

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film adalah sebuah *text*, setiap makna yang dibawa dalam film sebenarnya berasal dari rangkain tanda-tanda yang disusun sehingga membentuk sebuah makna. Film tidak terlepas dari kerangka pengalaman dan bingkai berfikir dari para pembuat film itu untuk mengajukan bingkai pemikiran yang tersurat maupun tersirat. Media massa seperti film saat ini telah menjadi alat yang cukup ampuh untuk menanamkan sebuah gagasan, dengan film kita diajak berbicara tentang dunia. Masyarakat Barat cukup pintar memanfaatkan media film sebagai sarana menyebarkan ideologi, lihat bagaimana film-film barat membingkai sebuah wacana tentang dunia Islam melalui gambaran-gambaran tertentu dalam film. Masyarakat Islam banyak dimaknai sebagai bangsa yang selalu berkonfrontasi dengan budaya barat, irasional, terorisme, isu poros kejahatan, dan gambaran minor lainnya dalam film-film Barat. Setidaknya sejak akhir abad ke-18 hingga sekarang ini, reaksi negara Barat modern terhadap Islam telah didominasi oleh tipe pemikiran sederhana yang radikal, yang mungkin dapat disebut dengan orientalis (Said, 2002: 4).

Film merupakan sebuah produk budaya yang patut dikaji atas kontribusinya terhadap pembentukan identitas terhadap anggapan atau persepsi yang diciptakannya. Mendengar kata Iran, kita akan dibawa kepada

makna tentang sebuah negara yang memberontak terhadap kepentingan barat khususnya Amerika. Iran sebagai representasi dunia Timur Tengah atau Islam, selama ini sering dicitrakan dari media massa yang dikuasai oleh Barat yang hanya memperlihatkan kebudayaan yang minor seperti, kemiskinan, tarian gurun, suka perang antar suku, terorisme, ketimpangan gender. Proses reproduksi makna dari sebuah realitas budaya yang ada dalam dunia Arab dalam film telah mengalami masa distorsi dimana produsen berasal dari latar belakang kebudayaan yang berbeda. Melalui media massa seperti film, isu tersebut semakin terlihat dan akan memunculkan makna-makna yang memposisikan Islam selalu berlawanan dengan dunia Barat. Adalah Persepolis, salah satu film yang muncul sebagai film animasi yang mengundang banyak apresiasi yang beragam karena muatan yang kontroversial tentang Revolusi Islam di Iran. Persepolis adalah film animasi berlatar belakang revolusi pemerintahan yang terjadi di Iran pada akhir masa kepemimpinan Shah Muhammad Reza Pahlevi. Film ini menceritakan seorang anak yang mencari jati diri dan berusaha memahami hidup di tengah krisis pemerintahan yang terjadi di Iran pada waktu itu. Film ini mampu mencuri perhatian pemerhati film dengan masuk beberapa nominasi penghargaan festival film seperti *festifal film Cannes*. Pada malam penganugerahan hadiah Festival Cannes ke-60, Persepolis yang disutradarai Marjane Satrapi dan Vincent Paronnaud meraih *Prix Du Jury Cannes 2007* (rumahfilm.org, 2008).

Berangkat dari data bahwa film *Persepolis* adalah film yang bercerita tentang sutradaranya sendiri semacam otobiografi maka *Persepolis* adalah film prespektif subjektif Marjane Satrapi seorang penulis novel grafis asal Iran terhadap kelas dominan di Iran; yaitu rezim Pahlevi yang berkuasa di Iran dengan sistem monarki absolutnya sebelum revolusi, dan juga pemerintahan ulama yang berkuasa di pemerintahan Iran pasca revolusi. Digambarkan walaupun revolusi sudah terjadi, Marjane masih kurang nyaman dengan kondisi negaranya pasca revolusi Iran. Film *Persepolis* mendapat pencekalan oleh badan perfilman Iran dan dilarang penayangannya di Iran karena dinilai ada suatu gambaran yang bertentangan dengan ideologi pemerintahan Iran pasca revolusi.

“Surat yang disampaikan oleh sebuah organisasi film di Iran kepada kedutaan Perancis memang benar. Isinya mengeluhkan keputusan Cannes memutar *Persepolis*, karena katanya film saya itu menampilkan gambaran yang mengganggu tentang revolusi Islam di Iran. Tapi itu bukan masalah besar. Yang membuatnya jadi masalah adalah perhatian media yang berlebihan. Jadi tolonglah, jangan ada lagi pertanyaan soal surat itu.” (Kusrini, wawancara via facebook chat, oktober 2008).

Demikian petikan wawancara Asmayani Kusrini; kontributor Rumah Film dengan Marjane Satrapi ditengah pemutaran *Persepolis* dalam festival film Cannes menanggapi tentang kontroversi permasalahan pencekalan filmnya tersebut. Menurut Marjane tidak ada justifikasi mana yang salah dan mana yang benar. Terlihat bahwa Marjane membela diri dari pemberitaan seputar penyekalan filmnya tersebut dengan berbagai bantahan bahwa filmnya bukan penggambaran negativ tentang Revolusi Islam Iran.

Persepolis mendapat pujian dari media-media di barat. Rata-rata media massa Amerika menganggap film Persepolis sebagai film yang mempunyai rating tinggi. Seperti terlihat dalam *metacritic.com*, sebuah situs yang memperlihatkan opini dan polling media-media massa di Amerika. Dalam situs tersebut Persepolis mendapat skor 90 dari rentang nilai 0 sampai 100. Namun dalam situs kritik film, *Monstersandcritics* sebuah situs online yang *me-review* film-film internasional, juga disebutkan tentang kecaman yang diberikan pemerintah Iran terhadap festival film Cannes yang menayangkan Persepolis dalam festival tersebut.

Cannes - An animated movie about a woman growing up in revolutionary Iran screened Wednesday in competition for the Cannes Film Festival's coveted Palme d'Or against the backdrop of protests by Tehran to the French government. France rejected Iran's protests saying there was 'nothing political' in selecting the movie Persepolis for the festival programme. Those responsible for the festival had chosen the movie and they were obviously not under the French government's authority, a spokesman for the Ministry of Foreign Affairs Jean Baptiste Mattei said in Paris (www.monstersandcritics.com, 2008).

Film Persepolis adalah film yang diadaptasi dari novel grafis autobiografi Marjane sendiri, sebuah novel yang menceritakan kehidupannya ketika pada masa Revolusi 1979 masih tumbuh sebagai anak yang mencoba memahami dan memaknai dunia, sementara lingkungan sekitarnya dalam keadaan yang penuh konflik. Persepolis adalah pengalaman realita masa lalu Marjane yang coba diungkapkan kembali melalui media novel grafis dan film animasi. Pengalaman-pengalaman tersebut mengkonstruksi pemikiran Marjane dan tertuang dalam bahasa gambar dan bahasa film.

Revolusi Islam di Iran pada tahun 1979 adalah salah satu peristiwa besar yang terjadi dalam sejarah Iran bahkan dunia karena pemerintahan monarki absolut dapat digulingkan dan berevolusi kedalam pemerintahan ulama Islam. Seperti tipikal revolusi-revolusi yang lain, pergerakan revolusi diawali oleh dominasi kelas penguasa yang berlebihan. Shah Muhamad Reza Pahlevi yang pada waktu itu memimpin Iran dengan sistem monarki absolutnya dianggap terlalu berkuasa dan kejam terhadap rakyat. Ratusan orang kehilangan nyawanya dengan mudah oleh kediktatoran rezim Pahlevi. Ketika Revolusi mencapai puncaknya, optimisme yang tinggi muncul dalam masyarakat Iran (Rahman,2003: 159).

Konflik ideologi yang ada di negara tersebut juga menjadi pemicu munculnya gerakan revolusi. Konflik ideologi antara rezim Pahlevi yang dinilai terlalu tunduk dengan kepentingan liberal Amerika berlawanan dengan ideologi besar lain yang juga ada di negara Iran yaitu Islam dan kaum Sosialis. Revolusi Iran tersebut mengandung pengaruh yang bersifat global. Untuk pertama kalinya di era modern, tokoh-tokoh agama (ulama) mampu dan berhasil melawan sebuah rezim modern, dan mengambil alih kekuasaan negara.

