemungkinan akan menemukan perbedaan makna pada teks yang sama. Berikut pernyataannya: “*So readers with different social experiences or from different culture may find different meaning in the same text*”.

Secara ringkas, dalam studi komunikasi terdapat dua mazhab utama yaitu proses komunikasi dipahami sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan tanda-tanda atau lambang sebagai media (transmisi pesan). Mazhab ini menekankan pada bagaimana pengirim dan penerima mengkonstruksi pesan (*encode*) dan menerjemahkannya (*decode*), juga bagaimana transmitter menggunakan saluran dan media komunikasi. Fiske melihat komunikasi sebagai proses seseorang dapat mempengaruhi perilaku atau *state of mind* orang lain

---

<sup>14</sup> *Ibid*: 9

<sup>15</sup> *Ibid*: 9

yang dalam prosesnya kegagalan akan dapat mungkin terjadi. Sehingga, mazhab ini biasa disebut "proses".<sup>16</sup>

Sedangkan mazhab kedua, komunikasi juga merupakan produksi dan pertukaran makna-makna. Fiske mengemukakan bahwa komunikasi merupakan proses *generating of meaning* atau pembangkit makna.<sup>17</sup> Ketika X berkomunikasi dengan Y, agar terjadi komunikasi maka X akan menyusun suatu pesan yang terdiri dari tanda-tanda. Pesan ini menstimuli Y untuk menyusun makna bagi dirinya sendiri yang berhubungan dengan makna yang dibangkitkan oleh X dalam pesan awalnya. Dalam hal ini Y akan melakukan interpretasi terhadap makna dari X. X dan Y menggunakan kode-kode dan sistem tanda yang sama sehingga kedua pemaknaan terhadap pesan tersebut akan saling mendekati. Fiske mengartikan pesan sebagai konstruksi tanda-tanda yang melalui interaksi dengan penerima (*receiver*) akan menghasilkan makna. Pengirim (*sender*) sebagai penransmisi pesan menjadi kurang penting dan penekanan kemudian beralih kepada 'teks' dan bagaimana 'membacanya'. Membaca adalah proses menemukan makna-makna yang terjadi ketika pembaca berinteraksi dengan teks yang membawa serta aspek pengalaman sosial budayanya dalam memahami kode dan tanda yang membentuk teks. Perbedaan pengalaman sosial budaya antara dua orang pembaca akan perbedaan pemaknaan terhadap teks yang sama. Dalam mazhab ini, studi komunikasi merupakan studi tentang teks dan kebudayaan dan metode studi yang digunakan

---

<sup>16</sup> Fiske, 1990: 36

<sup>17</sup> *Ibid*:39

adalah semiotika yang cenderung menggunakan linguistik dan subjek seni, pusat perhatiannya lebih pada karya komunikasi.

McQuail juga memiliki dua pandangan dalam melakukan studi tentang komunikasi yaitu sebagai *transmission of messages* dan *production and exchange of meanings*. Pandangan pertama melihat komunikasi sebagai proses penyampaian pesan-pesan (*transmission of messages*). Hal ini berkaitan dengan bagaimana pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*) menyampaikan serta menerima. Di sini komunikasi dimaknai sebagai suatu proses dimana seseorang berusaha mempengaruhi tingkah laku atau pikiran orang lain. Pandangan ini melihat interaksi sosial sebagai proses dimana seseorang berhubungan dengan yang lain, atau mempengaruhi sikap, tingkah laku, respon emosional terhadap yang lain. Pandangan yang kedua melihat komunikasi sebagai suatu aktifitas dari produksi serta pertukaran makna-makna (*production and exchange of meanings*). Ini berkaitan dengan bagaimana pesan-pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam hal pembuatan makna. Pandangan ini melihat interaksi sosial dengan menyatakan individu sebagai bagian dari sebuah kebudayaan atau masyarakat tertentu dan juga tidak pernah mempertimbangkan kesalahpahaman yang akan menyebabkan kegagalan komunikasi karena ini menyangkut perbedaan latar belakang budaya antar pengirim dan penerima pesan.

Proses produksi makna sendiri juga tidak bisa lepas dari pembahasan mengenai teks, *sign* (tanda) serta *mean* (makna) yang banyak dikaji dalam studi semiotik atau semiologi. Di mata Barthes, suatu karya atau teks merupakan sebetuk

konstruksi belaka. Bila hendak menemukan maknanya, maka yang dilakukan adalah rekonstruksi dari bahan-bahan yang tersedia, yakni teks itu sendiri. Untuk proses rekonstruksinya, adalah sebagai berikut:

Pertama-tama teks tersebut dipenggal-penggal terlebih dahulu menjadi beberapa leksia atau satuan bacaan tertentu (dalam S/Z barthes menamakannya "*lexia*" dan memotong-motong novel Balzac itu menjadi 561 leksia). Leksia ini dapat berupa satu kata, beberapa kata, satu kalimat, beberapa kalimat, sebuah paragraf, atau beberapa paragraf. Dengan memenggal-menggal teks itu maka pengarang tak lagi jadi perhatian. Maksud dari pengarang yang selama ini dijadikan pusat perhatian dalam upaya menginterpretasikan suatu teks sudah ditinggalkan. Teks itu bukan lagi milik pengarang, tetapi bagaimana pembaca memproduksi makna itu. Produksi makna dari pembaca itu sendiri akan menghasilkan kejamakan. Tugas para semiolog atau pembaca kemudian adalah menunjukkan sebanyak mungkin makna yang mungkin dihasilkan.<sup>18</sup>

Dalam kajian semiotika, pesan dimaknai sebagai susunan tanda-tanda yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan para penerima pesan tersebut, serta dapat menghasilkan arti atau pengertian. Suatu pengalaman dan latar belakang budaya akan sangat menentukan bagaimana suatu pesan diartikan atau dimaknai oleh penerima pesan. Oleh karenanya, terdapat tiga makna (*triangle meaning*) yang digunakan Peirce yaitu *sign* (tanda), *object* (objek), dan *interpretant* (interpretan). Dijelaskan bahwa salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan objek adalah suatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada di dalam benak yang dirujuk sebuah tanda.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Barthes (dalam Kurniawan, 2001: 93)

<sup>19</sup> Fiske, 1990:42

## 2. Definisi Representasi

*Represent*-menunjukkan citra: menggunakan, atau bertindak, sebagai simbol: menunjukkan, melukiskan, menjelmakan, memperlihatkan sebuah citra, dengan seni imitasi: bertindak: menjadi pengganti, agen, wakil, anggota parlemen, atau sejenisnya: dapat disamakan atau serupa dengan: bertindak sebagai contoh: menghadirkan dengan saksama dalam ingatan: memberikan, memunculkan, menyatakan (sesuatu tersebut). Representasi-tindakan, pernyataan, atau kenyataan merepresentasikan atau direpresentasikan: yang mewakili/ melambangkan: citra: gambaran: penampilan dramatis: citra (*image*) mental: sebuah penyajian pandangan atas fakta-fakta atau argumen-argumen: sebuah petisi, bantahan, peringatan: penerimaan harta warisan oleh pewaris: sekumpulan wakil.<sup>20</sup>

Pada tingkat dasar, representasi sekedar sesuatu yang direpresentasikan dengan bantuan sesuatu yang lain. Misalnya, warna hitam merepresentasikan kematian, sedangkan warna hijau merepresentasikan kehidupan. Representasi adalah wahana yang dengannya dua hal yang tak berkaitan dipersatukan untuk mengacu pada sebuah konsep<sup>21</sup>. Di sini, representasi dianggap memiliki semacam korespondensi dengan sesuatu yang direpresentasikan.

Menurut Stuart Hall, representasi merupakan gambaran realitas sebagai strategi yang dibuat untuk memperbaiki “perbedaan”. Dalam contohnya, Stuart Hall menggambarkan dalam sebuah drama televisi yang menceritakan tentang perilaku orang-orang kulit hitam dan kondisi intelektual di mana realitas menjadi suatu pendukung dari beberapa pandangan mengenai kehidupan sosial, dan hubungan kekuasaan. Laki-laki tidak lagi dianggap tidak mampu untuk mengurus anak-anak atau mengatur rumah tangga seperti orang-orang kulit hitam yang realitasnya lebih

---

<sup>20</sup> Kamus Chamber Twentieth-Century (dalam Cavallaro, 2001: 69)

<sup>21</sup> Trifonas, 2003: 63

berpandangan bahwa laki-laki lebih baik pada kegiatan yang lebih *sporty* seperti olah raga.

