

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Industri film dari masa ke masa selalu mengalami kemajuan dan perkembangan yang pesat, khususnya film-film produksi Hollywood. Berawal dari film bisu hingga film canggih, dari pertunjukan film sederhana di Nickelodeon sampai jaringan distribusi yang sangat luas saat ini, film-film Hollywood telah berkembang menjadi komunikasi massa. Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986: 134). Pesan film sebagai media komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut.

Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Dilain sisi, film jika dikonsumsi dengan *audience* yang dibawah umur, atau masyarakat yang belum melek media dapat dengan mudah terpengaruh dengan aksi-aksi yang ada di film tersebut. Misalnya saja yang terjadi pada seorang anak laki-laki yang baru berumur 14 tahun lompat dari sebuah gedung apartemen dengan ketinggian lebih dari 30 meter di kota Chaikovsky, Rusia setelah mengetahui karakter anime favoritnya dalam film naruto

yaitu Itachi Uchiha tewas dalam cerita tersebut (<http://www.jepang.net/2012/11/remaja-bunuh-diri-karena-narutoitachi.html> diakses pada tanggal 12 Maret 2015). Kasus yang terjadi merupakan pengaruh film, ditambah dengan lemahnya kontrol dalam menerima apa yang ada pada film. Diperlukan kebijakan dalam mengkonsumsi film, dan para pekerja film sudah seharusnya dapat mempertimbangkan hal yang baik dan buruk dari pesan yang ada pada film tersebut.

Penyampaian pesan yang digunakan dengan media film dapat menjadi media pembelajaran yang efektif jika digunakan secara tepat. Salah satu halnya karena film dapat menjerap banyak *audience*, bahkan lebih besar. Karena film dapat ditonton tidak hanya dengan satu negara, tapi bisa puluhan negara.

Dalam dunia industri film, film Hollywood menjadi ikon industri perfilman dunia. Berbagai *genre* film diproduksi disini, dari komedi, fiksi ilmiah sampai laga (*action*) dengan latar belakang masa lalu maupun masa depan, film Hollywood selalu membuat para audiens terkagum-kagum dengan kecanggihan teknologi dalam film, baik dari segi efek *visual* ataupun *audio* nya, Hollywood mempunyai beberapa studio film terbesar di dunia seperti Paramount, Warner Bros, RKO dan Columbia.

Nilai-nilai dalam karakter sebuah film sangat dipengaruhi oleh budaya populer yang ada, dalam penyebarannya film Hollywood tidak

murni sebagai hiburan saja tapi di dalam isinya banyak terkandung nilai-nilai budaya dan ideologi Amerika sebagai penguasa (dominasi), seperti yang diungkapkan Fiske tentang kemungkinan hidup dan bertahan suatu karakter tokoh dalam film dan program televisi populer yang akan bertambah dengan perwujudan nilai-nilai berikut, yaitu, maskulinitas kemudaan (*youth*) daya tarik karakteristik White Anglo-Saxon Protestan, hakikat tidak mengenal kelas sosial (*classlessness*) atau kelas menengah (*middle-classness*), latar belakang metropolitan, dan efisiensi, sebaliknya, pada tingkat yang didalamnya suatu karakter mewujudkan nilai-nilai sosial yang berbeda atau menyimpang, karakter tersebut mungkin menjadi korban atau musuh, korban adalah orang yang mewujudkan nilai-nilai dan karakteristik kelompok masyarakat yang kurang beruntung, sedangkan musuh-musuhnya secara menarik lebih dekat dengan para pahlawan, tetapi biasanya diperlengkapi dengan dua atau tiga aspek negatif (mereka memiliki usia atau ras yang salah atau kurang menarik secara fisik, karena moral sosial biasanya diwujudkan oleh keindahan fisik) (Fiske, 2011 : 153-154).

Persepi orang terhadap apa yang diciptakan dan ditampilkan melalui film-film Hollywood juga lebih sering merupakan persepsi “*versi Amerika*”, seperti penciptaan tokoh hero dan penjahat dalam film laga Amerika. Film-film Hollywood lebih sering menampilkan sosok *hero* adalah berkulit putih Amerika dan penjahat berkulit hitam, Asia, Arab dan Latin, maka penggambaran sosok *hero* dan penjahat tersebut merupakan

persepsi “*versi Amerika*”. Jadi film Hollywood mempunyai kekuatan untuk membentuk realitas bahwa *hero* adalah seorang kulit putih dan penjahat kulit hitam, Asia, Arab, dan Latin, sehingga ras kulit putih memiliki superioritas dalam melawan para penjahatnya. Sedangkan menurut Frank Farley, mengartikan sosok hero atau pahlawan dengan sifat-sifat yang dimiliki oleh seorang pahlawan, yaitu seorang pahlawan yang mewujudkan sifat : 1. Keberanian/keteguhan hati dan kekuatan, 2. Kebaikan hati/berjasa dan kemurahan hati, 3. Terampil, ahli, dan cerdas, 4. Jujur/lurus hati, 5. Kemampuan untuk menarik rasa sayang dan penghargaan dari orang lain, 6. Kemampuan untuk mengambil resiko (Wetzstein, 2001:28).