Kekuatan ulama pada waktu revolusi 1979 bergerak paling aktif bersama anak-anak revolusi (julukan untuk mahasiswa yang waktu itu turun kejalan dan menyuarakan revolusi untuk rakyat Iran) menentang otoritas kerajaan. Karena kekuatan ulama bergerak aktif menentang dinasti Pahlavi, maka dalam pemilihan umum yang pertama kali dilakukan oleh bangsa Iran, dimenangi oleh golongan ulama dengan dipimpin oleh Imam Khomeini

seorang ulama karismatik yang hadir paling *vocal* menyuarakan Revolusi Iran. Khomeini menjadi presiden pertama Iran menggantikan kekuasaan kerajaan yang ditinggal oleh dinasti Pahlevi. Shah Mohammad Reza Pahlevi sendiri meninggalkan Iran dan bersembunyi keluar negeri sejak revolusi berhasil digulirkan. Sejak saat itu pembenahan sistem total terjadi disemua lini negara Iran. Iran berganti nama menjadi Republik Islam Iran dan kebijakan negara berganti menjadi pemerintahan dengan syariat Islam sebagai dasar negara. Salah satu contohnya seperti aturan setiap wanita diharuskan memakai hijab atau kerudung.

Pemerintahan pasca Revolusi Iran memang dikenal sebagai pemerintahan yang kolot dengan Islam konservatifnya. Pada awal era revolusi, Republik Islam Iran mengalami kesulitan berkomunikasi dengan masyarakat Internasional, apalagi pemimpin revolusi Ayatullah Khomeini saat itu mengumandangkan slogan “tidak Barat, Tidak Timur “yang dimaksudkan anti Amerika dan Uni Soviet waktu itu (Rahman, 2003: 23).

Digambarkan dalam film *Persepolis* bahwa ada ketidaksepahaman ideologi Marjane atas kebijakan kelas dominan baik sebelum revolusi maupun pasca revolusi sehingga dia merasa kurang nyaman untuk tinggal di negara kelahirannya sendiri dan memilih untuk mengungsi kenegara lain. Sebuah film akan memberikan pengertian tentang keadaan masyarakat dan budaya yang ada disekitarnya. Film adalah rekaan atas realitas yang ada atau realitas yang direka sehingga ada kemiripan dengan keadaan yang sebenarnya, apalagi dalam film *Persepolis* pilihan gaya bahasa menggunakan animasi sebagai alat

untuk berkomunikasi. Penggunaan animasi dalam Persepolis menyebabkan nilai kebenaran lebih sederhana dan bersifat ikonik, ada dekonstruksi bentuk seperti terlihat pada karikatur dengan melebih-lebihkan atau menyederhanakan bentuk.

Film bukan saja soal dokumentasi realitas masyarakat saja tapi telah menjadi alat propaganda yang cukup efisien untuk menyampaikan kepentingan-kepentingan tertentu. Film sebagaimana komunikasi massa telah menjadi alat yang kuat untuk menyampaikan ideologi. Terlihat bahwa film ini adalah kritik terhadap kelas dominan di Iran yaitu pemerintahan ulama namun dengan penyampaian yang terlihat *innocent* melalui penggunaan animasi dan anak kecil sebagai salah satu tokoh utama. Media massa telah menjadi medan peperangan baru untuk menguasai dan menanamkan kepentingan tertentu.

Perkembangan teknologi media massa dalam bahasa gambar memberikan perubahan dan penambahan fungsi komunikasi. Film bukan lagi sekedar sebagai media komunikasi tetapi juga sebagai sebuah hiburan yang memiliki nilai seni. Hal ini merupakan hasil dari kemampuan manusia dalam mengembangkan bentuk dan seni berkomunikasi. Seiring dengan perkembangan pada teknologi yang digunakan dalam film, maka fungsinya juga mengalami perkembangan. Dari sebuah media dokumentasi sampai alat propaganda penyampaian kepentingan tertentu baik secara terang-terangan ataupun secara samar-samar.

Satu hal lagi soal distribusi film, bahwa film Persepolis termasuk film yang pendistribusianya melewati arus utama. Ada kepentingan modal

yang ada dibalik film dengan didistribusikanya film tersebut oleh *Sony Picture Clasic*, salah satu *label* raksasa dalam distribusi film dunia. Ini berkaitan dengan aspek institusional dari sebuah media yang juga menentukan pengaruh peta pertarungan ideologi dalam sebuah media, namun film ini lebih berjaya dalam festival-festival film internasional.

Sebuah film dibentuk dari kumpulan tanda-tanda. Tanda merupakan dasar bagi semua jenis komunikasi, tidak terkecuali film yang merupakan produk dari komunikasi massa. Film adalah kolaborasi tanda-tanda yang membentuk sistem tanda yang sengaja atau tidak akan membentuk makna. Iran memaknai ada sebuah kontroversi ideologi yang ada dalam film *Persepolis* dan langkah yang mereka ambil untuk meng-*counter* efek dari film tersebut adalah dengan melarang penayangannya di negara tersebut. Selain di Iran, film ini juga mendapat penyekalan di Libanon dan Thailand (www.suarapembaruan.com/jiffest, 2008).

Film adalah salah satu bentuk komunikasi massa yang tak bisa lepas dari pemaknaan. Setiap tanda yang digunakan dalam film akan membangun makna. Melihat fakta-fakta lapangan yang terjadi mengiringi film *Persepolis* seperti pelarangan penayangan, dan melihat pemaknaan dengan melihat film itu sendiri, ada temuan awal atau asumsi bahwa film *Persepolis* mempunyai makna yang menganggap bahwa Revolusi Islam membawa kekakuan aturan. Hal ini kontroversial dengan masyarakat dominan objek film.

Kontroversi makna yang berada dalam film *Persepolis* tersebut menarik untuk dikaji lebih dalam. Inilah titik awal penelitian yang mencoba

menelusuri bagaimana politik pemaknaan revolusi Islam Iran disajikan dalam tanda baik itu visual maupun verbal Film. Sebuah Film sebagaimana komunikasi, mempunyai sistem tanda di dalamnya. Film mempunyai unsur pembentuk makna berupa tanda-tanda baik visual maupaun verbal. Melalui konteks tersebut dapat dilihat berbagai persoalan sosial dimunculkan dibalik sebuah film, seperti masalah revolusi.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti lebih lanjut yaitu “Bagaimana konstruksi Revolusi Islam di Iran dihadirkan dalam film Persepolis?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian karya ilmiah ini adalah untuk mengetahui kontruksi makna yang ada dalam film Persepolis dan penjelasan ilmiah secara mendalam mengenai makna-makna yang tersaji dalam film Persepolis. Mencari pemaknaan konstruksi Revolusi Islam di Iran dalam film Persepolis.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kontribusi baik dari segi praktis maupun dari segi teoritis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian diharapkan memberi penjelasan tentang konstruksi realitas sosial dalam sebuah film dan juga memberi kontribusi wacana tentang kesadaran tandingan terhadap kolonialisme baru melalui media massa dan juga wacana semiotika sebagai dasar dari sebuah komunikasi terhadap masyarakat umum.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian diharapkan memberi kontribusi untuk masyarakat Islam dalam menanggapi film-film barat agar tidak terjebak oleh agenda Barat yang menyudutkan Islam melalui film animasi. Juga untuk memahami dunia perfilman khususnya pemanfaatan film animasi sebagai media alternatif.

E. Kerangka Teori

1. Prespektif Interpretif dalam Komunikasi.

Rumusan masalah yang sudah tersurat diatas akan dibedah dalam pencarian kembali makna-makna yang ada dalam objek penelitian. Proses pencarian makna tersebut memerlukan cara pandang dalam upaya memahami masalah yang ada. Paradigma dilihat sebagai suatu cara pandang, cara memahami, cara menginterpretasikan, suatu kerangka pikir, set dasar keyakinan yang memberi arahan pada tindakan Dalam hal ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Interpretatif sebagai cara membaca fenomena yang terjadi dalam film Persepolis.