Terdapat tiga kategori khalayak media menurut Stuart Hall yang berhubungan dengan representasi realitas sosial, yaitu: *Dominant reader*, adalah kategori khalayak yang mengikuti arus dominan pemberitaan media. Apapun kata media ditelan habis-habisan tanpa kecuali. Kedua, *Oppositional reader* yaitu kategori khalayak yang selalu bertentangan sikap dengan arus dominan media. Media jadi sejenis *public enemy* yang banyak menghasut masyarakat untuk mengganti nilai-nilai luhur dengan nilai-nilai modern dan kosmopolitan. Khalayak terakhir *Negotiated reader*, adalah khalayak media yang moderat. Bila yang ditampilkan media sesuai dengan keyakinannya, mereka akan memanfaatkan media. Namun, ketika bertentangan, media akan ditinggalkan.

Dalam studi tentang budaya, representasi menjadi hal penting, karena representasi menghubungkan makna (arti) dan bahasa untuk menyatakan sesuatu yang penuh arti, atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain. Jadi, representasi adalah sebuah bagian yang essensial dari proses di mana makna dihasilkan atau diproduksi dan diubah antara anggota kultur tersebut.<sup>22</sup>

Ada dua proses dalam sistem representasi, yaitu sistem yang menandai bentuk-bentuk representasi yang kehadirannya bisa disaksikan seutuhnya seperti bentuk-bentuk objek, orang, peristiwa yang dihubungkan dalam suatu konsep yang mengacu pada bentuk faktual objek. Sistem kedua, yaitu sistem konsep dan bentuk-

---

<sup>22</sup> Hall, 1997:15

bentuk penggambaran pada pengetahuan kita yang mewakili sesuatu yang terepresentasi pada kehidupan nyata. Hal ini memunculkan bentuk-bentuk metafora akan sesuatu hal yang maknanya tidak bisa dirunut cuma berdasarkan bentuk, tetapi karena terdapat sistem ide yang membangunnya.<sup>23</sup>

Seperti yang diungkapkan oleh Hall bahwa suatu representasi dapat dikatakan sebagai proses produksi makna melalui bahasa jika memenuhi dua hal prinsip, yaitu: untuk mengartikan sesuatu yang mempunyai maksud menjelaskan atau menggambarkannya dalam pikiran dengan sebuah gambaran imajinasi yang berfungsi untuk menempatkan persamaan ini sebelumnya dalam pikiran atau perasaan kita. Prinsip kedua, representasi digunakan untuk menjelaskan konstruksi makna sebuah simbol, jadi kita dapat mengkomunikasikan makna objek melalui bahasa kepada orang lain yang bisa mengerti dan memahami konvensi bahasa yang sama. Representasi adalah konsep yang juga digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia, seperti dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya. Dengan kalimat lain, representasi adalah produksi makna melalui bahasa, seperti yang dijelaskan dalam pendapat Saussure bahwa:

Bahasa adalah suatu sistem tanda yang mengekspresikan ide-ide dan karenanya dapat kemudian dan dibandingkan di antara sistem penulisan, alfabetis/tanda bagi tuna rungu/wicara, simbol-simbol ritual, lambang-lambang militer, dan sebagainya. Namun demikian yang lebih penting adalah sistemnya.<sup>24</sup>

Melihat dari pendapat di atas, bahasa merupakan instrumen yang penting dalam proses produksi makna. Penyebaran konsep diterjemahkan dalam bahasa

---

<sup>23</sup> Hall, 1997:16

<sup>24</sup> Berger, 2000: 6

umum, sehingga kita bisa menghubungkan konsep dan ide kita dengan kata dan tulisan tertentu, citra (*image*) suara atau visual, pemahaman umum yang kita pakai seperti kata-kata, suara atau *image* yang mengandung makna disebut simbol. Simbol-simbol yang mengandung makna digunakan untuk merepresentasikan konsep, hubungan konseptual antara simbol satu dengan yang lain kita pahami dalam pikiran kita dan bersamanya kita membuat sistem pemaknaan dalam kultur kita. Di sini dapat dilihat bahwa bahasa sangatlah luas, tidak terbatas pada bahasa verbal tetapi juga imajinasi visual, bahasa tubuh, ekspresi muka bahkan musik bisa disebut bahasa.

Burton juga mengemukakan pendapatnya mengenai representasi, yang menurutnya representasi dapat dikatakan meng'*cover*' sebuah institusi sejak perusahaan-perusahaan televisi memberi versi tersendiri terhadap seseorang atau pun segala hal dalam masyarakat dan budaya kita, seperti guru yang mewakili pendidikan atau prajurit mewakili angkatan bersenjata, atau perawat mewakili rumah sakit.

Berikut pendapat Burton (2000):

*But since television manufactures versions of everyone and anything about our society and culture, the term representation can also cover institutions. So it has images of and ideas about teachers as well as the education (hope and glory, BBC1), or soldiers as well as the army (Soldier, Soldier, BBC1) or nurses as well as hospital (Casualty, BBC1).*

Menurutnya, suatu makna muncul dari teks yang terbentuk dari berbagai tanda bahasa. Sehingga, makna ini akan menimbulkan representasi. Secara ideologis,

representasi dapat mereproduksi relasi sosial yang mengandung dominasi dan eksploitasi.<sup>25</sup> Beberapa unsur dalam representasi yang dihasilkan dari teks media<sup>26</sup>:

- a) *Stereotype*: pemberian label terhadap sesuatu yang seringkali digambarkan negatif.
- b) *Identity*: suatu pemahaman seseorang tentang diri mereka, nilai-nilai apa saja yang dianutnya dan bagaimana orang lain melihat mereka baik dari sudut pandang positif maupun negatif terhadap kelompok yang direpresentasikan.
- c) *Difference*: pembedaan antar kelompok sosial, di mana satu kelompok dioposisikan dengan kelompok yang lain.
- d) *Naturalization*: strategi representasi yang dirancang untuk mendesain dan menetapkan *difference*, dan menjaganya selamanya (agar selalu alami).
- e) *Ideology*: menyangkut unsur ini, representasi diartikan sebagai kendaraan untuk mentransfer ideologi dalam rangka membangun dan memperluas kekuatan suatu relasi sosial. Stuart Hall memberikan argumen bahwa ideologi dapat berkembang dari sikap kelompok sosial tertentu dan pekerjaannya. Jadi, ideologi bukanlah suatu produk ketidaksadaran individual.

Ada tiga pendekatan untuk menerangkan bagaimana merepresentasikan makna melalui cara kerja bahasa, yaitu: *reflective, intentional, constructionist*.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Fairclough dalam Burton, 2000: 171

<sup>26</sup> Burton, 2000: 170-175

<sup>27</sup> Hall, 1997:13 dalam Burton, 2000: 177

Pendekatan *reflective* menerangkan bahwa makna dipahami untuk mengelabui dalam objek, seseorang, ide-ide ataupun kejadian-kejadian dalam kehidupan nyata. Selanjutnya adalah pendekatan *intentional* yang melihat bahwa bahasa dan fenomenanya dipakai untuk mengatakan maksud dan memiliki pemaknaan atas pribadinya. Ia tidak merefleksikan, tetapi ia berdiri atas dirinya dengan segala pemaknaannya. Pendekatan yang terakhir adalah *constructionist*. Pendekatan ini membaca publik dan karakter sosial sebagai bahasa. Ia juga memperhitungkan bahwa interaksi antar sosial yang dibangunnya justru akan bisa mengkonstruksi sosial yang ada. Dalam pendekatan ini, bahasa dan pengguna bahasa tidak bisa menetapkan makna dalam bahasa lewat dirinya sendiri, tetapi harus dihadapkan dengan sesuatu yang lain hingga memunculkan apa yang disebut interpretasi. Konstruksi sosial dibangun melalui aktor-aktor sosial yang memakai sistem kultur beserta bahasa dan dikomunikasikan oleh sistem representasi yang lain, termasuk media.

Jim Supangkat juga memiliki pendapat tentang representasi. Menurutnya representasi adalah konstruksi artifisial realitas, dalam bentuk citra pada pikiran, gambaran visual, bayangan dalam benak, atau deskripsi verbal, yang merupakan bagian dari upaya manusia memahami realitas<sup>28</sup>.