Sebagian besar film-film Hollywood menggambarkan sosok *hero* identik dengan maskulinitas. Sosok *hero* laki-laki yang ditampilkan adalah laki-laki muda, kulit putih, ganteng, dan atletis. Ia juga membangun hubungan dengan wanita sebagai satu hal yang membangun maskulinitas. Simbol *hero* dalam film Hollywood yang di representasikan melalui tokoh protagonis lebih sering ditampilkan sebagai sosok yang kuat dengan tubuh berotot karena seorang *hero* harus melakukan tindakan-tindakan berani dan berbahaya untuk melindungi yang lemah (Adi, 2008:104). Hal ini bisa terlihat dalam film *Gladiator*, *Kingdom of Heaven*, dan *300* yang menunjukkan bahwa mereka menggambarkan seorang hero yang ditunjukkan melalui bentuk tubuh. Bentuk tubuh mereka yang kuat, berotot, perut *six*

pack, badan ideal atau paling tidak bentuk tubuh yang normal memungkinkan untuk melakukan tindakan heroisme.

Dalam hal ini karakter hero ataupun villain yang terdapat dalam film laga khususnya film Hollywood termasuk dalam budaya populer dimana masyarakat sepakat untuk konsep itu, seperti yang diungkapkan Fiske, kekerasan pada televisi adalah representasi konkret kelas sosial (atau konflik lain) dalam masyarakat, para pahlawan (laki-laki dan perempuan) yang dipilih masyarakat untuk menjadi populer pada satu poin dalam sejarahnya adalah tokoh-tokoh yang paling baik mewujudkan nilai-nilai dominannya, sebaliknya, korban-korban dan musuh-musuh populer adalah orang-orang yang mewujudkan nilai-nilai menyimpang dari norma ini (Fiske, 2011:153).

Salah satu film Hollywood yang merepresentasikan *hero* adalah film Exodus: Gods and Kings. Film Exodus: Gods and Kings menggambarkan *hero* berbeda dari penggambaran-penggambaran film lain khususnya film Hollywood. Film Exodus: Gods and Kings salah satu film Hollywood yang diproduksi pada tahun 2014 diangkat dari kitab suci atau Biblical story memvisualisasikan perjuangan Musa membebaskan Rakyat Israel yang dijajah selama kurang lebih 400 tahun oleh bangsa Mesir. Dua tokoh yang menjadi pusat cerita tentu saja Musa yang diperankan oleh Christian Bale dan Raja Ramses yang diperankan oleh Joel Edgerton.



Gambar 1.1 Film “Exodus: Gods and Kings”

Dalam film ini sisi menarik tokoh utama yang diperankan oleh sosok Musa digambarkan seperti seorang prajurit yang gagah dengan kostum besinya. Hal ini berbeda dengan gambaran yang ada di dalam sejumlah kitab suci. Dalam film setipe seperti *Noah* dan *Passion of The Christ* sosok rasul yang diperintah oleh Tuhan digambarkan berpenampilan memakai pakaian seperti pengembara, mempunyai jenggot menggunakan tongkat. Berbeda dengan film *Exodus: Gods and Kings*, di dalam film tersebut sosok rasul atas perintah Tuhan digambarkan tidak seperti biasanya, namun berpenampilan seorang prajuriti yang gagah dengan kostum besinya, mengendarai kuda, dan menggunakan pedang emasnya tidak seperti dalam film tentang rasul kebanyakan.



Gambar 1.2 Film “Noah”

Jika melihat secara keseluruhanpun, sang sutradara tampaknya lebih mengarahkan film ini ke segi komersialisasi yang mengutamakan peperangan dan aksi heroik si tokoh sentral seperti kebanyakan film besar Hollywood saat ini. Film Exodus ini sendiri menghabiskan biaya produksi sebesar USD 140 Juta atau sekitar Rp. 1.7 Triliun.(http://www.imdb.com/title/tt1528100/?ref=mv_sr_1 diakses pada tanggal 12 Maret 2015). Dengan biaya fantastis tersebut memang tak heran *scene* demi *scene* terlihat megah dan mewah.

Kemudian sisi menarik lainnya, dalam film Exodus: Gods and Kings, memang menceritakan tentang kerasulan sosok Musa. Hal ini terdapat dalam potongan *scene* mengvisualisasikan mukjizat yang diperoleh Musa, namun dalam penelitian ini yang akan ditekankan adalah sosok *hero* pada tokoh Musa. Bagaimana Musa menyelamatkan bangsa yahudi dari Mesir, lalu memimpin umatnya untuk melawan bangsa Mesir,

mengajari bangsa Yahudi menggunakan panah, pedang untuk melawan bangsa Mesir. Selain itu film ini juga dapat lulus sensor di Indonesia. Hal ini berbeda dengan film sejenis yaitu Noah yang tidak lulus sensor di Indonesia yang sama-sama mengangkat tentang film utusan Tuhan.

Penelitian ini menjadi penting ketika peneliti menemukan tanda-tanda atau simbol *Hero* baik melalui tokoh maupun suasana yang dibangun dalam film Exodus: Gods and Kings, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut film Exodus: Gods and Kings.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka peneliti merumuskan “Bagaimana Representasi Hero Dalam Film Exodus: Gods And Kings?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi Hero dalam film Exodus: Gods and Kings digambarkan.

D. Manfaat Penelitian

Dapat dijadikan suatu referensi dalam studi ilmu komunikasi khususnya tentang film sebagai salah satu media penyampaian suatu gagasan dan fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, selain itu dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi mahasiswa khususnya dalam analisis semiotika film, serta para pengkaji ilmu komunikasi pada umumnya.