Berbeda dengan pendekatan objektif, pendekatan Interpretif percaya bahwa tidak ada hukum baku yang berlaku secara universal. Penelitian berangkat dari upaya untuk memahami makna dari suatu realitas. Secara umum dalam ilmu sosial terdapat dua paradigma besar yaitu objektif dan interpretif (Salim, 2006: 5). EM Griffin dalam bukunya *A First Look at Communication Theory* menyebutnya dengan pandangan objektif dan interpretif (Griffin, 2003: 9).

Jika positivis sering disebut sebagai pendekatan objektif dan pendekatan *scientific*, maka pendekatan interpretif juga dipahami sebagai pendekatan subjektif. Pendekatan subjektif mengasumsikan bahwa pengetahuan tidak mempunyai sifat yang objektif dan sifat yang tetap, melainkan bersifat interpretif (Mulyana, 2001: 33).

Paradigma interpretif adalah suatu paradigma yang menganggap bahwa ilmu bukanlah didasarkan pada hukum dan prosedur yang baku, setiap gejala atau peristiwa bisa jadi memiliki makna yang berbeda; artinya tidak ada kebenaran yang bersifat tunggal, ilmu bersifat induktif, berjalan dari yang spesifik menuju yang umum. Pendekatan interpretif pada akhirnya melahirkan pendekatan kualitatif (Salim, 2006: 5).

Peneliti menggunakan paradigma interpretif sebagai upaya untuk dapat melihat fenomena dan menggali pengalaman dari objek penelitian. Pendekatan interpretif berangkat dari upaya untuk mencari penjelasan tentang peristiwa-peristiwa sosial atau budaya yang didasarkan pada perspektif dan fenomena yang diteliti. Dalam paradigma interpretif,

realitas sosial dilihat dengan kondisi yang cair dan mudah berubah. Fenomena sosial senantiasa bersifat sementara (Mulyana, 2001: 34).

Data-data yang tersaji dalam penelitian ilmiah ini adalah data-data yang bersifat kualitatif. Tidak ada hukum positif yang berlaku secara baku. Sifat dan karakter dari masalah yang diteliti dalam karya tulis ini adalah politik pemaknaan yang tidak dilihat adanya pengetahuan baku. maka proses pencarian makna dari sebuah fenomena masyarakat yang terjadi dalam film *Persepolis* membuat pendekatan interpretif dirasa tepat. Penelitian bergerak dari upaya untuk menemukan makna-makna dari fenomena tersebut.

2. Tradisi Semiotika dalam Komunikasi

Manusia adalah makhluk sosial, pada dasarnya manusia tidak mampu hidup sendiri dalam konteks fisik maupun dalam konteks sosial. manusia membutuhkan manusia lain dalam fungsi sosial. Kontak sosial adalah awal dalam upaya berhubungan dengan manusia lain. Proses interaksi sosial tersebut yang akhirnya memerlukan komunikasi sebagai alat untuk berhubungan dengan manusia lainnya. Komunikasi merupakan suatu aktivitas yang di dalamnya melibatkan proses interaksi sosial dan hubungan timbal balik antara para pelakunya. Ada yang melihat Proses komunikasi merupakan proses transaksional yaitu proses dua arah. Dalam sebuah transaksi komunikasi tercipta ketergantungan antara komunikator dan komunikan karena dalam komunikasi dibutuhkan umpan balik.

Pendekat ini sering disebut dengan mahzab proses. Namun komunikasi juga dilihat dari pendekatan lain yang disebut pendekatan semiotika yang melihat komunikasi sebagai pembangkitan makna.

Ada tujuh tradisi pendekatan yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan komunikasi, salah satunya adalah tradisi semiotika. Dalam tradisi semiotika, komunikasi dijabarkan sebagai produksi dan pertukaran makna. Komunikasi dilihat sebagai pembangkitan makna dan juga pertukaran makna dengan tanda. Secara sistematis tradisi semiotika bertujuan untuk memahami bagaimana cara kerja sebuah kata (Griffin, 2003: 27).

Tradisi Semiotika menjembatani studi tentang bahasa, lambang-lambang non verbal, serta gambar-gambar dengan penekanan bergeser pula menuju cara tanda itu menghasilkan arti dan cara aplikasinya untuk mengurangi kesalahpahaman (Prajarto, 2004: 53).

Tradisi ini bertolak pada tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai fokus utama. Komunikasi dipandang sebagai sebuah pembangkitan makna dalam tanda-tanda. Konsep dasar tradisi semiotika adalah bahwa sebuah tanda menandakan sesuatu yang lain dari sesuatu. Ide dasar ini menghubungkan serangkaian teori yang berhubungan dengan simbol, bahasa, wacana dan perilaku non-verbal. Secara umum studi tentang tanda dikaitkan dengan semiotika (Littlejohn, 2005: 35).

Komunikasi dipandang sebagai sebuah jembatan utama kata-kata yang bersifat pribadi. Tanda-tanda atau simbol-simbol yang ada mendatangkan sesuatu yang mungkin dan tidak mungkin dibagi. Tradisi ini memang cocok untuk memecahkan

masalah, kesalahpahaman, dan respon-respon subyektif. Tradisi ini juga banyak memperdebatkan hal-hal dalam bahasa yang meliputi tanda, simbol, makna, referensi, kode, dan pemahaman (Littlejohn, 2005: 2006).

Tradisi Semiotika oleh Fiske disebut juga dengan mazhab semiotika. Penjabaran komunikasi dalam karya tulis ini adalah dengan mazhab semiotika. Pengertian komunikasi dengan pendekatan semiotika batasannya dijabarkan sebagai produksi makna dan pertukaran makna. Pengkajian tentang komunikasi tidak akan lepas dari pembahasan tentang tanda atau makna, yang mengarah pada pengertian tradisi semiotika. Fiske berpandangan bahwa dalam studi komunikasi terdapat dua mazhab besar, yaitu mazhab proses dan mazhab semiotika (Fiske, 1990: 8)

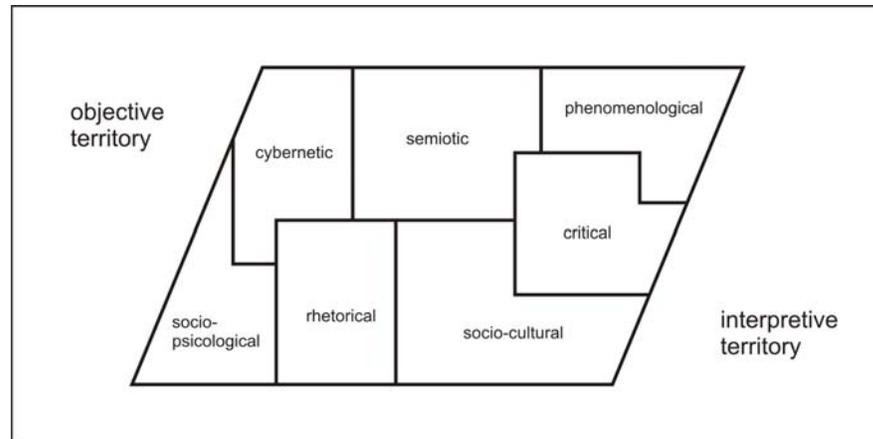
Mazhab proses melihat komunikasi sebagai sebuah proses transmisi atau pengiriman pesan yang linear, ia tertarik dengan saluran komunikasi, bagaimana pengirim dan penerima mengkonstruksi pesan dan menerjemahkannya. Sedangkan mazhab semiotika melihat komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna, mazhab ini berkenaan dengan bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam rangka menghasilkan makna yakni berkenaan dengan peran teks dalam kebudayaan kita. Studi yang utama dari mazhab ini adalah semiotika. Mazhab semiotika cenderung memusatkan dirinya pada karya komunikasi (Fiske, 1990: 9).

Kedua mazhab tersebut juga berbeda dalam pemahaman mereka tentang membentuk sebuah pesan. Pada mazhab proses yang lebih dilihat

adalah pada proses transmisinya, di sini pesan sebagai sesuatu yang di salurkan melalui proses komunikasi. Tujuan merupakan suatu faktor yang penting dalam memutuskan apa yang membentuk pesan. Mazhab ini cenderung memperhitungkan tentang kegagalan komunikasi, dan melihat tahap-tahap dalam proses tersebut agar mengetahui dimana letak kegagalan terjadi (Fiske, 1990: 9).