Konsep representasi juga erat dihubungkan dengan konsep pengulangan (*repetition*). Misalnya, kata adalah representasi yang hanya memperoleh makna dari sejumlah hal yang mungkin diulang (digunakan kembali dalam konteks-konteks

---

<sup>28</sup> [www.kunci.or.id/asia/asa-aj](http://www.kunci.or.id/asia/asa-aj) (tanggal akses 4 Januari 2005)

yang berbeda).<sup>29</sup> Saat berbicara atau menulis, kita tidak pernah menciptakan apa pun sejak awal. Melainkan, kita mengulangi pernyataan yang telah ada, sehingga kita benar-benar menghadirkan kembali. Lagi pula, tak ada representasi yang terhubung segera dan pasti dengan realitas yang mendasari.

### 3. Teori Perkumpulan Simbolik

Teori perkumpulan simbolik (*Convergence Theory*) yang berkaitan dengan narasi dalam komunikasi ini merupakan teori yang menganggap bahwa bayangan individu akan kenyataan dibimbing oleh berbagai cerita yang merefleksikan bagaimana benda-benda diyakini keberadaannya.<sup>30</sup> Teori perkumpulan simbolik atau yang disebut sebagai analisis tema fantasi merupakan unsur yang mempunyai peranan penting dalam mempengaruhi komunikator publik sebagai salah satu bagian untuk menyampaikan visi retorik.<sup>31</sup> Tema fantasi dan visi retorik biasa terdiri dari karakter (karakter antagonis, protagonis dan pemeran pendukung lainnya), *plot* (jalan dan perkembangan cerita), *setting* (lokasi, keadaan lingkungan sosial budaya), peralatan sanksi (sumber yang melegalkan cerita) dan sebagainya.

Film, merupakan salah satu media yang dapat mendukung penggunaan visi retorik selain dari buku, pidato, artikel, dan media yang lain. Dalam hal ini Littlejohn dan Fors membuktikan melalui sebuah kritik mereka mengenai drama televisi

---

<sup>29</sup> Cavallaro, 2001: 71

<sup>30</sup> Littlejohn, 1995: 172

<sup>31</sup> (Sebuah pandangan tentang bagaimana benda telah, sekarang, dan akan. Visi ini akan memberi image terhadap benda di masa lalu, yang akan datang dengan rentang waktu yang jauh)

tentang perang nuklir pada tahun 1983 "*The Day After*".<sup>32</sup> Dari penelitian yang dilakukan kepada beberapa puluh orang yang mendeskripsikan bagaimana pendapat mereka terhadap perang nuklir, ternyata selain mendeskripsikan melalui pernyataan personalnya, mereka juga menggunakan khayalan (tema fantasi).<sup>33</sup>

Cara yang baik untuk mengevaluasi tema fantasi, yakni pada ketrampilan seni kreatifitas, hal-hal yang baru, dan kebijaksanaan yang digunakan oleh mereka kemudian digabungkan dalam bentuk visi. Dalam film Narnia misalnya, *setting* artistik lokasi, busana, *make up*, dan karakter-karakter manusia berbadan setengah hewan merupakan suatu hal yang harus dikemas menarik dengan didasari pada suatu ketrampilan artistik yang merupakan pegangan untuk menampilkan realitas baru pada kebudayaan tertentu. Sehingga film dapat dinikmati oleh pemirsa, dan kemudian mereka membandingkan pernyataan personal dengan tema fantasi (khayalan) dalam film dan menemukan kaitan yang dekat diantara keduanya. Oleh karenanya, film terlihat efektif dalam penggunaan visi retorik yang disampaikan kepada pemirsa.

#### **4. Film sebagai Media Komunikasi**

Pada tahun 1895, film pertama kali diperkenalkan kepada masyarakat di Paris oleh Lumiere. Pada waktu itu keadaan film masih sederhana dalam bentuk hitam putih, tanpa suara dan masa pemutarannya hanya beberapa menit saja begitu pula ceritanya masih kejadian-kejadian nyata sehari-hari yang ditampilkan ke layar putih.

---

<sup>32</sup> *Ibid*: 173

<sup>33</sup> *Ibid*: 173

Meskipun demikian, penonton merasa kagum dan takjub. Barulah beberapa tahun kemudian, film mengalami evolusi dengan menampilkan cerita melalui tulisan naskah yang sudah ada, maupun dari khayalan penulis. Penemuan sistem suara juga membuat cerita menjadi lebih realistis. Film terus mengalami perkembangan untuk lebih sempurna sampai pada ditemukannya warna dan dimensi yang menjadikan film lebih dekat kepada keadaan yang sebenarnya<sup>34</sup>.

Di Amerika, menonton film ke bioskop menjadi aktifitas populer pada tahun 1920 sampai 1950-an. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada publik Amerika adalah *The Life of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903. Dari catatan sejarah perfilman di Indonesia, film pertama yang diputar berjudul *Lady Van Java* yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926 oleh David. Lalu pada tahun 1927/1928 diproduksi film *Eulis Atjih* oleh Krueger Corporation, dan sampai tahun 1930, masyarakat disugahi film *Lutung Kasarung*, *Si Conat*, dan *Pareh* yang masih tergolong film bisu. Sampai pada penghujung tahun 1941, muncul film bicara yang pertama dengan judul *Terang Bulan* yang dibintangi oleh Roekiah dan R. Mochtar berdasarkan naskah Indonesia *Saerun*.<sup>35</sup>

Perkembangan teori komunikasi yang lambat laun membentuk suatu disiplin ilmu, film mendapat perhatian khusus dan kedudukan terhormat. Pasalnya, film dimaksudkan sebagai salah satu sarana komunikasi dan seiring dengan perkembangannya film masuk dalam kategori media audio visual. Pada saat film

---

<sup>34</sup> Drs. H. Amura, *tt*:123

<sup>35</sup> Elvinaro Ardianto, 2004: 135

dimasukkan sebagai salah satu medium komunikasi, timbullah persoalan: Apakah ia murni sebagai media yang dapat dikendalikan oleh komunikator ataukah ia merangkap sebagai komunikator, media, sekaligus sebagai isi pesan (*message*)? Sebagai komunikator, film dapat langsung berhadapan dengan komunikan (*audience*), dalam hal ini penonton. Sebagai media memang ialah yang menjadi sarana dalam komunikasi, sedangkan pesan yang disampaikan langsung terekam tanpa berubah-ubah selama film itu masih utuh. Fungsi film hampir sama dengan media cetak, hanya berbeda pada segi penerimaan pesan. Dalam film, pesan diterima dalam bentuk melihat dan mendengar, sedangkan media cetak pesan hanya dapat diterima dengan membacanya saja dengan orang-orang melek huruf saja yang dapat memahaminya.

Seperti halnya televisi, tujuan khalayak menonton film adalah agar memperoleh hiburan. Selain itu dalam film juga terdapat fungsi informatif, edukatif, bahkan persuasif.<sup>36</sup> Hal ini juga diungkapkan oleh Effendy bahwa misi perfilman Nasional sejak tahun 1979, selain sebagai media hiburan, film nasional juga dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*. Jadi, fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang.

Sehubungan dengan fungsi film sebagai media komunikasi, kita harus melihat film sebagai "*technical communication*" dan juga dapat melihatnya dari segi

---

<sup>36</sup> *Ibid*: 135

“*social communication*”. Dari segi “*technical communication*”, film merupakan alat yang erat hubungannya dengan perkembangan teknologi komunikasi. Jadi, usaha manusia untuk menyempurnakan film dari segi teknologi tidak akan berhenti dan kita tidak dapat memastikan sejauh mana batas kemampuan manusia nanti dalam melengkapi film. Film dari segi ilmu sosial, terutama dalam ilmu komunikasi, harus memperlihatkan pesan yang disampaikan melalui film dan kepada siapa pesan itu disampaikan. Dalam memilih pesan dan mengatur cara penyampaiannya kepada sasarannya (*audience*) di sinilah terletak peranan ilmu komunikasi.<sup>37</sup>

Sebagai salah satu komponen komunikasi, pesan mempunyai fungsi yang sama dengan komponen-komponen lainnya, karena satu sama lain saling berkaitan. Namun, pesan akan terlihat memiliki kedudukan tersendiri jika diteliti mendalam yaitu dengan ditentukannya pula penggunaan media untuk menyampaikan pesan itu. Medium yang digunakan untuk menyampaikan pesan itu adalah media. Oleh karena itu, manusia dalam berkomunikasi selalu mengusahakan agar dengan media ia dapat mencapai tujuannya meneruskan pesan dalam waktu yang singkat dan hasil yang memuaskan. Media tersebut adalah surat kabar, majalah, buku, radio, *tape recorder*, lukisan, foto, film, televisi, dan sebagainya. Masing-masing media itu diusahakan dapat menyampaikan pesan yang merupakan inti dalam komunikasi. Film, salah satu media yang disebutkan di atas, memegang peranan penting dalam menyampaikan pesan. Dari kelebihan secara teknis yaitu dapat menampilkan gambar sekaligus

---

<sup>37</sup> Prof. Anderton dalam Amura, *it*: 125

suara, film dapat menyampaikan pesan berpuh, bahkan beratus kali tanpa perubahan, terkecuali jika film itu dirusak atau dipotong.