E. Kerangka Teori

Kerangka teoritis adalah dukungan dasar teoritis sebagai dasar pemikiran dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi peneliti. Kerangka teoritis adalah bagian dari penelitian, tempat peneliti memberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan variabel pokok, subvariabel, atau pokok masalah yang ada dalam penelitiannya.

1. Film Sebagai Media Komunikasi

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi yang menggunakan media massa elektronik. Menurut Lee, "Film merupakan alat komunikasi yang memiliki pesan, baik verbal maupun non-verbal bagi audiencenya" (Sobur, 2003: 126). Para teoritikus film menyatakan bahwa film yang kita kenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi. Penyempurnaan fotografi terus berlanjut, yang kemudian mendorong rintisan penciptaan film alias gambar hidup (Sumarno, 1996: 2). Gerakan tersebut yang merupakan unsur pemberi hidup kepada suatu gambar.

Sebagai salah satu alat komunikasi yang paling menarik, film dapat membangun pemahaman masyarakat melalui bahasa representasi yang muncul dalam bentuk hasil reproduksi dari ide-ide. Film memiliki kelebihan yang tidak dimiliki media lainnya. Karena film dapat dinikmati melalui audio dan visual secara bersama-sama. Tidak seperti radio yang hanya bisa dinikmati dari audionya saja atau koran yang hanya kita bisa lihat secara visual. Unsur-unsur tersebut membuat penonton seolah-olah

melihat langsung dan bahkan merasakan sendiri kejadian dalam film tersebut. Selain itu film pada saat ini banyak mengandung pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya (komunikator) seperti pesan moral, politik, kemanusiaan, dan lain-lain kepada khalayak (komunikan).

Makna yang diterima oleh komunikan tidak selalu sama, sistem pemaknaan dalam film berkaitan erat dengan khalayak yang menontonnya. Oleh karena itu film dimaknai berbeda-beda oleh tiap individu berdasarkan kemampuan berfikir yang mungkin karena faktor pengalaman masa lalu, tingkat pendidikan, dan budaya yang dimilikinya sehingga pada suatu film akan memiliki pemaknaan yang berbeda-beda terhadap realitas yang ada oleh masing-masing individu. Keberhasilan seseorang dalam memahami film secara utuh sangat dipengaruhi oleh pemahaman orang tersebut terhadap aspek naratif serta aspek sinematik dari sebuah film. Jadi jika film dianggap buruk bisa jadi bukan karena film tersebut buruk, tapi karena kita sendiri masih belum mampu memahaminya secara utuh (Pratista, 2008:3).

Pada masyarakat, film dapat berpengaruh dalam segi positif maupun negatif. Film mempengaruhi masyarakat sedemikian rupa sehingga dapat membentuk pola pikir masyarakat sesuai dengan pesan yang disampaikan dalam film. Sehingga akan ada pesan yang tertanam dalam ingatan orang tersebut dan kesan tersebut akan terus mengedap didalam dirinya sampai akhirnya akan memberi pengaruh pada pola pikir, sikap atau tindakan mereka.

Dengan film yang sangat menarik, isi ceritanya juga harus menarik. Ini menimbulkan kesan membujuk untuk tetap menonton sehingga dapat mempengaruhi pola pikir mereka. Seperti yang dijelaskan Sumarno bahwa cerita yang ada dalam film merupakan bungkus atau kemasan yang memungkinkan pembuat film melahirkan realitas rekaan yang merupakan suatu alternatif dari realitas nyata bagi penikmatnya. Dari segi komunikasi, ide atau pesan yang dibungkus dalam cerita itu merupakan pendekatan yang bersifat membujuk (*persuasif*) (Sumarno, 1996:13).

2. Representasi

Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial, yaitu pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia, seperti: tulisan, dialog, foto, film, dan sebagainya. Pesan dan tanda, itu adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan atau saling berkaitan. Pesan sebagai unsur isi media massa dapat dimaknai secara beragam oleh berbagai pihak, tergantung siapa pihak tersebut dan apa konteks pemaknaannya.

Istilah representasi itu sendiri menunjuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Representasi ini penting dalam dua hal. Pertama, apakah seseorang kelompok atau gagasan tersebut ditampilkan semestinya. Kedua, bagaimanakah representasi itu ditampilkan. Dengan kata, kalimat, aksentuasi, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan dalam

pemberitan kepada khalayak. Persoalan utama dalam representasi adalah bagaimana realitas, atau obyek tersebut ditampilkan (Eriyanto, 2001:113).

Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu yang penuh arti atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain. Representasi adalah sebuah bagian essential dari proses, dimana makna dihasilkan atau diproduksi dan diubah antara anggota kultur tersebut (Hall, 1997:15). Makna di konstruksi oleh sistem representasi dan diproduksi melalui sistem bahasa yang fenomenanya bukan cuma melalui ungkapan-ungkapan verbal tetapi juga visual.

Representasi dikatakan sebagai proses produksi makna, yang mempunyai dua hal prinsip, yaitu untuk mengartikan sesuatu dalam pengertian untuk menjelaskan atau menggambarkannya dalam pikiran dengan sebuah gambaran imajinasi 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 (Hall, 1997:16).