Pendekatan semiotika yang diambil dalam karya ilmiah ini mengacu pada obyek yang dikaji yaitu film sebagai produk dari komunikasi massa. Penelitian bermuara pada pesan dari komunikasi bukan dari proses transmisinya. Titik perhatian bukan pada proses pengiriman pesan dari komunikator ke komunikan, tapi pertukaran makna dan produksi makna. Pesan merupakan suatu konstruksi tanda melalui interaksinya dengan penerima yang menghasilkan makna. Penekanan bergeser pada teks dan bagaimana teks itu dibaca. Jadi membaca adalah suatu proses menemukan makna yang terjadi ketika pembaca berinteraksi dengan teks. Pembaca bebas memaknai apa yang dibaca sesuai dengan realitas subjektifnya. Mazhab semiotika menggunakan istilah-istilah penandaan dan tidak memandang kesalahpahaman sebagai bukti yang penting dari kegagalan komunikasi, hal itu terjadi karena adanya perbedaan budaya antara pengirim dan penerima.

Gbr 1. Peta tradisi komunikasi dalam paradigma penelitian



(Griffin, 2003: 33).

3. Semiotika Sebagai Pembedah Makna.

Film biasanya dibangun dari banyak tanda. Film terdiri dari gambar dan suara atau suatu hal yang dikonsumsi oleh indera mata dan indera pendengaran. Berangkat dari tradisi semiotika yang melihat komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna, maka makna-makna yang ada dalam film *Persepolis* akan dibedah dengan pendekatan semiotika, sebagai sebuah ilmu yang berhubungan dengan sistem tanda. Banyak literatur tentang semiotika yang percaya bahwa tanda merupakan dasar bagi sebuah komunikasi.

Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks komunikasi. Teori ini meyakini bahwa dalam sebuah komunikasi ada unsur pembentuk terkecil dari sebuah komunikasi yaitu tanda. Tanda-tanda sengaja dibentuk menjadi sistem tanda sehingga dapat dibaca dan dimaknai. Oleh karena itu

komunikasi dalam hal ini adalah proses memproduksi dan menafsir makna. Semiotika menjadi alat bantu untuk memahami ada apa didalam sebuah pesan (Littlejohn, 2005: 101).

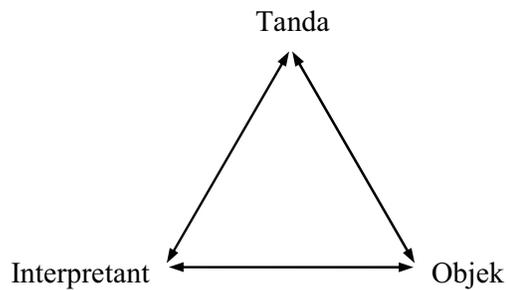
Semiotika juga dapat dipahami sebagai semiologi, hal ini berhubungan dengan perkembangan semiotika pertamakali di kaji di Eropa, oleh Ferdinand de Saussure ahli linguistik yang menyebut semiotika sebagai semiologi. Tokoh lain yang juga mengembangkan semiotika adalah Charles Sanders Peirce, seorang filsuf dari Amerika. Semiotik atau semiologi merupakan terminologi yang merujuk pada ilmu yang sama. Istilah semiologi lebih banyak digunakan di Eropa sedangkan semiotik lazim dipakai oleh ilmuwan Amerika. Istilah yang berasal dari kata Yunani semeion yang berarti ‘tanda’ atau ‘sign’ dalam bahasa Inggris itu adalah ilmu yang mempelajari sistem tanda seperti: bahasa, kode, sinyal, dan sebagainya. Kedua tokoh tersebut mengembangkan semiotika secara terpisah dan tidak mengenal satu sama lain secara langsung (Tinarbuko, 2008: 11)

Menurut Saussure, tanda bahasa terdiri dari beberapa unsur yaitu penanda dan petanda atau yang menandai dan yang ditandai. Tanda adalah kombinasi dari penanda dan petanda (Griffin, 2003: 356). Penanda adalah aspek material sedangkan petanda adalah aspek mental. Aspek material itu adalah bunyi, gambar, atau coretan yang bermakna sedang aspek mental adalah pikiran dan konsep. Petanda bukanlah benda tetapi representasi mental dari benda. Petanda dari kata “kucing” misalnya,

bukan binatang kucing tetapi imaji mental tentang kucing tersebut. Artinya selama tanda itu membawa makna maka akan ada konsep atau aspek mental dibelakangnya. Kajian semiologi yang digagas oleh Saussure erat berhubungan dengan ilmu linguistik atau tata bahasa. Saussure adalah tokoh linguistik yang memaparkan pandangannya tentang teori dan hakikat bahasa (Kurniawan, 2001: 25).

Saussure juga mengemukakan konsep tentang oposisi biner, yaitu membagi dunia dalam dua kategori yang saling berlawanan, misalnya tua-muda, hidup-mati, kaya-miskin. Penjelasan adalah orang akan kesulitan mendefinisikan konsep “hidup” bila tidak ada konsep “mati”, maka tanda dapat bermakna bila ada relasi. Oposisi biner adalah sebuah sistem dari dua kategori yang berelasi (Fiske, 1990: 161).

Sementara itu Charles Sanders Peirce mempunyai pandangan bahwa manusia hanya dapat berkomunikasi dengan sarana tanda. Filsuf Amerika itu mengembangkan semiotika dari filsafat dan logika. Tanda adalah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu. Tanda mempunyai tiga unsur yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ketiga unsur makna tersebut adalah tanda, interpretant dan objek. Hubungan dari ketiga unsur makna tersebut dimodelkan Peirce sebagai segitiga makna (*triangle meaning*),



(Fiske, 1990: 63)

Tanda akan selalu mengacu kesesuatu yang lain, oleh Peirce disebut objek. Tanda baru dapat berfungsi bila diinterpretasikan dalam benak benak penerima tanda melalui interpretant yaitu pemahaman yang muncul dalam diri manusia (Tinarbuko, 2008: 13).

Salah satu pengikut Saussure adalah Roland Barthes, Barthes mengembangkan semiologi saussure lebih mendalam. Pemikirannya dalam semiotika yang terkenal adalah tentang signifikasi dua tahap yaitu konsep denotasi dan konotasi. Denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam kerangka Barthes konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebut sebagai “mitos”, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Kendati demikian, kandungan makna mitologis tidaklah dinilai sebagai sesuatu yang salah (‘mitos’ diperlawankan dengan ‘kebenaran’); cukuplah dikatakan bahwa praktik penandaan seringkali memproduksi mitos. Produksi mitos dalam teks membantu pembaca untuk

menggambarkan situasi sosial budaya, mungkin juga politik yang ada disekelilingnya. Bagaimanapun mitos juga mempunyai dimensi tambahan yang disebut naturalisasi. Melaluinya sistem makna menjadi masuk akal dan diterima apa adanya pada suatu masa, dan mungkin tidak untuk masa yang lain. Barthes tidak sebatas memahami proses penandaan, dia juga melihat aspek lain dari penandaan dengan mitos. Mitos tidak dipahami sebagai pengertian klasiknya yang sering dipahami dengan “sesuatu yang keliru”, tetapi lebih diletakkan dalam proses penandaan itu sendiri. Barthes percaya bahwa setiap ideologi tanda adalah hasil dari dua sistem tanda yang saling berhubungan; denotasi-konotasi (Griffin, 2003: 359).