Dalam kajian semiotik sendiri, film akan cenderung dipahami sebagai bahasa “*system of sign*” yang dipakai sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan gagasan-gagasan, emosi-emosi, ataupun makna-makna.<sup>38</sup> Film bukanlah sistem bahasa, tetapi lebih merupakan bahasa atau discourse yang di dalamnya memuat berbagai sistem. Bahasa film lebih bersifat universal karena *image-image* yang disampaikan selalu sudah termotivasi. Sebagai sarana komunikasi yang searah, maka bahasa film tidak mengenal sistem dan tidak mengenal artikulasi ganda yang sewenang-wenang. *Image* yang disajikan lewat medium film tidak berada dalam relasi yang sewenang-wenang terhadap apa yang menjadi objeknya. Pada masyarakat dewasa sekarang ini, film juga merupakan medium representasi yang paling *visible*, *pervasif*, dan paling banyak dikonsumsi. Pasalnya, film memang nampak paling menonjol potensinya dalam menangkap realitas kehidupan di bidang ekspresi dan representasi lainnya. Tidak hanya memadukan antara narasi, *scene*, dan gambar bergerak saja. Inovasi dalam karya film juga hampir tak terbatas. Lewat teknologi audio visual yang semakin canggih, film dapat ditambah dengan berbagai macam *sound effect* dan musik.

---

<sup>38</sup> Laporan Penelitian Budhy Komarul Zaman, “Bahasa Film: Teks dan Ideologi”. Universitas Gajah Mada, 1993: 22

Selain itu, film juga berfungsi sebagai sarana kontrol sosial yang potensial, terutama dalam hal transformasi ideologi dominan kepada masyarakat serta menciptakan konsensus dukungan,<sup>39</sup> adapun caranya:

Pertama, penyajian *image* kehidupan, sikap-sikap, dan nilai-nilai dari beberapa kelompok masyarakat dari sisi yang sudah terseleksi. Misalnya, *audience* dari kalangan kelas bawah bisa menggambarkan kehidupan masyarakat yang lebih tinggi sebagai sesuatu yang akurat secara sinematik, meskipun pada kenyataannya tidak begitu akurat serta merta mereka menolak penggambaran yang tidak akurat pada kalangan mereka.

Kedua, penyajian *image* masyarakat secara garis besar yang tersusun berdasarkan elemen dan aspek dan kehidupan sehari-hari yang sudah terseleksi sehingga akan cenderung memperlihatkan isu, lembaga, dan individu dari sisi baiknya saja.

Ketiga, film bisa berfungsi sebagai medium untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi nilai-nilai mana saja yang baik dan buruk (misalnya, dalam film-film populer). Sebab, pada film-film tersebut cenderung melakukan pengulangan elemen, karakterisasi, dan situasi, yang fungsinya antara lain untuk mengikat berbagai keyakinan dan ide masyarakat, memperkuat norma-norma sosial yang ada, serta mengeliminasi setiap perilaku yang menyimpang.

---

<sup>39</sup> *Ibid*: 67

Keempat, film biasanya lebih mempromosikan konformitas. Selain dari gaya berpakaian, model rambut, dan perbendaharaan kata, film juga menampilkan juga sikap-sikap dan pandangan-pandangan hidup dengan cara yang lebih halus.

## 5. Mitos

Mitos berasal dari kata *mutos*, yang dalam bahasa Yunani berarti cerita.<sup>40</sup> Baginya mitos biasa dipakai untuk menunjuk cerita yang tidak benar karena tidak memiliki kebenaran nilai historis. Mitos seringkali dibutuhkan untuk dapat memahami lingkungan dan diri bagi setiap manusia.

Mitos dikatakan pula sebagai cerita di dalam kerangka sistem suatu religi yang di masa lalu atau kini telah atau sedang berlaku sebagai kebenaran keagamaan.<sup>41</sup> Baal mengemukakan ilmu pengetahuan tentang mitos adalah suatu cara untuk mengungkapkan, menghadirkan yang Ilahi melalui konsep serta bahasa simbolik untuk memperoleh kerangka acuan yang memungkinkan manusia memberi tempat kepada bermacam-macam kesan dan pengalaman yang telah diperolehnya selama hidup. Menurut Syukur Dister, kerangka acuan yang disediakan mitos tersebut, memudahkan manusia agar dapat berorientasi dalam kehidupan, misal dari mana ia datang dan ke mana ia pergi, tujuan hidup dan asal usulnya diungkapkan dalam mitos, karena baginya mitos dapat menyediakan pegangan hidup.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Sunardi, 2004:88

<sup>41</sup> J. Van Baal dalam Daeng, 2000: 81

<sup>42</sup> Dister dalam Daeng, 2000: 81

Van Peursen mengatakan bahwa mitos adalah sebuah cerita pemberi pedoman dan arah tertentu kepada sekelompok orang.<sup>43</sup> Di dalam sebuah cerita berisi lambang-lambang yang mencetuskan pengalaman manusia. Pendapat Peursen mengenai fungsi mitos adalah sebagai berikut<sup>44</sup>:

Mitos menyadarkan manusia akan adanya kekuatan-kekuatan ajaib. Melalui mitos manusia dibantu untuk dapat menghayati daya-daya itu sebagai suatu kekuatan yang mempengaruhi dan menguasai alam dan kehidupan sukunya. Mitos memberi jaminan masa kini, dalam arti dengan mementaskan atau menghadirkan kembali suatu peristiwa yang pernah terjadi dahulu, maka usaha serupa dijamin terjadi sekarang. Mitos juga berfungsi sebagai perantara antara manusia dan daya-daya kekuatan alam; mitos memberi pengetahuan tentang dunia; lewat mitos manusia primitif memperoleh keterangan-keterangan.

Begitu juga di Indonesia, masyarakat tradisional juga menganggap bahwa mitologi memainkan peranan sebagai pengatur tingkah laku masyarakat yang akan berjalan baik karena diyakini akan campur tangan leluhur yang berada di dunia sana. Namun, tidak hanya masyarakat tradisional saja yang dikerumuni banyak mitos. Dalam hal ini, Barthes menemukan bahwa orang modern pun juga hidup di lingkungan yang ber'mitos'. Di lingkungan modern, mitos dapat dengan mudah ditemukan di film, televisi, radio, pidato, dan sebagainya. Di sini, orang modern berperan menjadi produsen juga sebagai konsumen mitos.

Mitos menurut Barthes adalah sebuah sistem komunikasi yang dengan demikian dia adalah sebuah pesan. Mitos memberi model-model penting yang bisa dipakai untuk memetakan makna pengalaman dengan menumpukkan yang satu di atas yang lain, sehingga tercipta dua tingkat tafsir. Kedua tingkat itu bekerja sendiri-

---

<sup>43</sup> Peursen dalam Daeng, 2000: 81

<sup>44</sup> *Ibid*: 82

sendiri maupun secara bersama, pertama untuk memerangi realitas dan kemudian untuk mempertajam realitas.<sup>45</sup> Sejarah manusia mengkonversikan realitas ke dalam tuturan dan manusia sendirilah yang menentukan hidup dan matinya bahasa mistis. Barthes menulis, “suatu cara penandaan, sebuah bentuk”, “salah satu jenis tuturan... yang dilakukan melalui sebuah wacana. Mitos tidak didefinisikan oleh objek pesannya, tapi oleh cara pengungkapan pesan ini”.<sup>46</sup> Artinya, konsep atau aturan semiologi dapat diaplikasikan pada kajian mitos. Barthes menempatkan mitos sebagai sistem semiologis pada urutan kedua yang mempunyai maksud bahwa mitos bersandar pada tanda-tanda dalam sistem urutan pertama lainnya seperti bahasa agar dapat melibatkan diri dalam proses penandaan tersebut. Mitos memanfaatkan bahasa sistem-sistem lain, baik itu tertulis atau bergambar untuk mengkonstruksi makna yang nantinya akan merujuk pada bahasa-bahasa lainnya dengan mengharuskan penggunaan konsep-konsep baru jika dapat dibandingkan.<sup>47</sup>

Bagi Barthes, mitos mendistorsi realitas demi efek ideologis. Mitos mengubah bias dan prasangka menjadi sejarah. Secara diam-diam, mitos menunda kebutuhan untuk mempersoalkan representasi di dalam kebudayaan. Mitos menaturalisasikan pendistorsian realitas ini dan memperhalus teks yang masih kasar ini demi membuat sudut pandang yang dianggap sebagai kebenaran yang sudah jadi tantang eksistensi dapat digunakan. Barthes mengungkapkan bahwa mitologi menyatakan diri sebagai sejarah ketika makna perlu ditetapkan secara publik, dan

---

<sup>45</sup> Trifonas, 2003: 9

<sup>46</sup> Barthes, 1973: 117

<sup>47</sup> Strinati, 2003: 128

realitas diterangkan, demi menegaskan klaim-klaim tentang kejelasan dan kebenaran universal. Mitos berfungsi melawan fragmentasi memori kultural dengan memungkinkan kita menerima begitu saja segala yang sedang terjadi di sekitar kita dalam hidup sehari-hari. Realitas diterangkan demi kemudahan konsumsi. Mitos melahirkan ideologi karena menurut Barthes, ia “mentransformasikan makna menjadi bentuk”.