Ada tiga pandangan yang diuraikan oleh Stuart Hall dilihat dari posisi *viewer* maupun *creator* untuk menjelaskan bagaimana representasi makna melalui bahasa bekerja, yaitu:

- a. *Reflective*, yakni pandangan tentang makna. Disini representasi berfungsi sebagai cara untuk memandang budaya dan realitas sosial. Bahasa berfungsi menjadi cermin yang merefleksikan makna yang sebenarnya dari segala sesuatu yang ada di dunia.
- b. *Intentional*, adalah sudut pandang dari creator yakni makna yang diharapkan dan dikandung dalam representasi. Kita menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan sesuatu sesuai dengan cara pandang kita terhadap sesuatu.
- c. *Constructionist*, yakni pandangan pembaca melalui teks yang dibuat. Dilihat dari penggunaan bahasa atau kode-kode lisan dan visual, kode teknis, kode pakaian dan sebagainya. Dalam pendekatan ini kita percaya bahwa kita mengkonstruksikan makna lewat bahasa yang kita pakai (Hall, 2002:24-25).

Proses representasi melibatkan tiga elemen: pertama, obyek yakni sesuatu yang di representasikan. Kedua, tanda yakni representasi itu sendiri. Ketiga, *coding* yakni seperangkat aturan yang menentukan hubungan tanda dengan pokok persoalan. *Coding* membatasi makna-makna yang mungkin muncul dalam proses interpretasi tanda. Tanda dapat menghubungkan obyek yang telah ditentukan secara jelas. Dengan demikian didalam representasi ada sebuah kedalaman makna, termasuk di dalamnya terdapat identitas suatu kelompok tertentu pada suatu tempat tertentu (Noviani, 2002:62)

Representasi digunakan untuk menjelaskan konstruksi makna sebuah simbol. Film sebagai sebuah media representasi berarti dalam film tersebut terdapat sejumlah simbol dan kode yang telah dikonstruksi sedemikian rupa untuk menyampaikan makna tertentu yang ditujukan kepada khalayak.

Media sebagai suatu teks banyak memperlihatkan bentuk-bentuk representasi pada isinya. Representasi di dalam media menunjuk pada bagaimana seseorang atau suatu kelompok di dalam sebuah media. Fiske menjelaskan tiga proses yang terjadi pada sebuah representasi sebagai berikut :

a. Tingkat pertama : Realitas

Dalam bahasa tulis, seperti dokumen wawancara transkrip dan sebagainya. Dalam televisi seperti perilaku, *make up*, pakaian, ucapan, gerak-gerik dan sebagainya.

b. Tingkat kedua : Representasi

Elemen tadi ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti kata, proposisi, kalimat, foto, caption, grafik, dan sebagainya. Dalam TV seperti kamera, music, tata cahaya, dan lain-lain. Elemen-elemen tersebut di transmisikan ke dalam kode representasional yang memasukkan di antaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi, setting, dialog, dan lain-lain).

c. Tingkat ketiga : Ideologi

Semua elemen diorganisasikan dalam koherensi dan kode-kode ideologi, seperti individualism, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialism, dan sebagainya (Wibowo, 2013:149)

Pembahasan tentang representasi tidak lepas dari media. Media massa merupakan tempat dimana totalitas sosial. Bentuk-bentuk gambaran dan bentuk-bentuk representasi berlangsung. Film seperti media lainnya bukan hanya sekedar media yang merefleksikan realitas, namun film juga mengkonstruksikan kembali realitas tersebut berdasarkan cara-cara tertentu. Hal ini diungkapkan Turner (dalam Irawanto, 1999:14)

“Film does not reflect or even record reality: like any other medium of representation it construct and ‘represent’ it picture of reality by way of codes conventions, myths and ideologies of its culture as well as by way of the specific signifying practices of the medium” (“film tidak mencerminkan atau bahkan merekam realitas seperti medium representasi yang lain, ia mengkonstruksikan dan menghadirkan kembali gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi, mitos, ideologi-ideologi dari kebudayaannya sebagaimana cara praktik signifikasi yang khusus dari medium”).

Jadi istilah representasi mungkin lebih tepat untuk menggambarkan realitas masyarakat dalam suatu film, karena realitas yang hadir dalam film bukanlah semata-mata cerminan dari realitas di masyarakat, tetapi proyeksi dari daya serap penciptanya dan di hadirkan kembali dalam film.

Pada penggambaran karakter dalam sosok Musa di film Exodus: Gods and Kings, nampak sebuah usaha untuk membuat representasi sosok

utusan Tuhan dengan karakter *hero*. Dengan teori ini akan membongkar tanda-tanda sosok *hero* dalam film Exodus: Gods and Kings.

3. Hero

Hero berasal dari kata Bahasa Inggris. Menurut kamus Oxford berarti *a person who is admired for their courage, outstanding achievement, or noble qualities*. Yang berarti seseorang yang dikagumi karena keberaniannya, prestasi yang luar biasa atau kualitasnya yang mulia. Atau bila diartikan ke Bahasa Indonesia berarti pahlawan. Pahlawan di konstruksikan sebagai pembela kebenaran, mereka yang memiliki sifat-sifat baik, rela untuk berkorban demi kebaikan orang lain, dan biasanya memiliki kemampuan lebih yang tidak orang biasa punya. Terkadang pahlawan di media itu merepresentasikan nilai-nilai baik yang harusnya dimiliki oleh suatu masyarakat tertentu. Menurut Frank Farley, mengartikan pahlawan dengan sifat-sifat yang dimiliki oleh seorang pahlawan, yaitu seorang pahlawan yang mewujudkan sifat : 1. Keberanian/keteguhan hati dan kekuatan, 2. Kebaikan hati/berjasa dan kemurahan hati, 3. Terampil, ahli, dan cerdas, 4. Jujur/lurus hati, 5. Kemampuan untuk menarik rasa sayang dan penghargaan dari orang lain, 6. Kemampuan untuk mengambil resiko (Wetzstein, 2001:28).