Selanjutnya Barthes menggunakan teori penanda-petanda yang dikembangkan menjadi teori tentang metabahasa dan konotasi. Istilah penanda menjadi ekspresi (E) dan petanda menjadi isi (C). Namun Barthes mengatakan bahwa antara E dan C harus ada relasi (R) tertentu, sehingga membentuk tanda. Konsep relasi ini membuat teori tentang tanda lebih mungkin berkembang karena relasi ditetapkan oleh pemakai tanda. Menurut Barthes, ekspresi dapat berkembang dan membentuk tanda baru, sehingga ada lebih dari satu dengan isi yang sama (Kurniawan, 2001: 59)

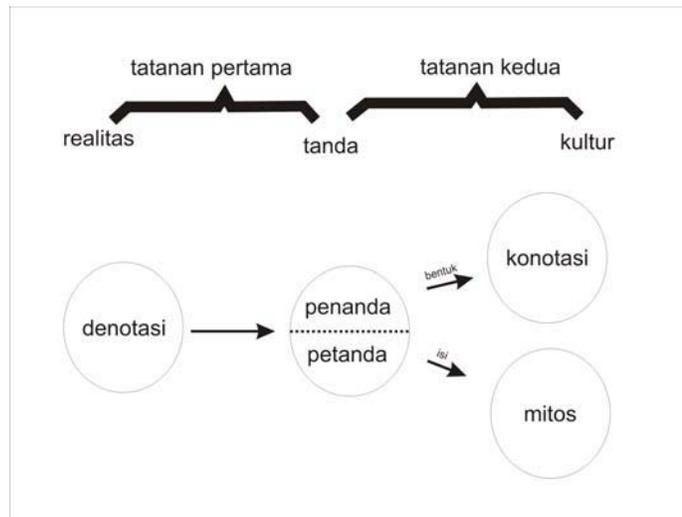
Setiap tanda selalu memperoleh pemaknaan awal yang dikenal dengan istilah denotasi dan oleh Barthes disebut sistem primer. Kemudian pengembangannya disebut sistem sekunder. Sistem sekunder ke arah ekspresi disebut metabahasa. Sistem sekunder ke arah isi disebut konotasi yaitu pengembangan isi sebuah ekspresi. Tanda konotatif tidak

hanya memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Tambahan ini merupakan sumbangan Barthes yang amat berharga atas penyempurnaannya terhadap semiologi Saussure, yang hanya berhenti pada penandaan pada lapis pertama atau pada tataran denotatif semata. Dengan membuka wilayah pemaknaan konotatif ini, pembaca *teks* dapat memahami penggunaan gaya bahasa kiasan dan metafora yang itu tidak mungkin dapat dilakukan pada level denotatif. Konsep konotasi ini tentunya didasari tidak hanya oleh paham kognisi, melainkan juga oleh paham pragmatik yakni pemakai tanda dan situasi pemahamannya. Inti teori Barthes dalam semiologi adalah gagasan dua tatanan pertandaan. Tatanan yang pertama adalah denotasi seperti landasan kerja Saussure yang menggambarkan relasi antara petanda dan penanda. Denotasi mengacu pada hal-hal umum, makna jelas tentang tanda (Fiske, 1990: 118).

Tatanan yang kedua adalah konotasi, inilah makna lain yang ada dalam sebuah tanda dengan penafsiran yang lebih mendalam melalui nilai-nilai kultural. Salah satu konsep penting yang dilontarkan Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca. Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara lugas mengulas apa yang sering disebutnya sebagai sistem pemaknaan tataran ke dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. sistem ke dua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif. Tanda konotatif tidak hanya memiliki makna tambahan,

namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Tambahan ini merupakan sumbangan Barthes yang amat berharga atas penyempurnaannya terhadap semiologi Sausure, yang hanya berhenti pada penandaan pada lapis pertama atau pada tataran denotatif semata. Dengan membuka wilayah pemaknaan konotatif ini, ‘pembaca’ teks dapat memahami penggunaan gaya bahasa kiasan dan metafora yang itu tidak mungkin dapat dilakukan pada level denotatif. Secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama. Konotasi menggambarkan interaksi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pengguna dan nilai kulturalnya (Fiske,1990: 118).

Gb 3 .Dua tatanan penandaan Barthes



Persenolis

4. Konstruksi Realitas Sosial.

Konstruksi realitas sosial dipahami bahwa dunia sosial adalah produk manusia, ia adalah konstruksi manusia itu sendiri dan bukan merupakan sesuatu yang diberi atau terjadi begitu saja dengan sendirinya tanpa melalui proses. Bagi kaum konstruksionis realitas itu bersifat subjektif, dalam film tentu saja realitas hadir, karena dihadirkan oleh realitas subjektif sutradara namun realitas subjektif tersebut sebenarnya diciptakan oleh realitas dalam kelompok dominan. Dalam pandangan konstruksionis media dilihat sebagai subjek yang mengkonstruksi realita lengkap dengan pandangan, bias dan kepemihakanya (Eriyanto, 2002: 23).

Istilah konstruksi sosial atas realitas diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman, yaitu menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, yang mana individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subyektif. Asal mula konstruksi sosial adalah dari filsafat konstruksivisme, dimulai dari gagasan konstruktif kognitif (Bungin, 2006: 189).

Teori-teori dalam pergerakan ini terletak pada gagasan bahwa realita adalah bukan sebuah kumpulan tujuan dari rencana-rencana di luar kita tetapi hal itu dikonstruksikan melalui sebuah proses interaksi. Berger berpendapat bahwa ada tiga tahap dalam sebuah proses atau tahapan yang mengkondisikan kontruksi realitas sosial, yaitu Externalisasi, objektivikasi, dan internalisasi (Eriyanto, 2002: 14).

Tahap Pertama adalah externalisasi; yaitu usaha manusia mengekspresikan diri terhadap dunia. Setelah lahir ke dunia, manusia terus berkembang membentuk dunianya, misalnya penciptaan rok untuk dikenakan oleh seorang wanita.

Tahap kedua adalah objektivikasi; yaitu hasil yang telah dicapai baik mental maupun fisik dari kegiatan eksternalisasi tersebut. Hasil tersebut menghasilkan realitas objektif yang bisa jadi akan menghadapi penghasil itu sendiri, misalnya rok banyak digunakan oleh kaum hawa.

Tahap ketiga adalah internalisasi; yaitu penyerapan kembali realitas objektif kedalam kesadaran sedemikian rupa sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Realitas objektif akan mendikte kembali manusia, misalnya lelaki akan merasa aneh ketika memakai rok karena konstruksi realitas sosial bahwa rok adalah pakaian yang diciptakan untuk wanita.

Jelasnya adalah bahwa realitas masyarakat adalah produk dari manusia, dan sebaliknya realitas manusia adalah produk dari realitas masyarakat. Seseorang baru dianggap mempunyai identitas sejauh ia tinggal dalam masyarakatnya (Eriyanto, 2002: 14).

5. Media Sebagai Resistensi Ideologi.

Salah satu unsur komunikasi yang utama dari penelitian ini adalah media, mengingat objek dari penelitian adalah film animasi sebagai salah satu hasil dari komunikasi massa. Oleh karena itu pengkajian komunikasi

bertolak dari kajian media dan pesan-pesan yang terkandung dari media massa tersebut. Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa (Bungin, 2006: 71).

Karakter komunikasi massa adalah sifatnya yang massif atau banyaknya khalayak yang dituju. Media massa sering disebut alat yang efektif untuk menjangkau khalayak yang banyak tersebut. Maka penguasaan akan media sangat penting dalam upaya menyebarkan makna-makna dalam masyarakat yang heterogen.

Pada kenyataannya media massa banyak dipakai oleh kekuatan-kekuatan dominan untuk menanamkan pengaruhnya. Lihat saja bagaimana pemerintahan orde baru yang dianggap pintar menggunakan media massa sehingga mampu berkuasa selama 32 tahun, atau media massa Amerika membingkai pemberitaan tentang timur tengah dengan heroisme militernya. Namun demikian media massa juga menyimpan peluang untuk digunakan sebagai media perlawanan atau media resisten kaum minor yang terpinggirkan. Oleh karena itu memahami politik pemaknaan dalam sebuah media adalah poin penting dalam mengkaji media.

Dalam teori komunikasi kritis, media massa dianggap mempunyai kekuatan untuk menyebarkan ideologi. Media memainkan peran yang penting dalam penciptan dan penguatan citra tertentu tentang dunia. Ada proses memberi status pada penciptaan makna dan mencuatkan tentang penjelasan makna dominan. Stuart Hall berpendapat bahwa dunia harus diciptakan untuk dimakanai (Hardt, 1992: 272).

Media massa mempunyai kekuatan untuk menyebarkan ideologi dominan dan mempunyai potensi untuk saluran perlawanan ideologi resisten. Dengan demikian media massa menjadi ajang pertarungan ideologi. Perang modern bukan dengan mengangkat senjata tetapi melalui pertarungan ideologi dengan media massa, oleh karena itu penguasaan atas media menjadi modal yang penting dalam upaya penyebaran ideologi. Stuart Hall percaya bahwa media massa mempunyai fungsi kuat untuk mengontrol dominasi (Griffin, 2003: 367).

Dalam pandangan teori kritis istilah ideologi lebih sering mengacu pada hubungan antara informasi dan kekuatan sosial dalam skala besar dan dalam konteks ekonomi politik. Manipulasi yang terus menerus oleh informasi dan gambaran publik akan mengonstruksi sebuah ideologi dominan yang kuat yang akan menjaga kepentingan-kepentingan kultural dan material penciptanya. Gagasan-gagasan yang dominan dalam masyarakat adalah gagasan yang dirumuskan oleh kelas penguasa untuk mengamankan kekuasaan (Striani, 1995:149).

Antonio Gramsci memberi pandangan penting tentang kekuasaan dan ideologi yaitu hegemoni. Hegemoni merupakan proses dominasi, dimana satu satuan ide menumbangkan atau mengkooptasi ide-ide lainnya. Ini merupakan proses dimana satu kelompok dalam masyarakat memaksakan kepemimpinan terhadap kelompok masyarakat lainnya (Littlejohn, 2005: 319).

Proses hegemoni bisa terjadi dengan banyak cara dan banyak kondisi. Hegemoni bisa hadir dari produk-produk budaya populer seperti film, musik, dan sebagainya. Intinya, hegemoni terjadi ketika peristiwa atau teks diinterpretasikan sedemikian rupa sehingga menonjolkan kepentingan satu kelompok terhadap kelompok lainnya. Hegemoni adalah penguasaan atas ideologi itu sendiri, bentuk ekspresi, cara penerapan, dan mekanisme yang dijalankan melalui kepatuhan para korban penguasaan (McQuail, 1991: 65).

Hegemoni dapat menjadi legitimasi pembenaran atas suatu realita yang ada tanpa disadari dan common sense. Oleh karena itu hegemoni sifatnya samar tapi lebih punya kekuatan mempengaruhi daripada dominasi karena dominasi menyebarkan kepentingan melalui kekerasan. Kondisi dominasi kemudian berkembang menjadi hegemoni kesadaran individu (Bungin, 2006: 192).

Luis Althusser seorang filsuf asal Perancis mengajukan konsep tentang ideologi, yaitu konsep *Repressive State Apparatus* (RSA) dan *Ideological State Apparatus* (ISA). Keduanya merupakan konsep penting yang berguna dalam kajian ideologi. *Repressive State Apparatus* hadir dari aparat negara seperti militer. Dalam RSA, ideologi di transfer melalui kekerasan. Sedangkan *Ideological State Apparatus* (ISA) menjalankan fungsinya dengan ideologi. Penyebaran ideologi bukan dengan kekerasan tetapi dengan penguasaan gagasan melalui institusi kebudayaan. Althusser

menangkap media massa, pendidikan, dan budaya populer sebagai apparatus-aparatus negara ideologis (Strinati, 1995: 172).

Menurut Althusser, ideologi terdapat dalam struktur masyarakat itu sendiri dan muncul dari praktik-praktik nyata yang diselenggarakan oleh institusi-institusi dalam masyarakat. Misalnya secara nyata ideologi membentuk kesadaran individu dan menciptakan pemahaman personal yang subyektif terhadap suatu pengalaman. Dalam model ini, superstruktur (organisasi sosial) menciptakan ideologi yang pada akhirnya mempengaruhi ide gagasan individu terhadap realitas yang ada (Littlejohn, 2005: 318).

Althusser punya dua tesis tentang ideologi. yaitu representasi dari hubungan imajiner antara individu dengan kondisi eksistensi nyatanya dan kedua representasi gagasan yang membentuk ideologi itu tidak hanya mempunyai eksistensi spiritual, tetapi juga eksisten material (Strinati, 1995: 174).

Stuart Hall seorang yang menaruh perhatian terhadap kajian budaya dalam media berpendapat bahwa budaya dalam komunikasi massa menjadi sentral penelitian karena media dianggap sebagai alat yang berkuasa dari ideologi yang dominan. Bahkan, media mempunyai potensi untuk meningkatkan kesadaran penduduk tentang isu-isu kelas, kekuasaan dan dominasi. Dalam sebuah media ada peluang untuk menggunakan media sebagai alat perlawanan terhadap kelas dominan. Media merupakan alat untuk mencipta, membantah, memproduksi dan merubah budaya (Littlejohn, 2002: 324)

Dalam pandangan Hall tersebut dapat dipahami bahwa siapa yang memegang kontrol atas media berpeluang untuk mengadakan

kepemimpinan moral. Perkembangan teknologi menjadikan media menjadi lahan baru dalam pertarungan modern antar ideologi. Resistensi muncul ketika ada kelas yang lebih mendominasi. Penggunaan media massa untuk saluran perlawanan adalah konsep yang dikembangkan oleh pemikiran kajian budaya disamping melihat media sebagai alat untuk penyebaran ideologi kelas dominan. Jelasnya media massa mempunyai peran yang vital dalam penyebaran ideologi, dan menjadi medan pertarungan baru penyebaran ideologi.

6. Film Sebagai Media Pertarungan Ideologi.

Perluasan fungsi film sebagai salah satu jenis media massa, yang sebelumnya hanya bergerak dalam fungsi dokumentasi dan hiburan menjadi suatu alat yang dapat dimanfaatkan oleh kepentingan tertentu telah membuat peta pertarungan ideologi menjadi lebih bersifat nonfisik. Film sudah menjadi bahan untuk dominasi kepentingan dan penguasaan atas ideologi-ideologi yang lain. Pertarungan antar ideologi merambah ke dunia yang propagandis simbolis. Sejak kolonialisme fisik berakhir, maka muncul kolonialisme gaya baru dengan media baru pula. Peperangan bukan lagi pertarungan di medan peperangan tetapi menuju pertarungan ideologi melalui media massa seperti film. Mendiskusikan orientalisme akan bertambah menarik jika dikaitkan dengan pasca-kolonialisme. Kolonialisme fisik telah bermetamorfosis menjadi pertunjukan dan ekspansi kekuasaan lewat pengetahuan. Ia tidak lagi terbatas pada pengendalian

sarana dan sistem material, tapi lebih canggih dengan beroperasi di wilayah kesadaran dan pengetahuan.

Penguasaan fasilitas atau teknologi, sehingga melahirkan masalah kultur yang dominan atas kultur yang spesifik lainnya lewat media massa mainstream. Ini berlangsung pada negara Barat yang mempunyai teknologi informasi dalam aplikasi media massa terutama film atau sinema sebagai media audio visual. Konsekuensi yang dihadapi adalah tak terbendungnya berbagai ideologi, produk massa yang ditawarkan melalui media film tersebut. Penyebab terjadinya multitafsir terhadap apa yang ada dalam film adalah sifatnya yang terbuka dan bebas nilai karena kaya akan makna dan tanda. Pada awal perkembangannya film mempunyai peran sebagai alat untuk mendokumentasikan peristiwa nyata. Sesuai perkembangan zaman dan perkembangan teknologi kini film mempunyai fungsi-fungsi lain. Film berperan sebagai sarana baru yang di gunakan untuk menyebarkan hiburan. McQuail membagi menjadi tiga tema besar yaitu; alat propaganda, kepentingan seni, dan dokumentasi (McQuail, 1991: 14).

Sebagai alat propaganda, dalam hal ini film dianggap mudah dipengaruhi oleh tangan-tangan atau kepentingan tertentu. Dalam industri film seperti Holywood misalnya ada campur tangan pemodal yang juga mempengaruhi peta pertarungan ideologi (McQuail, 1991; 14).

Selama ini, barat dipandang sangat mendominasi dalam kajian ketimuran, khususnya kajian ke-islaman. Bahkan, di era kolonial,

orientalisme dianggap sebagai senjata untuk menundukan bangsa-bangsa timur. Setelah melalui era pasca-kolonial, Orientalisme berevolusi menjadi kajian yang lebih simpatik. Namun disisi lain, kecurigaan pada Orientalisme belum hilang dalam pikiran dunia timur. Selain trauma sejarah akibat kolonialisme, para orientalis dipandang berasal dari lingkungan luar, sehingga ada kecurigaan bahwa kajian yang mereka lakukan memiliki motif-motif terselubung. Ada hal yang sering diperdebatkan dalam politik media adalah bagaimana dunia tersekat-sekat atas ideologi tertentu dan yang paling mendekati untuk melihat revolusi Islam adalah bagaimana pertarungan antar ideologi. Adalah dikotomi antara barat dan timur. Dalam dunia orang barat selalu melihat timur sebagai “yang lain”. Pandangan ini sering disebut dengan orientalis. Masyarakat Islam banyak dimaknai sebagai bangsa yang selalu berkonfrontasi dengan budaya barat, irasional, terorisme, isu poros kejahatan, dan gambaran minor lainnya dalam film-film Barat. Setidaknya sejak akhir abad ke-18 hingga sekarang ini, reaksi negara Barat modern terhadap Islam telah didominasi oleh tipe pemikiran sederhana yang radikal, yang mungkin dapat disebut dengan orientalis (Said, 2002: 4).

Dalam karya tulis ini objek penelitian adalah sebuah film dengan jenis film animasi. Film Animasi, adalah gambar berurutan bergerak yang merupakan rekaan dari realitas masyarakat. Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini, lihat saja di media televisi banyak tayangan yang menayangkan animasi tiap

sore semacam Naruto, Avatar, Spons Bob, dan sebagainya. Animasi biasanya ditayangkan untuk menjangkau khalayak dengan katagori anak-anak. Tujuannya untuk menyampaikan pesan secara ringan. Dengan massa perkembangan anak yang masih tumbuh memahami dunia, maka menyampaikan makna secara sederhana dan ikonik dinilai tepat.

Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar. Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua disiplin, yaitu film dan gambar. Film biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan, atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya, dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif (Zawa, 2008).

Dengan pendekatan humor sebagai gaya bahasa, film animasi Persepolis hadir dalam peperangan ideologi di media. Berbeda dengan animasi lainnya, film persepolis datang bukan untuk konsumsi anak-anak. Film animasi telah menjadi lahan baru untuk pertarungan ideologi. Memanfaatkan media alternatif menjadi hal yang penting dalam upaya eksistensi diri terhadap dunia.

7. Revolusi Islam Iran

Revolusi Islam Iran merupakan suatu fenomena sejarah pemerintahan yang ada di Iran bahkan dunia. Revolusi Islam Iran adalah pergantian menyeluruh sistem pemerintahan di negara Iran pasca berakhirnya rezim Pahlevi. Kejadian tersebut terjadi pada tahun 1979. Realitas masyarakat selalu berkembang dan dinamis. Perubahan dalam sistem kemasyarakatan adalah hal yang tidak bisa dihindari. Manusia akan selalu berubah sejalan dengan tuntutan zaman. Manusia era sekarang berbeda dengan masa lalu dan masa yang akan datang. Perubahan ini sering disebut dengan evolusi yaitu perubahan dalam masyarakat yang berlangsung secara lambat dan alamiah. Namun ada kalanya perubahan itu berlangsung dengan cepat. Perubahan tersebut yang sering disebut dengan revolusi. Revolusi adalah menciptakan tatanan sosial baru dengan cepat dan menyeluruh (Eisenstadt, 1986: 2)

Revolusi menurut Eugene Kamanka dalam buku *Revolusi dan Transformasi Masyarakat* yang ditulis oleh SN. Eisenstadt, berpendapat:

Revolusi merupakan suatu perubahan yang mendadak dan tajam dalam siklus kekuasaan sosial. Ia tercermin dalam perubahan radikal terhadap proses pemerintahan yang berdaulat pada kewenangan dan legitimasi resmi dan sekaligus perubahan radikal dalam konsepsi tatanan sosialnya transformasi demikian pada umumnya telah diyakini tidak akan mungkin dapat terjadi tanpa kekerasan. Tetapi seandainya mereka melakukan tanpa pertumpahan darah tetap masih dianggap revolusi (Kamanka dalam Eisenstadt, 1986: 5).

Ada unsur pemaksaan untuk menciptakan tatanan sosial yang baru. Tatanan sosial lama yang sudah melembaga dianggap sudah usang oleh

golongan masyarakat yang mempunyai pandangan lain. Maka isu revolusi sering dianggap sebagai sebuah perjuangan untuk merubah kedalam sistem tatanan yang baru. Karena tatanan sosial yang lama sudah melembaga maka dengan segala upayanya juga tatanan sosial lama akan mempertahankan sistem yang dimiliki. Revolusi adalah menciptakan tatanan sosial baru yang dianggap lebih baik (Eisenstadt, 1986: 3).

Skocpol mendefinisikan Revolusi sebagai perubahan yang cepat dan mendasar dari masyarakat dan struktur kelas sebuah negara dan revolusi tersebut dibarengi serta sebagian menyebabkan terjadinya pemberontakan kelas dari bawah (Skocpol, 2001: 2).

Dengan demikian, Skocpol tiba pada keunikan dan definisinya sendiri tentang Revolusi Sosial yang dicirikan oleh: perubahan struktur sosial maupun struktur politik secara mendasar dan berlangsung secara bersamaan dan saling memperkuat. Perubahan ini, menurut Skocpol, berlangsung melalui konflik sosial-politik yang kuat dan dalamnya perjuangan kelas.

Islam adalah sebuah agama yang dibawa oleh Muhammad, seorang nabi yang dipercaya sebagai utusan Allah. Muhammad menerima wahyu kenabiannya di gua Hiro, dalam proses perenungan tersebut Muhammad diyakinkan untuk menyebarkan ajaran yang menyembah pada satu Tuhan dan pengangkatan diri Muhammad sebagai nabi akhir zaman. Islam adalah agama yang menganut Monotheisme atau percaya pada satu Tuhan.

Agama Islam sangat terkenal karena pengakuan kepada keagungan dan kekuasaan Tuhan yang esa. (Smith, 2001: 271).

Dalam upaya menyebarkan agama tersebut Muhammad tidak bekerja dengan mudah, tidak jarang dengan ketegangan. Masyarakat yang waktu itu hidup pada masa jahilliyah (masa kegelapan) tidak dengan mudah menerima ajaran yang di bawa Muhammad. Namun karena karisma Muhammad, banyak yang mengikuti ajaran Islam. sampai sekarang Islam berkembang dan meyebar ke berbagai negara di dunia.

Dalam perkembangannya, agama Islam kemudian hadir sebagai agama yang besar. Namun demikian tidak jarang konflik menyertainya. Konflik kepercayaan yang pada masa nabi sudah ada sampai sekarang. Sebut saja yang paling terkenal perang Salib. Sampai sekarang ada pandangan dari dunia barat yang menyebut Islam harus mengangkat senjata untuk menyebarkan agamanya. Namun kaum muslim membantah anggapan itu (Smith, 2001: 294).

Konflik-konflik seperti itu lah yang sampai sekarang menjadi isu besar dunia, bahkan antar umat Islam saja sering terjadi perbedaan pandangan seperti pandangan kaum Syiah dan Suni yang tak jarang diiringi dengan konflik. Inti dari kedua pandangan tersebut adalah kepemimpinan Islam pasca Muhammad meninggal. Kaum Syiah menganggap orang yang paling tepat memimpin Islam setelah Muhammad adalah Ali Abi Tholib (Maulana, 2003: 82).

Islam masuk di Iran pada abad ke 7 M. setelah menaklukkan bangsa Sassania yang menguasai Persia waktu itu. Penaklukan tersebut yang mengubah wajah Iran menjadi negara dengan penganut Islam yang kuat. Peristiwa yang penting dalam perkembangan Islam di Iran selanjutnya adalah revolusi 1979. Pada masa tersebut kepemimpinan raja yang sebelumnya memimpin Iran berubah kepada kepemimpinan ulama melalui proses revolusi. Pasca revolusi, Iran menjadi negara dengan Islam sebagai dasar negara. Khomeini adalah tokoh penting dari perubahan tersebut. Menurutnya Nabi bukan pemimpin rohani saja tetapi juga pemimpin politik. Konsep kepemimpinan di Iran tersebut sering disebut *Vilayat I Faqih* atau kepemimpinan di tangan ulama (Maulana, 2003: 88).

Sejak saat itu pembenahan sistem total terjadi di semua lini negara Iran. Iran berganti nama menjadi Republik Islam Iran dan kebijakan negara berganti menjadi pemerintahan dengan syariat Islam sebagai dasar negara. Salah satu contohnya seperti aturan setiap wanita diharuskan memakai hijab atau kerudung. Di luar rumah, perempuan Iran umumnya mengenakan baju panjang hingga mata kaki dan berlengan panjang yang disebut *mantou* (Sulaeman, 2007: 23).

Dengan demikian bisa dipahami bahwa pemerintahan Iran menentang sekulerisme pemerintahan. Sebagai negara yang juga mempunyai penganut kepercayaan selain Islam tentu saja hal tersebut sering menimbulkan konflik atau pertentangan seperti terlihat dalam film

Persepolis. Revolusi Islam Iran disini dipahami sebagai kondisi peraturan baru pasca revolusi itu sendiri.

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan paradigma interpretif dimana data-data yang disajikan berupa pemaparan-pemaparan, memahami, dan menjelaskan makna dari suatu realita yang ada dalam adegan film. Data penelitian bukan berupa angka-angka / statistik, yang artinya tidak ada hukum atau prosedur baku secara universal. Metode yang digunakan untuk membedah makna yaitu dengan menggunakan metode semiotika sebagai alat untuk menganalisis data. Penelitian ini menggunakan metode Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi dan studi pustaka, yang bertujuan untuk menggambarkan dan memaparkan

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data utama dalam penelitian ini adalah film Persepolis . Film yang akan diteliti di dokumentasikan dengan cara direduksi atau dipilih frame yang berkaitan dengan fokus kajian revolusi Iran.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah tehnik pengumpulan data yang diperoleh dari membaca buku ilmiah, dokumentasi internet, jurnal-jurnal kuliah dan pengetahuan umum sebagai landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Studi pustaka merupakan elemen penting dalam analisis semiotik, terlebih untuk memperkaya wacana.

3. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan cara menganalisis unsur-unsur tanda yang terdapat di dalam film dengan menggunakan analisis semiotika, yaitu dengan menggunakan pendekatan semiologi Roland Barthes. Objek yang diteliti adalah film animasi Persepolis yang nantinya akan di kaji dengan memilih adegan yang berhubungan dengan revolusi Iran.

Sebuah teks dapat dikaji sebagai sistem tanda dan makna dari program tersebut berakar dari tanda dan dari sistem yang mempertalikan bersama tanda-tanda tersebut. Semiotika dalam menganalisis teks menurut Saussure melibatkan dua jenis analisis, yaitu analisis sintagmatik dan analisis paradigmatic. Sintagmatik adalah semacam rantai, dan pada analisis sintagmatik, *teks* diperiksa atau diuji sebagai rangkaian dari kejadian-kejadian yang membentuk narasi baik sebelum dan sesudahnya. Paradigmatic adalah pilihan tanda yang digunakan pada sebuah teks

Semiotika melalui pendekatan Roland Barthes lebih banyak dipilih sebagai alat analisa untuk mengungkap makna kedua atau konsep signifikasi kedua yang membentuk konotasi dan mitos dalam film Persepolis. Konotasi yang membentuk makna yang lain dari makna sebenarnya, inilah yang nantinya akan digunakan untuk menganalisa makna. Dengan menganalisa pemaknaan kedua maka dapat diketahui makna-makna lain yang kemungkinan tersembunyi, apa lagi penggunaan animasi sebagai gaya bertutur membuat tanda-tanda yang dihadirkan banyak yang bersifat ikonik.



(Sobur,2006: 69)

Film tersusun dari banyak tanda, baik secara material ataupun mental dari film yang juga merupakan teks yang bisa dibaca. Semua sisi

dari film baik elemen produksi maupun elemen penceritaan yang membawa makna akan dikaji. Elemen produksi meliputi; sudut pandang kamera, editing, ilustrasi suara dan semua yang ada dalam *mise en scene*. Elemen penceritaan meliputi; penokohan, dramaturgi, struktur film. Berikut tabel pemaknaan kamera dan teknik editing dalam film, tentu saja karena film Persepolis adalah film animasi maka sudut kamera bukan dari kamera fisik tetapi kamera virtual atau permainan framing dan komposisi gambar.

Tabel 1 *Angel* kamera dan maknanya

<i>Camera angel</i>	Definisi	Makna
<i>Extrem Close-up</i>	Shoot kearah bagian wajah dengan cara dekat	Kedekatan hubungan dengan cerita dan atau pesan film
<i>Close-up</i>	Wajah keseluruhan	Keintiman, tetapi tidak sangat dekat, objek sebagai inti cerita
<i>Medium shot</i>	Setengah badan	Hubungan personal antara tokoh dan menggambarkan kompromi yang baik
<i>Long Shot</i>	Pengambilan jarak jauh	Konteks <i>skope</i> , jarak publik
<i>Full Shot</i>	Seluruh badan	Hubungan sosial

(Berger, 1983: 38)

Tabel 2. Editing dan maknanya

Transisi editing	Definisi	Makna
<i>fade in</i>	gambar muncul dari gelap ke terang	Permulaan dari sebuah cerita
<i>Fade out</i>	Image muncul dari terang ke gelap	Akhir dari sebuah cerita
<i>Cut</i>	Perpindahan dari gambar satu ke gambar yang lain	Simultan, kegairahan
<i>dissolve</i>	Perpaduan pertahap dari akhir shot ke dalam awal shot berikutnya	Permunculan image baru

(Berger, 1983: 39)

4. Objek Penelitian

Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah film animasi berjudul Persepolis.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini peneliti akan membaginya dalam empat bab, yang terdiri dari Bab I, pada bab ini akan disajikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, kerangka teori, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Pada Bab II membahas gambaran umum objek penelitian. Kemudian di Bab III akan dibahas mengenai hasil penelitian yang berisi tentang analisa konstruksi Revolusi Islam di iran dalam film Persepolis. Kesimpulan dan saran akan dibahas dalam Bab IV.

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Sekilas Mengenai film Persepolis

Persepolis adalah film animasi dua dimensional yang berlatar belakang revolusi pemerintahan negara Iran tahun 1979, sebuah revolusi yang terjadi pada masa pemerintahan Shah Mohammad Reza Pahlevi. film ini menceritakan kehidupan seorang gadis kecil bernama Marjane yang tumbuh dan berusaha untuk memahami dunia ditengah konflik negaranya. Revolusi yang merubuhkan dinasti Pahlevi membuat aturan berubah dalam sistem pemerintahan ulama yang ketat. Tumbuh di negara yang penuh konflik dan peraturan negara yang konservatif membuat keluarganya terpaksa mengungsikan Marjane remaja ke luar negeri dengan harapan dapat memperoleh kehidupan dan pendidikan yang lebih baik. Melihat film Persepolis adalah melihat situasi sosial negara Iran pada masa revolusi pemerintahan dari “kacamata” Marjane Satrapi.

Persepolis sendiri adalah sebuah nama kota yang berada di Iran bagian selatan, berbatasan dengan teluk Oman. Dulu Iran pernah dikenal dengan nama Persia. Persia adalah sebuah kota yang terkenal sebagai salah satu pusat kebudayaan kuno. Sampai sekarang masih ada bekas peninggalan kebesaran kota tersebut di Persepolis seperti tata kota dan bentuk bangunan yang mempunyai arsitektur khas. Persepolis pernah menjadi ibu kota