Dapat disimpulkan, dalam mitos terdapat beberapa poin yang dapat diambil:

- a. mitos terdiri atas tiga pola, yaitu penanda, petanda, dan tanda.
- b. mitos terbentuk dari serangkaian rantai semiologis yang telah ada sebelumnya.<sup>48</sup>

Untuk mengkaji suatu mitos, ada hal-hal yang perlu diperhatikan. Hal penting tersebut adalah bagaimana kita dapat memahami mitos secara sistematis. Barthes memberi konsep “membaca mitos” untuk memahami mitos.

<b>Pembuat Mitos</b>	<b>PENGURAI MITOS</b>	<b>KONSUMEN MITOS</b>
<i>Empty signifier</i>	<i>Full signifier</i>	<i>Mythical signifier</i>
Simbol	Alibi	Kehadiran
Menghancurkan mitos	Menghancurkan mitos	Membiarkan mitos tetap hidup
Sinis	Demistifikasi	dinamis

Tabel 1.1 Membaca Mitos<sup>49</sup>

## 6. Imperialisme Budaya Amerika

Dalam essay Dorfmann dan Mettelart mengenai “*How To Read Donald Duck*”<sup>50</sup> ditunjukkan bahwa ada ideologi imperialisme yang ditampilkan melalui

<sup>48</sup> Lihat Gambar 1.4 hlm. 38 mengenai signifikasi dua tahap. Dijelaskan bahwa mitos merupakan sistem semiologis tingkat kedua

<sup>49</sup> Sunardi, 2002: 319

<sup>50</sup> Dalam Lazere, 1987: 516-529

narasi dalam komik ataupun film Disney di Amerika Latin. Saat film animasi *Saludos Amigos* dan *The Three Cabaleros* diputar di Amerika Latin, masyarakat mengenal dua tokoh baru yang sengaja diciptakan dan diangkat dari dua kultur tersebut. Kedua tokoh itu adalah Joe Carioca, seorang kakatua playboy dari Brasil dan Panchito, seekor ayam jantan koboi dari Meksiko. Melalui kedua film animasi ini sesungguhnya Disney telah menginternalisasi nilai-nilai Amerika seperti saat Donald Duck bertemu dengan Joe dan Panchito (*The Three Cabaleros*) dan mengajak menari dalam iringan band Dixies, yang kental dengan nuansa Amerika. Pemerintah Amerika Serikat sangat berperan sekali dalam mempengaruhi narasi Disney, khususnya yang terkait dengan kepentingan propaganda. Pada tahun 1940-an di masa Perang Dunia II, terjadi kesepakatan antara Disney dan pemerintah Amerika Serikat. Resesi ekonomi pada dekade 30 sampai 40-an yang disertai keikutsertaan Amerika pada Perang Dunia II menyebabkan pasar yang tidak stabil, sehingga film-film Amerika sulit menembus pasaran Eropa. Pada akhirnya Walt Disney mengarahkan target pasarnya ke Amerika Latin. Pada tahun 1943 dibuatlah film animasi berjudul *Saludos Amigos*. Dalam film itu muncul tokoh baru, Joe Carioca. Selanjutnya dua tahun kemudian, muncul film *The Three Cabaleros* yang menampilkan Donald Duck, Joe Carioca, dan tokoh baru bernama Panchito. Pada masa ini pemasaran film-film Walt Disney ke Amerika Latin dibantu oleh Washington melalui Koordinator Hubungan Amerika Latin yang pada waktu itu dijabat oleh Nelson Rockefeller. Sebagai syaratnya pemerintah meminta Walt

Disney membuat film-film propaganda Amerika selama Perang Dunia II.<sup>51</sup> Salah satu film propaganda versi kartun animasi yang dibuat Walt Disney pada waktu itu berjudul *Der Fuehrer's Face* dengan tokoh kartun Donald Duck. Film kartun ini bahkan meraih penghargaan piala Oscar. Tokoh kartun Mickey Mouse menjadi maskot favorit angkatan bersenjata dan menjadi salah satu kode rahasia perang.<sup>52</sup> Secara sederhana, propaganda dimaknai sebagai pesan khusus untuk sebuah tujuan tertentu antara lain proses internalisasi nilai-nilai. Terkait dengan tujuan ini, agaknya Disney selalu menanamkan nilai-nilai Amerika dalam setiap produksi kulturalnya. Hal ini pula yang berpengaruh terhadap pengkarakteran tokoh tokoh Walt Disney. Menjadi pahlawan sepertinya sudah karakter khas tokoh Walt Disney. Tokoh-tokoh Walt Disney dianggap mampu menyelamatkan dunia dari bencana yang disebabkan hal-hal yang berhubungan dengan angkasa luar seperti menyelamatkan bumi dari rencana serangan alien atau keinginan alien menjadikan bumi sebagai tempat hunian alternatif atau dari tabrakan benda-benda langit seperti meteor, asteroid, dan komet. Pahlawan dalam tokoh Walt Disney dianggap berjasa karena mampu memecahkan persoalan tanpa kekerasan fisik, dan biasanya melalui negosiasi. Seperti yang dilakukan Miki Tikus yang harus bernegosiasi dengan alien serangga dan cacing di bulan agar mereka membatalkan niat menyerang bumi yang diakibatkan pertikaian mereka dengan penjaga angkasa. Cerita ini menggambarkan dominannya peran Miki Tikus dalam memecahkan masalah dengan tindakannya mengadakan negosiasi dengan alien dan mengatakan apa yang boleh atau tidak dilakukan.

---

<sup>51</sup> *Ibid*: 522

<sup>52</sup> *Ibid*: 524

## 7. Konsep Karakter

Karakter dalam film memiliki pengertian sikap atau watak yang dimiliki manusia atau objek-objek lain yang berperan sebagai pelaku atau penggerak untuk menghidupkan dan mengembangkan cerita.<sup>53</sup> Sedangkan karakter tersebut berperan penting sebagai penyalur pikiran dan pandangan hidup pengarang cerita melalui unsur-unsur bahasa harus dilengkapi dengan karakter yang dinamis agar terdapat ikatan emosi khalayak. Misal, jika tema ceritanya adalah tentang “keberanian” maka akan dapat menempatkan suatu karakter pada sebuah situasi yang dirancang untuk mengambil tindakan yang mungkin mengandung risiko besar dan harus mampu menghadapi suatu perasaan gentar dengan berani mengatasinya melalui tantangan. Sebagai contoh berikutnya yaitu dalam *Romeo dan Juliet*, *Romeo dan Juliet* dirancang sebagai karakter-karakter yang memiliki kekerasan hati dalam memilih dan mempertahankan cinta yang ideal menurut mereka. Mereka berdua adalah karakter-karakter yang menolak segala hal termasuk kematian. Melalui tindakan mereka yang lahir dari kepentingan dramatik cerita, mereka menghidupkan kisah cinta yang memukau khalayak selama berabad-abad. Hingga akhirnya, kisah *Romeo dan Juliet* ini menjadi abadi sampai hari ini bahkan melalui karakter yang ditampilkan kisah ini memiliki makna besar bagi khalayak yang memiliki perasaan dan persoalan yang serupa.

---

<sup>53</sup> Krevolin, 2003:118

Di dalam cerita, karakter dibagi menjadi beberapa kategori. Karakter-karakter tersebut adalah:<sup>54</sup>

- a. Karakter Utama yaitu karakter yang berperan penting untuk menggerakkan dan mengembangkan cerita, biasanya terdiri dari karakter protagonis dan karakter utama antagonis (karakter yang lazimnya berperan sebagai penentang atau lawan kepada karakter protagonis).
- b. Karakter sampingan merupakan karakter yang berperan kurang penting (kurang diberi perhatian dan tumpuan dalam cerita) tetapi kehadirannya diperlukan untuk menonjolkan peranan karakter utama.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika yang bersifat kualitatif naratif karena yang ditelaah adalah sistem tanda yang berwujud mitos dan cerita. Pada dasarnya semiotika melihat bagaimana makna diciptakan dan disampaikan melalui teks, khususnya melalui narasi. Teks menjadi bermakna jika dilihat melalui kesamaannya dengan percakapan (aksi individual yang berdasar pada bahasa) dan mengimplikasikan tata bahasa (cara bagaimana kata-kata dikombinasikan yang menentukan apa maknanya) atau bahasa (suatu institusi

---

<sup>54</sup> <http://www.pergh.com/artikel/68.html> (akses tanggal 1 April 2007)

sosial yang menjelaskan bagaimana kata-kata digunakan) yang akhirnya membuat teks menjadi bermakna.<sup>55</sup>

Semiotika dalam bahasa Inggrisnya adalah "*semiotics*". Berdasar pada Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Pembentukan Istilah<sup>56</sup> bahwa orientasi pembentukan istilah itu ada pada bahasa Inggris. Akhiran *-ics* dalam bahasa Inggris diubah menjadi *-ik* atau *-ika* dalam bahasa Indonesia, misalnya *mechanics* berubah menjadi mekanik atau mekanika, *dialectics* menjadi dialektik atau dialektika, dan juga *semiotics* menjadi semiotika. Nama lain semiotika adalah semiologi yang kedua-duanya memiliki pengertian yang sama yaitu sebagai ilmu tentang tanda dan bagaimana cara-cara tanda itu bekerja, dimana keduanya berasal dari bahasa Yunani: *semeion*, yang berarti tanda.

Aart Van Zoest mendefinisikan semiotika adalah studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya. Secara khusus semiotika dibagi atas tiga bagian utama, yaitu:

1. sintaks semiotik, yaitu studi tentang tanda yang berpusat pada penggolongannya, pada hubungannya dengan tanda-tanda lain, dan pada caranya bekerja sama menjalankan fungsinya.
2. semantik semiotik, studi yang menonjolkan hubungan tanda-tanda dengan acuannya dan dengan interpretasi yang dihasilkannya, dan

---

<sup>55</sup> Berger, 2000: 14

<sup>56</sup> Santosa, 1993:2

3. pragmatik semiotik, studi tentang tanda yang mementingkan hubungan antara tanda dengan pengirim dan penerima.<sup>57</sup>

Sesuai dengan fokus perhatian semiotika yaitu pada tanda dan cara-cara tanda itu bekerja, semiotika memiliki tiga bidang studi utama,<sup>58</sup> yakni:

- a) Tanda itu sendiri: studi mengenai bagaimana menyampaikan makna pada tanda yang berbeda dan cara-cara tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya.
- b) Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda: studi mengenai pengembangan kode untuk kebutuhan masyarakat, budaya, dan untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
- c) Kebudayaan tempat kode dan tanda itu bekerja: studi ini menitik beratkan pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk bentuk dan keberadaannya sendiri.

Masih mengenai bagaimana cara bekerjanya tanda, Griffin memberi ilustrasi yang diambil dari tulisan Barthes tentang dunia gulat dan kesimpulannya adalah sebagai berikut:<sup>59</sup>

- a) Tanda merupakan kombinasi dari penanda dan petanda. Barthes mendeskripsikan sebuah tanda sebagai korelasi antara penanda dan petanda. Di sini penanda dan petanda bekerja bersama dalam ikatan yang tidak bisa dipisahkan dan membentuk satu kesatuan.

---

<sup>57</sup> Aart Van Zoest dalam Sobar, 2001: 95-96

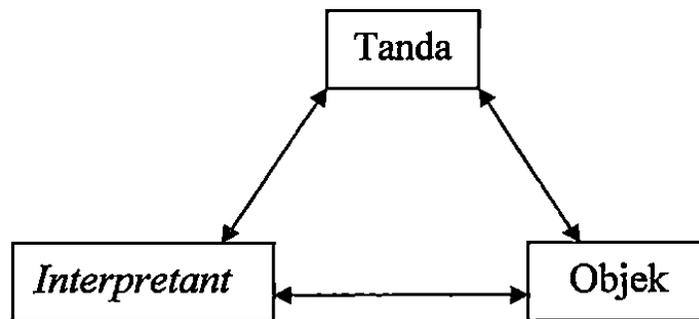
<sup>58</sup> Fiske, 1990: 40

<sup>59</sup> Griffin, 2003: 356-357

b) Tanda tidak dapat berdiri sendiri, karena tanda adalah bagian dari sistem. Dalam tulisan Barthes "*The World of Wrestling*", gulat hanya salah satu dari berbagai sistem semiotika, sehingga Barthes juga menggabungkan dengan konsep-konsep lain untuk menggali budaya-budaya yang memiliki hubungan seperti perancang busananya, masakan Perancis, tata letak kotanya, dan lain-lain.

Terdapat 3 model semiotika,<sup>60</sup> yaitu:

a) **Model Peirce** yang biasa disebut *Triangle Meaning* yang terdiri dari *sign* (tanda), *object*, dan *interpretant*.



Gambar 1.1. *Triangle Meaning*<sup>61</sup>

Menurut Peirce, salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara *interpretant* adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam benak

<sup>60</sup> Alex Sobur, 2001: 115-153

<sup>61</sup> Fiske, 1990: 63

seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.

Peirce membagi tanda menjadi tiga:

- Ikon: sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya (terlihat pada gambar, foto, lukisan, peta, dsb)
- Indeks: sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan petandanya. Dalam indeks, dapat dihubungkan antara tanda sebagai penanda dan petandanya yang memiliki sifat nyata, berurutan, sebab akibat, dan selalu mengisyaratkan sesuatu. Misalnya gerak daun pada pohon yang merupakan indeksikal adanya angin bertiup, asap yang mengepul merupakan indeksikal bagi api yang menyala, dan sebagainya.
- Simbol: sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda oleh kaidah secara konvensi yang lazim digunakan dalam masyarakat. Pada simbol, menampilkan hubungan antara penanda dan petanda dalam sifatnya yang abriter. Penafsir pun dituntut untuk kreatif dalam menemukan hubungan penandaannya. Misalnya orang yang menggimbal rambutnya memberikan simbol bahwa dia penggemar Bob Marley atau penyuka lagu-lagu *reggae*.

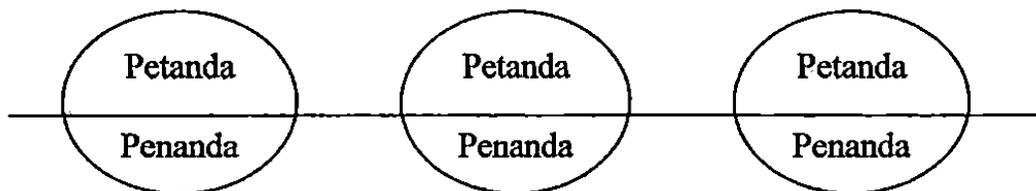
## b) Model Saussure

Model ini meletakkan tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan melakukan pemilahan antara apa yang disebut *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Penanda adalah citra tanda seperti yang kita persepsi/ bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), sedangkan petanda adalah konsep mental yang diacukan petanda dan pada anggota kebudayaan yang sama (aspek mental)

Contoh:

- penanda: sapi, lembu, *cow*
- petanda: berbeda antara di India dan di Indonesia

Saussure menegaskan bahwa tanda itu sendiri, selain memuat penanda dan petandanya juga merupakan pasangan dari tanda-tanda bahasa yang lain, sehingga tanda-tanda itu merupakan deretan yang hadir secara simultan yang dilukiskan seperti berikut.<sup>62</sup>



Gambar 1.2. Hubungan Petanda-Penanda<sup>63</sup>

Penjelasan:

Tanda yang demikian ini memiliki dua prinsip dasar, yakni *abriter* dan *linear*. Tanda dikatakan *abriter* (semena-mena) dalam pengertian tanpa motif, bukan berarti pilihan bebas penutur terhadap penanda,

<sup>62</sup> Saussure dalam Kurniawan, 2001: 31

<sup>63</sup> *Ibid*: 31

tetapi bahwa tidak ada hubungan yang sungguh-sungguh alami antara penanda dan petanda dalam kenyataan. Tanda apa pun tak ada yang lebih baik daripada yang lain sehingga tak ada perdebatan antara para pemakai bahasa, karena tak ada dasar yang dapat menjelaskan hubungan penanda dan petanda. Hal ini mengakibatkan tanda bersifat *immutabilitas* (ketakrubahan). Setiap generasi mewarisi bahasa tanpa bisa mengubahnya. Selain itu dikatakan pula bahwa bahasa merupakan sistem yang rumit sehingga tak seorang ahli bahasa pun yang dapat mengubahnya secara mendasar, juga bahwa bahasa adalah satu-satunya sistem sosial yang digunakan setiap orang sehingga terdapat sikap konservatif dalam menghadapi setiap perubahan kebiasaan berbahasa. Sedangkan tanda diaktakan *linear* karena penanda yang sifatnya *auditori* (berhubungan dengan pendengaran) hanya terungkap dalam waktu dan mempunyai rentang waktu berdimensi tunggal, yakni garis.<sup>64</sup>

Dalam kajiannya, Saussure meletakkan makna teks yang olehnya makna ini berasal dari relasi-relasi (relasi antara tanda). Relasi-relasi ini pada dasarnya berlawanan atau oposisi yang bersifat duaan. Misalnya dalam konsep “tua” yang tidak berarti apapun jika tidak ada konsep “muda”. Begitu pula dengan konsep “pintar” yang tidak memiliki arti apapun jika tidak ada konsep “bodoh”. Hal ini menegaskan bahwa konsep tidak didefinisikan pada isi positifnya tetapi negatifnya, melalui relasi-relasinya dengan istilah-istilah lain dalam sistemnya.<sup>65</sup>

Terdapat unsur lain dalam tanda bahasa menurut Saussure, yaitu tanda bahasa terstruktur dalam *langue* (bahasa dipakai secara umum) dan *parole* (pemakaian bahasa secara individu). Tanda bahasa terstruktur ini biasa disebut strukturalisme dalam semiotika.

---

<sup>64</sup> *Ibid*: 31

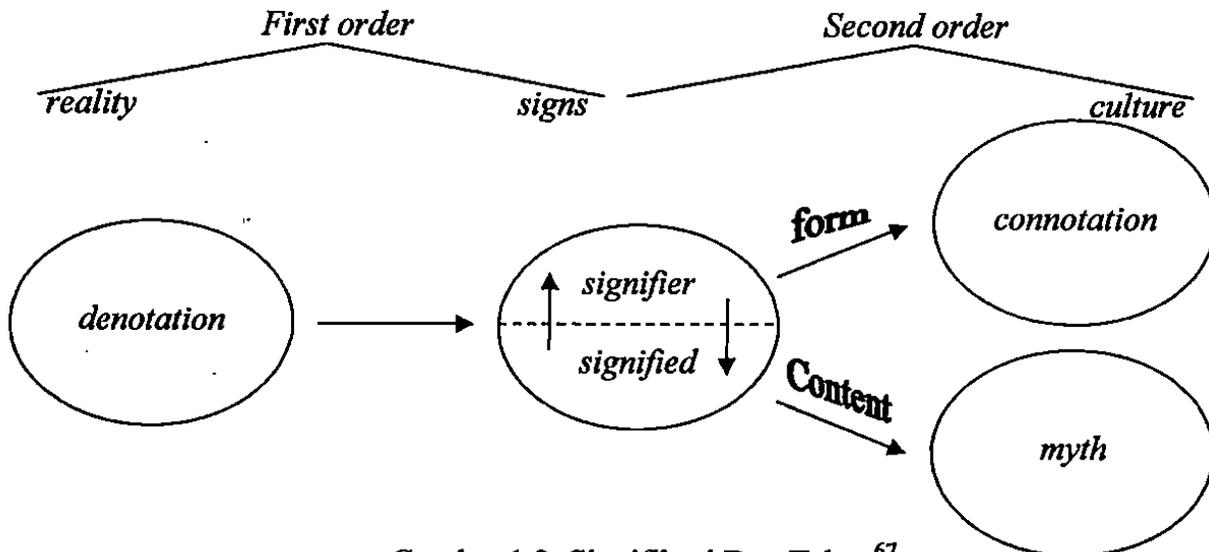
<sup>65</sup> Saussure dalam Berger, 2000: 7

### c) Model Barthes

Model ini diperkenalkan oleh salah satu pemikir strukturalis yang aktif mempraktekkan model linguistik Saussurean dan semiologinya. Bagi Barthes, semiotika/semiologi hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) berarti objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.<sup>66</sup> Dengan demikian Barthes melihat signifikasi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi itu tak terbatas pada bahasa, tetapi terdapat pula pada hal-hal yang bukan bahasa, dan kehidupan sosial sendiri dianggap sebagai suatu bentuk dari signifikasi. Di sini Barthes memberikan gagasannya mengenai signifikasi dua tahap (*two order signification*). Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal (Barthes menyebutnya denotasi). Sedangkan signifikasi tahap kedua berhubungan dengan isi yaitu mitos dan yang berhubungan dengan *form* yaitu konotasi.

---

<sup>66</sup> Kurniawan, 2001: 83



Gambar 1.3. Signifikasi Dua Tahap<sup>67</sup>

Pada tahap pertama, Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda atau apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek.

Pada tahap kedua yang berhubungan dengan bentuk (*form*) yaitu konotasi (istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua) menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Pemilihan kata-kata kadang merupakan pilihan terhadap konotasi, misalnya kata “penyuapan” dengan “memberi uang

<sup>67</sup> Fiske, 1990: 122

pelicin”. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya. Lalu, pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda itu bekerja melalui mitos yaitu bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau fenomena alam.<sup>68</sup>

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

### a. Dokumentasi:

Teknik pengumpulan data dokumentasi ini dilakukan melalui pengambilan dan pencatatan data melalui film-film yang berhubungan dengan film yang dianalisis. Yaitu film *The Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe* dan *The Lion King*.

### b. Studi Pustaka

Selain informasi yang diperoleh dari film-film tersebut, informasi dari internet, perpustakaan dan referensi-referensi koleksi pribadi juga digunakan untuk menunjang penelitian ini. Seperti data yang diperoleh dari literatur berupa buku-buku, majalah, jurnal, dan sebagainya.

---

<sup>68</sup> Sobur, 2001: 128

### 3. Teknik Analisis Data

Model semiotika yang digunakan adalah model semiotika Roland Barthes. Metode semiotika Roland Barthes ini sangat terkait sekali dengan pendekatan strukturalisme yang dalam semiotika Saussure diperkenalkan dari suatu tanda bahasa *langue* dan *parole*. Konsep ini terbentuk dari trio *langage-langue-parole*. *Parole* oleh Saussure diartikan sebagai suatu manifestasi individu dengan bahasa yang mengindividukan makna. Sedangkan *langue* adalah bahasa dalam proses sosial, yang dibentuk dari *langage* dikurangi *parole*.<sup>69</sup> *Langage* merupakan suatu fenomena bahasa.<sup>70</sup> Pendekatan selanjutnya, adalah melalui pendekatan sinkronik dan diakronik. Pendekatan sinkronik dan diakronik ini memiliki fungsi yang saling tumpang tindih untuk mengkaji suatu teks. Kajian sinkronik merupakan studi tentang sebuah teks untuk melihat hubungan yang ada diantara elemen-elemennya, sedangkan diakronik melihat bagaimana narasi teks tersebut tersusun.<sup>71</sup> Terakhir adalah pendekatan melalui penanda dan petanda.<sup>72</sup>

Melihat pentingnya penggabungan dari konsep-konsep yang digunakan dalam pendekatan strukturalisme ini, maka aspek *intertekstualitas* dalam pengkajian penelitian semiotika sangat berperan. Intertekstualitas akan

---

<sup>69</sup> Saussure dalam Kurniawan, 2001: 26

<sup>70</sup> Saussure memiliki analogi mengenai konsep trio *langage-langue-parole* melalui permainan catur. Permainan catur berasal dari Persia merupakan faktor ekstern. Faktor internnya adalah sistem dan aturan-aturannya. Bila bidak kayu diganti bidak gading, tidak akan berpengaruh pada sistem. Namun, jika terdapat penambahan dan pengurangan jumlah bidak, maka akan mempengaruhi tata bahasa permainan. (Kurniawan, 2001: 29)

<sup>71</sup> Berger, 2000: 16

<sup>72</sup> Penjelasan mengenai konsep penanda-petanda dapat dilihat di halaman 35-36 penelitian ini.

dipergunakan untuk menghubungkan antara teks yang satu dengan teks yang lain dan konsep yang satu dengan konsep yang lain. Hubungan antara teks satu dengan teks lainnya ini akan menghasilkan keterkaitan makna, sehingga akan mudah membaca makna apa yang akan ingin disampaikan dalam film yang diteliti. Berger mengungkapkan pentingnya intertekstualitas sehingga menghasilkan suatu kreatifitas kerja yang baru dengan ilustrasi penggunaan teks secara sadar atau tidak.<sup>73</sup>

Sebagai contoh, kesadaran intertekstualitas dapat dilihat pada suatu parodi yang ditayangkan dalam beberapa stasiun televisi saat ini. Di Indosiar, Republik BBM menjadi tontonan favorit masyarakat Indonesia karena menghadirkan pengisi acara yang berperan seperti tokoh-tokoh pemerintahan Indonesia dalam sebuah dialog yang humoris. Seperti Republik BBM, di stasiun Metro TV juga menayangkan acara News Dot Com yang ide-ide kreatifnya juga dihasilkan dari relasi antar teks yaitu dengan menyuguhkan *talk show* politik yang dikemas secara humor. Sedangkan ketidaksadaran intertekstualitas melibatkan beragam bahan teks dalam suatu tema, karakter-karakter, plot, dan sebagainya yang tanpa sadar memunculkan teks baru dan menjadi suatu budaya baru yang umum.

Pendekatan strukturalisme tersebut tidak untuk mencari anteseden atau sebab-sebab historis, tetapi mendiskusikan struktur dan signifikansi dari objek-objek partikular dengan menghubungkan objek-objek itu berfungsi.

---

<sup>73</sup> Berger, 2000: 36

Strukturalisme merupakan suatu usaha untuk menunjukkan bagaimana makna literer bergantung pada kode-kode yang diproduksi oleh wacana-wacana yang mendahului dari sebuah budaya.<sup>74</sup> Lalu, kode-kode budaya ini mengumpulkan suatu makna tertentu bagi manusia. Sehingga kode-kode budaya ini akan terlihat jelas apabila *mitos-mitos* (dalam definisi Barthes) yang tersebar dalam kehidupan keseharian dilakukan pengkajian.

Sedangkan aspek-aspek yang digunakan untuk analisis data penelitian ini adalah:

- a) Dialog ataupun monolog dari setiap tokoh dalam karakternya di film *Narnia* dan *Lion King*.
- b) Karakter tokoh-tokoh berupa emosi, pemikiran, tingkah laku, sifat-sifat yang dimiliki, dan sebagainya.
- c) Visualisasi, dengan melihat dari teknik-teknik pengambilan gambar yang dilakukan yaitu dari teknik kamera dan teknik pencahayaan. Fungsi dari teknik kamera adalah untuk mencoba memahami makna dari objek-objek yang direkam oleh kamera film dan disuguhkan pada penonton.
- d) *Audio Effect*, efek suara akan memperkuat dan mempertegas informasi yang disampaikan melalui bahasa gambar.

Aspek-aspek tersebut di atas digunakan untuk membongkar teks, yang oleh Roland Barthes dinamakan deskripsi struktural. Pembacaan teks melalui deskripsi struktural (*structural description*) dimaksudkan untuk membongkar

---

<sup>74</sup> Culler dalam Kurniawan, 2001: 84

teks yang kelihatan natural, namun *arbitrer* (diada-adakan). Demikian pula dalam penelitian ini, teks-teks pada film *Narnia* dan *Lion King* akan dibongkar dengan model Roland Barthes yang diinterpretasikan dengan cara mengidentifikasi tanda-tanda yang terdapat dalam masing-masing teks. Dari identifikasi tanda-tanda tersebut akan dapat diketahui makna-makna yang direpresentasikan dalam film tersebut, baik makna denotatif maupun konotatif. Untuk menguraikan tanda-tanda verbal dan visual masing-masing film yang diteliti, maka tanda-tanda tersebut dipisahkan berdasarkan strukturnya yaitu penanda dan petanda agar dapat ditemukan makna denotatif (makna yang diungkapkan secara literal/ *common sense*) dan konotatifnya (makna tersembunyi).

Konsep Roland Barthes yang digunakan untuk penelitian ini selain *structural description*, yaitu dengan konsep mitos. Penggunaan konsep mitos pada penelitian ini akan membantu dalam penelusuran sejarah binatang sehingga dapat menjadi dongeng, dewa, bahkan mitos.

Lantas, untuk menganalisis tanda-tanda dalam film yang diteliti sebelum masuk ke konsep Roland Barthes, dalam semiotika film dikenal berbagai shot sebagai penanda yang masing-masing mempunyai makna sendiri. Selain shot kamera juga dikenal gerakan kamera (*camera moves*), pengambilan gambar, teknik editing, dan *camera angle* yang berfungsi sebagai penanda dan apa yang ditandai dari gerakan kamera itu. Berikut adalah beberapa teknik-teknik tersebut:

<b>PENANDA (GERAKAN KAMERA)</b>	<b>Definisi</b>	<b>Petanda (makna)</b>
<i>Pan down</i>	Kamera mengarah ke bawah	Kekuasaan, kewenangan
<i>Pan up</i>	Kamera mengarah ke atas	Kelemahan, pengecilan
<i>Dolly in</i>	Kamera bergerak ke dalam	Observasi, fokus
<i>Fade in</i>	Gambar kelihatan pada layar kosong	Permulaan
<i>Fade out</i>	Gambar di layar menjadi hilang	Penutupan
<i>Cut</i>	Pindah dari gambar yang satu ke yang lain	Kebersambungan, menarik
<i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar	“penentuan” kesimpulan

Tabel 1.2 *Camera Moves* dalam film<sup>75</sup>

<b>PENANDA (PENGAMBILAN GAMBAR)</b>	<b>Definisi</b>	<b>Petanda (makna)</b>
<i>Close up</i>	Hanya wajah	Keintiman
<i>Medium shot</i>	Hampir seluruh tubuh	Hubungan personal
<i>Long shot</i>	Setting dan karakter	Konteks, skope, jarak publik
<i>Full shot</i>	Seluruh tubuh	Hubungan sosial

Tabel 1.3 Teknik pengambilan gambar dalam film<sup>76</sup>

<b>PENANDA (CAMERA ANGLES)</b>	<b>Definisi</b>	<b>Petanda (makna)</b>
<i>High Angle</i>	Penempatan kamera lebih tinggi daripada objek	Berkurangnya superioritasnya subjek, melemahkan kedudukan
<i>Low Angle</i>	Pengambilan gambar subjek dari bawah	Kekuatan, kekuasaan
<i>Straight Angle</i>	Sudut pengambilan gambar yang normal	Untuk gambar yang statis

Tabel 1.4 *Camera Angles*<sup>77</sup>

<sup>75</sup> Arthur Asa Berger, 2000: 34

<sup>76</sup> *Ibid*: 33

<sup>77</sup> Darwanto, 1994: 63-101

PENANDA (TEKNIK EDITING)	Definisi	Petanda (makna)
<i>Fed In / Fed Out</i>	Pergerakan kamera di mana image muncul dari gelap ke terang dan sebaliknya	Permulaan dan akhir cerita
<i>Cut</i>	Pergantian gambar secara mendadak dari gambar satu ke gambar lainnya tanpa ada penumpukan gambar yang dapat memberikan perubahan gambar, memendekkan waktu	Membangun sebuah ide atau <i>image</i>
<i>Dissolve</i>	Perpindahan adegan dari satu adegan ke adegan lainnya	<i>Continuity</i>
<i>Wipe</i>	Perpindahan adegan secara perlahan-lahan dengan mendorong satu adegan kemudian memunculkan adegan lainnya, di mana proses pergantiannya sangat jelas	<i>Continuity</i>

Tabel 1.5 Teknik Editing<sup>78</sup>

### G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat bab, dengan sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

**Bab I**, merupakan pendahuluan yang isinya mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Teori, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

**Bab II**, menuliskan tentang data-data film Narnia dan Lion King beserta sinopsis ceritanya.

**Bab III**, adalah *chapter* untuk memaparkan hasil penelitian dan analisis data. Pada bab ini selain akan membahas mengenai sejarah binatang menjadi mitos, dewa, dan

<sup>78</sup> Novi Kurnia, 2002: 63-68

dongeng juga akan membahas film dengan karakter binatang sampai pada film yang akan diteliti.

**Bab IV**, merupakan bab penutup yang berisi beberapa kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran tentang penelitian ini.