Penggambaran sifat-sifat diatas memberi pandangan tentang penggambaran karakter pahlawan di sekitar kita. Selain itu penggambaran pahlawan yang biasa dibuat sebagai karakter utama dalam sebuah cerita

produk komersil sebuah media massa, baik itu film, komik, dan novel. Lawan dari pahlawan atau hero biasa disebut penjahat (*villain*), yaitu karakter utama yang buruk secara moral dan bertanggung jawab sebagai penyebab kerusakan, kekacauan, dan masalah demi kepentingannya atau kepuasannya sendiri.

Seorang hero rela berkorban mempertaruhkan nyawa demi masyarakat untuk melawan orang yang jelas-jelas melakukan tindakan yang merugikan. Seperti yang disebut Clark (2001:26) bahwa seorang pahlawan yaitu: 1. Mereka yang berangkat dari luar panggilan kewajiban, 2. Mereka yang bertindak bijaksana dalam tekanan, 3. Mereka yang mempertaruhkan nyawa, nasib baik atau reputasi mereka, 4. Mereka yang memperjuangkan maksud baik, 5. Mereka yang melayani sebagai panggilan untuk diri kita yang lebih tinggi (Clark, 2001:26).

Di media massa, hero tidak hanya membawa sifat-sifat baik seperti yang diatas, namun sudah direkonstruksi sedemikian rupa untuk juga bisa merepresentasikan ideologi-ideologi yang dibawakan oleh media tersebut budaya populer ikut andil dalam menciptakan perubahan tersebut, yang sebelumnya mereka hanya sekedar cerita rakyat, seperti penjelasan Stuart Hall sebelumnya, hal ini didorong oleh keuntungan akan produk komersial dan tidak sedikit ideologi itu tanpa sadar dan bisa dimanfaatkan oleh perusahaan atau sumber dari ideologi itu sendiri.

Popularitas dan kemasyhuran adalah mitos dalam karakter *superhero*. Selain kesempurnaan bentuk tubuh dan sifat-sifat seorang hero, kostum dengan warna yang mencolok serta bentuknya juga menjadi indikator pada idealisme *stereotype* hero. Menurut Reynold dalam Hidayatullah kostum *superhero* adalah tanda dari identitas individual sebuah identitas baru sebagaimana teman karib yang disingkirkan, kalau tidak disembunyikan dibalik topeng (Hidayatullah, 2009:176). Identitas ini, dengan segala pernik kostum yang menyertainya, melebihi yang dikenakan orang kebanyakan ditunjukkan juga dengan pernyataan mengenai siapa mereka. Pesona dibalik topeng yang dipakai bukan merupakan sisi diri yang lebih lembut. Melainkan dengan memakai cadar *superhero* menjadi orang yang merasa lebih nyaman. Mereka menjadi seperti yang diidentifikasi (Conway, 2006:190)

Kostum yang mereka kenakan bisa jadi merupakan indikasi dari dua hal. *Pertama*, tanda, agar mereka berbeda dari orang biasa dan agar mudah dikenali dari bentuknya yang aneh maupun warnanya yang mencolok, mengenakan kostum adalah untuk menutupi identitas mereka sebenarnya. *Kedua*, kostum penutup identitas tersebut bisa mengacu pada tanda innocence tak bersalah ketika mereka melakukan penghukuman terhadap lawan-lawan mereka (Hidayatullah, 2009:177).

“...the costume is an integral identifying factor in the superheroes appeal due to way we actually perceive and recognize imagery. We live in a media saturated environment where we are bombarded daily with symbolism within a culture obsessed with consumption... Bright colors are visually striking tones that make us ‘sit up’ and take attention like advertising campaigns that use bright distinctive icons such as symbols and logos that ‘catch’ the eye”
(www.artdesign.herts.ac.uk/learningres/essays/CB2003.pdf)

(‘...kostum merupakan faktor pengenalan yang integral pada daya tarik superhero yang disebabkan oleh cara kita menangkap dan mengenali perumpamaan. Kita hidup dalam lingkungan yang jenuh oleh media, yang kita dibombardir tiap harinya oleh simbolisme dalam suatu budaya yang terobsesi dengan konsumsi...Warna-warna cerah secara visual merupakan warna yang mencolok membuat kita menegakkan posisi duduk kita dan menarik perhatian seperti layaknya iklan yang menggunakan ikon cerah berbeda dengan yang lain sebagai simbol dan logo yang menarik perhatian’).

Kostum yang dikenakan oleh superhero biasanya mewakili emblem, makhluk, atau elemen tertentu yang diadopsi, baik sifat maupun perilakunya, sebagai ciri khas yang kemudian disimpulkan menjadi nama *superhero*. Dedikasi dan keberanian adalah kualitas standar pada *heroisme* Amerika selama ini. Berjuang bagi kemanusiaan dan kebenaran merupakan sebuah komitmen dari *heroisme*.

Hampir tidak bisa dipungkiri bahwa Hollywood memiliki hampir segala yang dibutuhkan oleh sebuah industri film, dari teknologi paling maju, artis dan bintang-bintangnya serta jaringan promosi dan distribusi yang solid, film Hollywood sebenarnya dibangun dengan pola yang sederhana, sosok pahlawan (*protagonis*), dilawankan dengan sosok penjahat (*antagonis*) dan diujung cerita sang protagonis menjadi

pemenang, David Brodwell dalam Junaedi menjelaskan pola pencitraan dalam film Hollywood sebagai berikut, pertama-tama, ada tiga aspek pencitraan yang menjadi inovasi Hollywood dan bertahan sampai sekarang, yaitu :

1. Inovasi pertama adalah formula drama tiga babak untuk film, ini adalah struktur klasik ala film Hollywood, drama tiga babak ini terdiri atas babak satu yang berisi pengenalan semesta cerita, pengenalan protagonis, dan kejadian-kejadian pemicu cerita yang berujung pada "*the point of no return*", babak kedua terdiri atas serangkaian kerumitan, krisis, dan pembalikan keadaan bersama aksi-aksi yang semakin meningkat, babak kedua ini harus berujung pada saat gelap atau pada saat tergelap bagi tokoh utama, babak ketiga, harus berisi klimaks yang berkelanjutan (*continuous*), dan berpuncak pada sebuah resolusi (penuntasan) yang mengisyaratkan sebuah harmoni dan keseimbangan baru.
2. Inovasi kedua, adalah karakterisasi, penulisan cerita dan skenario dalam film Hollywood sangat memperhatikan konsistensi karakter dan mendorong para penulis skenario menggabungkan berbagai sifat manusia dalam karakter tersebut, ini kemudian mendorong kebutuhan untuk memberikan atribusi bahwa karakter utama harus memiliki kelemahan.

3. Inovasi ketiga, adalah “*perjalanan mitis*” yang dialami karakter utama, konsep ini menempatkan seorang “pahlawan” kedalam perjalanan luar biasa dalam lakon yang dijalaninya dan setelah perjalanan mitisnya pahlawan kembali ke situasi normal (Bradwell dalam Junaedi, 2012 : 60-62).

Dengan kata lain cerita dimulai dari perjalanan tokoh hero untuk melewati ujian dan kemudian muncul sebagai penyelamat. Jalur standar petualangan mitologis tokoh hero adalah pengembangan dari formula yang berupa sebuah ritual perjalanan: pemisahan-inisiasi-kekembalian yang bisa disebut sebagai unit inti dari mitos tunggal (*mono myth*). Seorang hero melangkah dari dunia kehidupan sehari-hari menuju suatu wilayah keajaiban spiritual. Kekuatan-kekuatan yang luar biasa harus dihadapi dan kemudian dimenangkannya. Sang hero kemudian kembali dari petualangan misterius ini dengan kekuatan baru untuk memberkahi orang-orang disekelilingnya (Adi, 2008:256).

Bagi seorang hero, hal yang paling berharga adalah keluarga dan teman. Seorang tokoh utama akan melakukan apa saja demi keluarga dan teman-temannya. Ciri-ciri tersebut sangat melekat dalam film-film Amerika. Penghargaan, kebanggaan, dan status bukanlah hal yang penting. Meskipun tokoh utama digambarkan sebagai hero yang memiliki kekuatan, namun mereka tetap memiliki kelemahan manusiawi yang sama dengan kelemahan manusia biasa.

Dalam hal ini karakter hero ataupun *villain* yang terdapat dalam film laga khususnya film Hollywood termasuk dalam budaya populer dimana masyarakat sepakat untuk konsep itu, seperti yang diungkapkan Fiske, kekerasan pada televisi adalah representasi konkret kelas sosial (atau konflik lain) dalam masyarakat, para pahlawan (laki-laki dan perempuan) yang dipilih masyarakat untuk menjadi populer pada satu poin dalam sejarahnya adalah tokoh-tokoh yang paling baik mewujudkan nilai-nilai dominannya, sebaliknya, korban-korban dan musuh-musuh populer adalah orang-orang yang mewujudkan nilai-nilai menyimpang dari norma ini (Fiske, 2011:153).

Dengan teori hero ini akan dilihat bagaimana penggambaran karakter sosok Musa dalam film Exodus: Gods and Kings akan ditekankan sebagai sosok hero.

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang maupun perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2010:4). Cara yang diambil untuk melakukan pembahasan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis semiotik. Semiotik merupakan metode yang secara spesifik membahas masalah-masalah yang berhubungan dengan tanda (*sign*).

Tanda yang dimaksudkan disini, merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indera kita, mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda (Fiske, 2004:61). Menurut Saussure, tanda terdiri dari bentuk fisik dan konsep mental yang terkait. Tanda terkait pada realitas hanya melalui konsep orang yang menggunakannya (Saussure dalam Fiske, 2004:62).

Menurut Littlejohn, semiotika merupakan ilmu pengetahuan yang dapat membantu kita mengetahui suatu makna yang terdapat dalam sebuah pesan serta untuk mengetahui bagaimana pesan itu diorganisasikan secara struktural (Littlejohn, 2005:101). Jadi dengan kajian semiotik, kita dapat mengetahui kandungan makna yang terdapat dalam sebuah pesan. Kajian semiotik ini membantu kita dalam memaknai pesan yang disampaikan atau dikomunikasikan oleh orang lain.

Dalam penelitian ini semiotik dapat digunakan sebagai metode untuk menganalisis teks dalam film Exodus: Gods and Kings, sehingga dapat terungkap makna hero yang terdapat di dalam sebuah teks. Makna tersebut bisa merupakan sesuatu yang jelas, tersembunyi, disadari, ataupun yang tidak disadari, bahkan oleh si pengirim pesan sendiri.

Penelitian ini menggunakan metode semiotika Roland Barthes yang membahas pemaknaan atas tanda dengan menggunakan signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Signifikasi tahap pertama adalah

mencari makna denotasi. Signifikasi tahap kedua adalah mencari makna konotasi (Sobur, 2006: 127-128).

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah film Exodus: Gods and Kings yang bertemakan tentang perjuangan Nabi Musa membebaskan Rakyat Israel yang dijajah selama kurang lebih 400 tahun oleh bangsa Mesir. Kemudian, yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah masalah tanda (*sign*) yang muncul tentang bagaimana sosok Musa sebagai hero digambarkan dalam film ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

- a. Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data. Tujuannya untuk mendapatkan informasi dan interpretasi data (Kriyantono, 2006:116). Sedangkan dokumentasi dari penelitian ini adalah berupa (VCD/DVD) film Exodus: Gods and Kings untuk diamati. Teknik ini dilakukan untuk membantu mengetahui tanda dan simbol-simbol yang terdapat dalam film Exodus: Gods and Kings dan kemudian menginterpretasikannya untuk menggali makna yang terkandung dalam tanda dan simbol-simbol film tersebut.
- b. Studi Pustaka, pada penelitian ini data yang didapat dari buku-buku, makalah, internet, serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes karena kajian Roland Barthes kerap digunakan dalam kajian kebudayaan. Dan cangkupan kajian budaya Roland Barthes sangat luas yaitu meliputi kesustraan, perfilman, busana serta berbagai fenomena kebudayaan lainnya (Kurniawan, 2001: 81)

Teknik analisis semiotik Roland Barthes digunakan untuk menganalisis makna dari tanda-tanda melalui sistem signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Signifikasi tahap pertama untuk menganalisis makna denotasi, sedangkan signifikasi tahap kedua untuk menganalisis makna konotasi dan kemudian dihubungkan kepada mitos yang ada.

Berikut ini adalah bagan yang menjelaskan tentang makna denotasi dan konotasi dari studi semiotika :

Tabel 1

Tabel Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative (Tanda denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Sumber : Alex Sobur, Semiotika Komunikasi, 2003:69

Dari peta Barthes diatas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif (4).

Di dalam semiologi Rolland Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan dengan demikian sensor atau represi politis.

Selanjutnya Barthes mengatakan bahwa mitos adalah sebuah pesan. Mitos tidak mungkin berupa objek, konsep atau gagasan. Mitos adalah penandaan sebuah wujud. Barthes percaya setiap benda bisa menjadi mitos asalkan benda tersebut mengandung pesan (Barthes dalam Allen, 2003:107).

Dalam perkembangannya mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan memberi pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Mitos tidak selalu berupa verbal, namun juga berbentuk film, lukisan, patung, fotografi, iklan atau komik. Media dapat mengungkapkan dan memberikan pembenaran tersebut.

Istilah mitos juga dianggap sebagai rujukan yang bersifat kultural digunakan untuk menjelaskan realitas yang di munculkan oleh lambang-lambang. Mitos berfungsi sebagai pembaca lambang yang menghadirkan

makna tertentu yang merujuk pada nilai sejarah dan budaya (Pawito, 2007:164).

Jadi pada konsep Barthes, denotasi merupakan hubungan antara signified dan signifier dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal atau arti nyata tanda itu sendiri. Tingkat kedua konotasi yang memiliki makna subjektif, makna dari tanda dapat diartikan jika tanda bertemu dengan perasaan pembaca serta nilai-nilai kebudayaannya. Sederhananya, denotasi merupakan apa yang digambarkan terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi bagaimana menggambarkannya (Sobur, 2003:127).

Jika dalam film “Exodus: Gods and Kings” denotasinya adalah bagaimana sosok nabi yang menjadi utusan Tuhan ditampilkan dalam film sebagai seorang pemimpin kaumnya yang berjuang melawan musuh. Konotasi yang ditampilkan oleh si pembuat yaitu dengan mengambil angle-angle camera, bahwa seorang nabi utusan Tuhan yang ditonjolkan terlihat perkasa dan kuat melawan musuhnya dengan di dukung oleh *backsound* atau *effect* yang memperkuat peran seorang nabi utusan Tuhan untuk menyelamatkan kaumnya.

Untuk mendukung konsep Roland Barthes penulis menggunakan konsep Arthur Asa Berger, yaitu dengan melihat teknik-teknik pengambilan gambar, pergerakan kamera, dan teknik editing. Dimana cara pengambilan gambar dapat berfungsi sebagai penanda, dan apa yang biasa ditandai. Aspek-aspek teknik tersebut bisa menjadi tanda yang membantu

dalam menganalisis semiotika dalam film. Berikut adalah teknik-teknik tersebut:

Tabel 2

Teknik Pengambilan Gambar

Penanda (pengambilan gambar)	Definisi	Petanda (makna)
Close Up (C.U)	Hanya wajah	Keintiman
Medium Shot (MS)	Setengah badan	Hubungan personal
Long Shot (L.S)	Setting dan karakter	Konteks, skope, jarak public
Full Shot (F.S)	Seluruh tubuh	Hubungan sosial

Sumber : Arthur Asa Berger, Media Analysis Techniques, 2000:33

Tabel 3

Teknik Editing dan Gerakan Kamera

Penanda	Definisi	Petanda
Pan Down (High angle)	Kamera mengarah ke bawah	Kelemahan, Pengecilan
Pan Up (low Angel)	Kamera mengarah ke atas	Kekuasaan, kewenangan
Dolly In	Kamera bergerak ke dalam	Observasi, fokus
Fade in	Gambar kelihatan pada layar kosong	Permulaan
Fade Out	Gambar di layar menjadi hilang	Penutupan
Cut	Pindah dari gambar satu ke gambar lainnya	Kesinambungan, menarik
Wipe	Gambar terhapus dari layer	“Penentuan” kesimpulan

Sumber : Arthur Asa Berger, *Media Analysis Techniques*, 2000:34

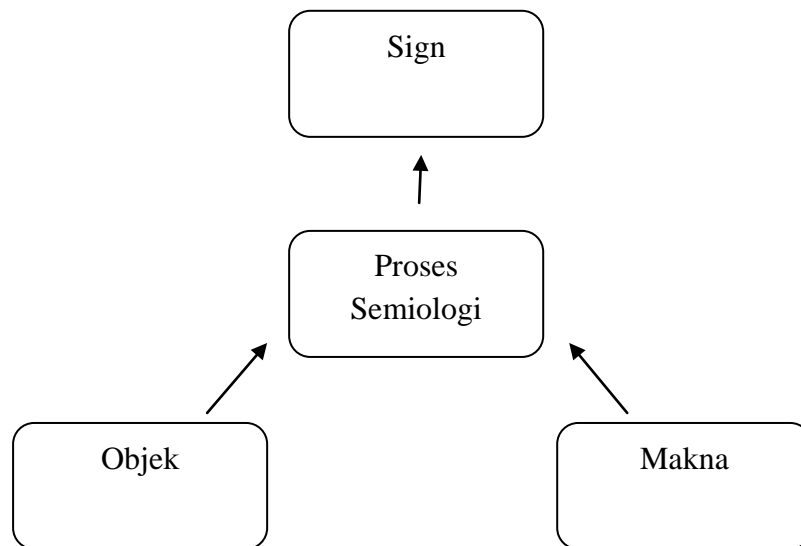
Hal di atas menunjukkan tata bahasa televisi seperti pengambilan gambar, sudut pandang kamera, dan pergerakan kamera. Metode semiotika menghendaki pengamatan secara menyeluruh dari semua isi film, termasuk istilah-istilah yang digunakan baik verbal dan non-verbal.

Selain teknik-teknik pengambilan gambar dan penyuntingan gambar, penggunaan efek suara (*sound effect*) dan musik menjadi hal yang menarik sebagai pelengkap analisis film. Ada dua jenis efek suara dalam film. Pertama, *Diegetic sound*, yaitu semua suara yang berasal dari dalam dunia cerita film, seperti dialog, efek suara yang berasal dari objek, dan suara instrumen musik yang merupakan bagian cerita film. Kedua, *Nondiegetic Sound*, yaitu seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita film dan hanya mampu didengar oleh penonton saja, seperti ilustrasi musik atau lagu efek suara serta narasi (Pratista, 2008: 160-162)

Arah pencahayaan (*lighting*) juga menjadi hal yang menarik untuk dikaji. Arah cahaya dapat dibagi menjadi lima jenis. Pertama, *frontal lighting* cenderung menghapus bayangan dan menegaskan sebuah obyek atau wajah karakter. Kedua, *side lighting* cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah. Ketiga, *back lighting* mampu menampilkan bentuk siluet sebuah karakter atau objek. Keempat, *under lighting* efeknya seperti cahaya sener yang diarahkan dari bawah untuk memberikan kesan horor atau untuk

mempertegas sumber cahaya alami. Kelima, *top lighting* digunakan untuk mempertegas sebuah benda atau karakter (Pratista, 2008: 76-77).

Setelah dilihat pada teknik pengambilan gambar, teknik editing dan gerakan kamera diatas maka selanjutnya peneliti menganalisis tentang hero yang ada dalam film Exodus: Gods and Kings. Berikut ini langkah-langkah analisis data yang ditunjukkan pada gambar ini:



Gambar 1.3

Gambar diatas menjelaskan bahwa, teknik analisis data dalam penelitian ini dengan penulis menentukan beberapa adegan yang dianggap memiliki sosok hero dan melakukan penandaan. Kemudian adegan yang telah ditentukan dianalisis dengan menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Analisis yang dilakukan berupa signifikasi dua tahap, dimana pada tahap pertama penulis mencari tahu makna denotasi dengan adegan

yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya makna denotasi tersebut digunakan sebagai penandaan dalam signifikasi tahap kedua. Berikutnya hasil analisis mendeskripsikan bagaimana sosok *hero* dalam film Exodus: Gods and Kings digambarkan berdasarkan analisis dengan metode semiotika Roland Barthes.

G. Sistematika Penulisan

Guna mendapatkan gambaran yang jelas dari penelitian yang dilakukan, maka disusun sistematika penulisan yang berisi informasi yang mencakup materi dan hal-hal yang dibahas pada setiap bab, adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum karakter tokoh hero Musa, beserta profil dan sinopsis film Exodus: Gods and Kings.

BAB III

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

DATA

Pada bab ini akan di paparkan mengenai hasil penelitian dan analisis data dari film Exodus: Gods and Kings berdasarkan teori-teori yang disampaikan di BAB I.

BAB IV

PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran