

**REPRESENTASI PEMIKIRAN MARXISME DALAM FILM BIOGRAFI
STUDI SEMIOTIKA JOHN FISKE MENGENAI PERTENTANGAN
KELAS SOSIAL KARL MARX PADA FILM GURU BANGSA
TJOKROAMINOTO**

Aisyah Nurul K , Catur Nugroho

Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom
aisyahnkk@gmail.com , mas_piresy@yahoo.com

ABSTRACT

*Film is an audio-visual language that always record the reality that grows and develops in the community, and then project it on the big screen. The film Guru Bangsa Tjokroaminoto is a biopic which tells the history of Tjokroaminoto's struggle to against the Dutch government's policy and to eliminate social inequality inside the society at that time. In this film tucks into a Marxist ideology that not all of the audience will aware of it. Therefore, researchers are interested to analyze the representation of this ideology in the film. The study, entitles "**Representation of Marxism on Guru Bangsa Tjokroaminoto's Film (Study of John Fiske Semiotics about Karl Marx Social Class Conflict)**" aim to determine how the representation of the ideology of Marxism, particularly the opposition social class through the elements of the costumes and dialogue. The focus of this research is how the representation of social class conflict through the elements of cinematic mise en scene from it's costumes and sound elements in the form of dialogue. By using descriptive qualitative method with analytic theory of semiotics John Fiske, has obtained the results of research that there is representation of the Marxism ideology, particularly the opposition social class display of differences in the costumes worn on the players that has its own meaning, as well as the dialogues that emphasize their social class conflict.*

Keywords: Representation, Marxism, Film, Semiotics, Social Class

1. Pendahuluan

Seiring perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju, dunia perfilman di Indonesia dihiasi dengan berbagai film yang menceritakan tentang nasionalisme. Sineas-sineas perfilman Indonesia banyak yang mengangkat kisah tokoh pahlawan yang dikemas

dengan menggunakan *setting* lokasi, kostum, bahkan akting pemain yang hampir menyerupai tokoh aslinya. Cerita dalam film dikemas sedemikian rupa agar menarik minat masyarakat untuk menonton. Tidak heran jika sebuah film bisa mempengaruhi pemikiran serta perilaku khalayak setelah menonton

film tersebut.

Saat ini menonton film tidak hanya melalui bioskop, tetapi banyak televisi yang sering menyiarkan film pada jam tayang khusus, terlebih pada waktu-waktu tertentu, seperti hari kemerdekaan Indonesia, hari Pendidikan, dan lain sebagainya. Pada waktu-waktu itulah televisi menayangkan berbagai film yang bertemakan tentang nasionalisme. Pada era sekarang, film tidak hanya sebagai media hiburan untuk khalayak, tetapi film dijadikan sebagai media penyampaian pesan dalam komunikasi massa. Film adalah salah satu medium komunikasi massa untuk menyampaikan pesan yang digambarkan melalui sebuah adegan. Film tidak hanya dinikmati oleh kalangan menengah ke atas, tetapi film bisa dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat. Oleh karena itu, film menjadi medium komunikasi massa yang dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Film tidak hanya sebagai sebuah media hiburan bagi masyarakat, tetapi film juga memberikan sebuah kedekatan penonton dengan pesan yang akan disampaikan melalui film tersebut.

Dunia perfilman Indonesia telah banyak memproduksi film-film bertemakan nasionalisme yang bercerita tentang perjalanan pahlawan Indonesia. Film-film ini dibuat untuk mengenang nilai juang para pahlawan dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Banyak sutradara di Indonesia yang mengemas film-film tersebut secara ringan dan mudah untuk dipahami penonton tetapi sarat akan makna dan pesan yang ingin disampaikan melalui adegan-adegan yang ada di film. Ada beberapa film yang bercerita tentang pahlawan Indonesia, di antaranya film *Battle of Surabaya* yang menjadi film animasi pertama di Indonesia yang mendapat dukungan dari Walt Disney Pictures. Film *Jendral Soedirman* karya Viva Westi, film *Soekarno dan Sang Pencerah* karya Hanung Bramantyo, film *Tjoet Nja' Dhien* arahan Eros Djarot. Ada lagi tiga film yaitu *Merah Putih*, *Darah Garuda*, dan *Hati Merdeka* yang merupakan film trilogi *Merdeka* disutradarai oleh Yadi Sugandi dan Conor Allyn yang mengisahkan tentang Agresi Militer Belanda I tahun 1947. Dan yang terakhir film *Soegija dan Guru*

Bangsa Tjokroaminoto yang disutradarai oleh Garin Nugroho.

Film Guru Bangsa Tjokroaminoto mampu menarik perhatian masyarakat Indonesia. Dilansir dari twitter @BadanPerfilman film garapan Garin Nugroho ini kurang dari hitungan satu bulan mampu meraih penonton sebanyak 130.558 penonton terhitung dari rilisnya film ini tanggal 9 April 2015 sampai 3 Mei 2015. Selain penjualan yang sangat fantastis di *box office* dalam negeri, film Guru Bangsa Tjokroaminoto mendapat rating yang bagus dari penonton. Data dari www.imdb.com film Guru Bangsa Tjokroaminoto mendapatkan rating 7.7/10, artinya film ini mendapat nilai 7.7 dari nilai maksimal 10.



Gambar 1.1 Poster Film Guru Bangsa Tjokroaminoto

Film Guru Bangsa Tjokroaminoto menceritakan masa setelah Indonesia lepas dari era tanam paksa di akhir tahun 1800, Hindia Belanda (Indonesia) memasuki era baru yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat, yaitu gerakan Politik Etis yang dilakukan oleh pemerintah Belanda. Padahal kemiskinan masih banyak terjadi, rakyat masih banyak yang belum mendapatkan pendidikan dan kesenjangan sosial antar etnis dan kasta masih sangat terlihat jelas. Oemar Said Tjokroaminoto (Tjokro) lahir dari kelas bangsawan Jawa, tidak tinggal diam melihat kondisi tersebut. Walaupun Tjokro berasal dari keluarga ningrat yang hidup dengan nyaman, Tjokro berani meninggalkan status kebangsawanannya dan bekerja sebagai kuli pelabuhan. Hingga akhirnya Tjokro merasakan penderitaan rakyat jelata.

Tjokro berjuang untuk menyamakan hak dan martabat masyarakat bumiputera di awal 1900. Kesenjangan sosial antara kaum buruh/tani dengan kaum borjusi yang terasa sanga kontras membuat Tjokroaminoto untuk berjuang bersama rakyat Indonesia

dengan mendirikan organisasi Sarekat Islam serta organisasi Bumiputera. Dengan pola pikir Tjokroaminoto yang cerdas serta keahlian dalam berorasi, Tjokroaminoto mulai mengajak rakyat Indonesia untuk melawan penindasan yang dilakukan oleh pemerintah Hindia Belanda. Aksi-aksi Tjokroaminoto akhirnya tercium oleh pemerintah Hindia Belanda dan menjadikan Tjokroaminoto orang yang paling dicari oleh pemerintahan kolonial pada saat itu. Perjuangan Tjokroaminoto dalam memperjuangkan hak kaum buruh/tani mengalami masalah ketika organisasi yang ia pimpin mengalami perpecahan.

Tjokro yang intelektual, pandai bersiasat, mempunyai banyak keahlian, termasuk jago silat, ahli mesin dan hukum, penulis surat kabar yang kritis, orator ulung yang mampu menyihir ribuan orang dari mimbar pidato, membuat pemerintah Hindia Belanda khawatir, dan membuat mereka bertindak untuk menghambat laju gerak Sarekat Islam yang pesat. Perjuangan Tjokro lewat organisasi Sarekat Islam untuk mengangkat harkat dan martabat

masyarakat bumiputera juga terancam oleh perpecahan dari dalam organisasi itu sendiri.

Dibalik penggambaran perjuangan Tjokroaminoto dalam mendirikan organisasi Sarekat Islam untuk menyamakan hak dan martabat antara rakyat Indonesia kaum bawah dengan kaum bangsawan/borjuis, pada film ini secara implisit merepresentasikan suatu ideologi, yaitu Marxisme. Ideologi ini mempunyai dua kelas sosial yang saling berseteru, yaitu kaum borjuis dan kaum proletar.

Ideologi Marxisme pada film Guru bangsa Tjokroaminoto dianalisis menggunakan metode semiotika, khususnya semiotika John Fiske. Peneliti memilih semiotika John Fiske karena peneliti menganggap teori semiotika dari John Fiske membahas secara lebih mendalam mengenai semiotika sampai kepada level ideologi. Dan dalam penelitian ini berhubungan dengan suatu ideologi/paham yaitu Marxisme.

Selain itu, teori semiotika John Fiske dirasa tepat untuk menganalisis kelas sosial yang ada di dalam Ideologi Marxisme, karena pada

proses analisis, semua elemen realitas serta representasi dianalisis sampai pada tahap level ideologi di mana ketika melakukan representasi suatu realita memungkinkan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas, termasuk pada film Guru Bangsa Tjokroaminoto.

2. Dasar Teori

2.1 Komunikasi Massa

Dalam kehidupan sehari-hari setiap individu pasti melakukan komunikasi, baik itu komunikasi interpersonal, komunikasi intrapersonal, komunikasi kelompok, maupun komunikasi massa. Dalam lingkup yang lebih besar, individu tidak dapat menjangkau komunikasi tersebut menggunakan komunikasi kelompok. Komunikasi dengan lingkup khalayak yang lebih besar harus menggunakan sebuah media untuk menjangkau seluruh khalayak yang ada di dalam lingkup tersebut. Maka dari itu, komunikasi massa dapat digunakan dalam ruang lingkup yang lebih besar.

Komunikasi massa yaitu komunikasi yang menggunakan sebuah media sebagai perantara untuk menyampaikan pesan kepada

khalayak. Penggunaan media sebagai perantara ini dikarenakan jangkauan lingkup khalayak yang lebih besar dari sebuah kelompok. Komunikasi massa mempunyai sifat satu arah, karena komunikasi tersebut menggunakan perantara media, sehingga khalayak tidak bisa memberikan respon secara langsung kepada individu yang memberikan informasi.

Media yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaian pesan disebut dengan media massa. Media massa ini berupa media cetak seperti koran dan majalah, maupun media elektronik seperti televisi dan radio. Selain kedua media massa tersebut, film juga dapat disebut sebagai media massa karena film dapat menyampaikan suatu pesan kepada khalayak.

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner, yakni: *komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (mass communication is message communicated through a mass medium to a large number of people)*. Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa

itu harus menggunakan media massa.

Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak orang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah: radio siaran dan televisi – keduanya dikenal sebagai media elektronik; surat kabar dan majalah – keduanya disebut sebagai media cetak; serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop (Rakhmat, 2003:188, dalam Ardianto, 2007:3).

Rakhmat merangkum definisi-definisi komunikasi massa tersebut menjadi: “komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat (Rakhmat, 2003: 189).

Dari penjelasan tersebut, menurut peneliti komunikasi massa yaitu penyampaian pesan kepada khalayak dengan ruang lingkup yang

lebih besar dengan menggunakan sebuah media sebagai perantara dalam penyampaian pesan. Media yang digunakan dalam menyampaikan pesan disebut dengan media massa.

Media massa pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni media massa cetak dan media elektronik. Media cetak yang dapat memenuhi kriteria sebagai media massa adalah surat kabar dan majalah. Sedangkan media elektronik yang memenuhi kriteria media massa adalah radio siaran, televisi, film, media *online* (internet) (Ardianto, 2007:103). Media elektronik seperti film dapat dikategorikan menjadi media massa karena film dapat menyampaikan pesan kepada khalayak lewat adegan yang ada dalam film tersebut. Selama ini film hanya dijadikan sebagai media hiburan oleh khalayak daripada dijadikan sebuah media massa untuk menyampaikan pesan. Jangkauan pesan yang disampaikan oleh film dapat dikatakan menjangkau khalayak dalam jumlah besar dan cepat, seperti media massa televisi pada umumnya. Film yang bersifat audio visual dapat menjadi

perantara dalam menyampaikan pesan sesuai dengan tujuan film itu sendiri. Adegan-adegan dalam film yang sarat akan makna dapat mempengaruhi penonton sehingga pesan yang ingin disampaikan melalui film tersebut dapat tersampaikan kepada penonton.

2.2 Film sebagai Media Massa Populer

Film lebih dikenal sebagai media hiburan oleh masyarakat daripada sebagai media massa. Pada saat kita menonton film, kita seakan-akan terhipnotis dan masuk ke dalam alur cerita film tersebut. Alur cerita film biasanya bisa berupa cerita fiksi dan non fiksi. Dari alur cerita tersebut bisa menyampaikan sebuah makna serta informasi kepada penonton. Oleh karena itu film menjadi salah satu media massa. Sebagai media massa, film bisa menggambarkan realitas yang ada, bahkan bisa membentuk sebuah realitas.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam

menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim, dan menimbulkan efek tertentu (Vera, 2015:91).

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya. Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi. Menonton film ke bioskop ini menjadi aktivitas populer bagi orang Amerika pada tahun 1920-an sampai 1950-an (Ardianto, dkk, 2007:143).

Definisi film dapat diartikan secara berbeda-beda oleh setiap orang di berbagai negara. Definisi film berbeda di setiap negara; di Perancis ada pembedaan antara film dan sinema. “*Filmis*” berarti berhubungan dengan film dan dunia di sekitarnya, misalnya sosial politik dan kebudayaan. Kalau di Yunani, film dikenal dengan istilah *cinema*, yang merupakan singkatan *cinematograph* (nama kamera dari Lumiere bersaudara).

Cinematographie secara harafiah berarti *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* adalah cahaya, sedangkan *graphie* berarti tulisan atau gambar. Jadi, yang dimaksud *cinematographie* adalah melukis gerak dengan cahaya. Ada juga istilah lain yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu, *movies*; berasal dari kata *move*, artinya gambar bergerak atau gambar hidup (Vera, 2014:91).

Undang-undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman pada Bab 1 Pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan (Vera, 2015:91).

Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberikan

keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri (Dominick, 2000:306, dalam Ardianto, dkk, 2007:143).

Dari penjelasan di atas, menurut peneliti film adalah sebuah gambar gerak yang mempunyai unsur audio visual. Selain menjadi media hiburan, film bisa dikatakan sebagai salah satu jenis media massa yang dapat menyampaikan suatu pesan kepada penonton lewat adegan yang ada dalam film tersebut. Dengan karakteristik audio visual, film dapat memberikan pengalaman serta perasaan yang berbeda kepada penonton, tergantung bagaimana penonton mengartikan film tersebut.

Menurut Ardianto, dkk (2007:145) faktor-faktor yang dapat menunjukkan karakteristik film adalah *layar lebar*, *pengambilan gambar*, *konsentrasi penuh*, dan *identifikasi psikologis*.

1. Layar yang Luas/Lebar.

Layar film yang luas telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film. Apalagi dengan adanya kemajuan teknologi,

layar film di bioskop-bioskop pada umumnya sudah tiga dimensi, sehingga penonton seolah-olah melihat kejadian nyata dan tidak berjarak.

2. Pengambilan Gambar.

Shot atau pengambilan gambar pada film bioskop memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme long shot*, dan *panoramic shot*, yakni pengambilan pemandangan menyeluruh. *Shot* tersebut dipakai untuk memberi kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya, sehingga film menjadi lebih menarik. Di samping itu, melalui *panoramic shot*, kita sebagai penonton dapat memperoleh sedikit gambaran, bahkan mungkin gambaran yang cukup tentang daerah tertentu yang dijadikan lokasi film sekalipun kita belum pernah berkunjung ke tempat tersebut.

3. Konsentrasi Penuh.

Dari pengalaman kita masing-masing, di saat kita menonton film di bioskop, bila tempat duduk sebuah penuh atau

waktu main sudah tiba, pintu-pintu ditutup, lampu dimatikan, tampak di depan kita layar luas dengan gambar-gambar cerita film tersebut. Kita semua terbebas dari gangguan hiruk pikuknya suara di luar karena biasanya ruangan kedap suara. Semua mata hanya tertuju pada layar, sementara pikiran perasaan kita tertuju pada alur cerita. Sedangkan bila kita menonton televisi di rumah, selain lampu yang tidak dimatikan, orang-orang di sekeliling kita berkomentar atau hilir mudik mengambil minuman dan makanan, atau sedang melihat adegan seru tiba-tiba pesawat telepon berbunyi, atau bel rumah berbunyi karena ada tamu, ditambah lagi dengan selingan iklan.

4. Identifikasi Psikologis.

Kita semua dapat merasakan bahwa suasana di gedung bioskop telah membuat pikiran dan perasaan kita larut dalam cerita yang disajikan. Karena

penghayatan kita yang amat mendalam, seringkali secara tidak sadar kita menyamakan (mengidentifikasi) pribadi kita dengan salah seorang pemeran dalam film itu, sehingga seolah-olah kita lah yang sedang berperan. Gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut sebagai identifikasi psikologis. (Effendy, 1981:192). Pengaruh film terhadap jiwa manusia (penonton) tidak hanya sewaktu atau selama duduk di gedung bioskop, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama, misalnya peniruan terhadap cara berpakaian atau model rambut. Hal ini disebut imitasi. Kategori penonton yang mudah terpengaruh itu biasanya adalah anak-anak dan generasi muda, meski kadang-kadang orang dewasa pun ada.

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif.

Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building* (Effendy, 1981:212).

Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang obyektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang (Ardianto, 2007:145).

Dari penjelasan fungsi film di atas, menurut peneliti dapat disimpulkan bahwa film selain menjadi media hiburan, film juga mempunyai fungsi sebagai media edukasi. Film sebagai media edukasi tidak terlepas dari macam-macam *genre* film yang diproduksi serta alur cerita yang diangkat pada film tersebut.

2.3 Unsur Sinematik Film Layar Lebar

Secara umum, film terbagi atas dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berkaitan dan

berkesinambungan untuk membentuk sebuah film. Dalam film cerita, unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam pembentuk film. Unsur sinematik terbagi dalam empat unsur, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara (Pratista, 2008:1).

Unsur *mise-en-scene* yaitu semua hal yang berada di depan kamera. *mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok, yaitu *setting*, tata cahaya, kostum, serta akting dan pergerakan pemain. Sinematografi adalah segala sesuatu dari kamera serta mengatur hubungan kamera dengan pergerakan obyek yang diambil. *Editing* yaitu transisi sebuah gambar ke gambar lainnya. Sedangkan suara adalah segala hal dalam film mengenai suara yang ada dalam sebuah film (Pratista, 2008:2).

Keempat unsur sinematik tersebut saling terkait serta berkesinambungan satu sama lain, sehingga membentuk unsur sinematik secara keseluruhan. Pada bab selanjutnya, akan dijelaskan beberapa unsur sinematik dalam film, yaitu sinematografi, *mise-en-scene*, *editing* dan suara.

2.3.1 Sinematografi dalam Unsur Sinematik Film

Sinematografi adalah salah satu unsur sinematik di mana sinematografi berhubungan dengan perlakuan terhadap kamera dan film serta hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil. Dalam sinematografi, akan dibahas beberapa teknik pengambilan gambar, yaitu jarak dan sudut kamera terhadap obyek gambar.

a) Jarak

Jarak dalam pembahasan ini yang dimaksud adalah jarak kamera terhadap obyek dalam sebuah *frame*. Obyek dalam film umumnya adalah manusia, jadi secara teknis jarak diukur menggunakan skala manusia. Ukuran jarak sangat relatif dan yang menjadi tolak ukur adalah obyek dalam sebuah *frame*. Jarak kamera terhadap obyek gambar terbagi menjadi 7 bagian yang akan dijelaskan sebagai berikut (Pratista, 2008:104).

1. *Extreme long shot* adalah jarak kamera yang paling jauh dari obyeknya. Dalam teknik ini digunakan untuk menunjukkan pemandangan secara luas,

panorama atau latar dalam sebuah adegan. Pengambilan gambar menggunakan *Extreme long shot* mempunyai motivasi untuk menampilkan gerak cepat, situasi, atau pemandangan.



Gambar 2.1 *Extreme long shot*

2. *Long Shot* adalah teknik dimanatubuh fisik manusia tampak jelas terlihat, tapi pemandangan masih dominan. Biasanya teknik ini digunakan sebagai *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat. Dalam *long shot* menggambarkan pergerakan sebuah obyek, baik itu manusia, binatang, atau benda bergerak lainnya.



Gambar 2.2 *Long shot*

3. *Medium Long Shot*, padateknik ini terlihat jarak dari tubuh manusia yang terlihat yaitu dari bawah lutut sampai atas kepala. Komposisi antara obyek manusia/benda dan pemandangan sekitar relatif seimbang.



Gambar 2.3 *MediumLong shot*

4. *Medium shot* yaitu teknik pengambilan gambar dengan jarak tubuh manusia yang terlihat dari pinggang sampai atas kepala. Pada teknik ini gestur serta ekspresi wajah mulai terlihat dan obyek manusia lebih dominan. Teknik *medium shot* ini lebih menekankan pada gestur seseorang dalam sebuah *frame*.



Gambar 2.4 *Mediumshot*

5. *Medium Close-up*, pada teknik ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada sampai atas kepala. Tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar pemandangan tidak mendominasi lagi. Biasanya adegan percakapan normal menggunakan teknik *medium close-up*. Teknik ini digunakan untuk lebih menonjolkan mimik atau raut muka seseorang, sedangkan untuk benda lebih menonjolkan detail dari benda tersebut.



Gambar 2.5 *MediumClose up*

6. *Close-up*, dalam teknik ini umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya.

Teknik *close-up* mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang detail. *Close-up* biasanya digunakan dalam adegan percakapan yang lebih intim, sedangkan dalam obyek benda memperlihatkan detail benda tersebut.



Gambar 2.6 *Close up*

7. *Extreme Close-up*, pada teknik ini dapat memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti telinga, hidung, mata, atau detail dari bagian sebuah obyek gambar.



Gambar 2.7 *ExtremeClose up*

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 7 jenis *shot* berdasarkan jarak pengambilan obyek gambar. Tetapi, jarak *shot* yang telah dijelaskan di atas bukan hal yang bersifat baku. Kebanyakan orang-orang yang bekerja dalam

industri film tidak terpaku pada jarak *shot* dan sineas film dapat menggunakan ukuran jarak *shot* sesuai kebutuhan adegan tersebut. Pengertian jarak *shot* juga bisa berbeda-beda jenisnya dari satu sineas film dengan yang lainnya.

b) Sudut

Sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berbeda dalam *frame*. Secara umum, sudut kamera terbagi menjadi 4 jenis. Untuk lebih jelasnya, sudut kamera akan dijelaskan sebagai berikut (Pratista, 2008:106).

1. *High-angle* yaitu kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di bawahnya. Teknik pengambilan gambar dilakukan tepat di atas obyek. Pada *high-angle* sudut kamera dapat membuat sebuah obyek tampak lebih kecil.



Gambar 2.8 *High Angle*

2. *Low-angle* yaitu kamera melihat obyek dalam *frame*

yang berada di atasnya. Teknik pengambilan gambar dilakukan di bawah obyek. Dalam teknik *low-angle* membuat sebuah obyek seolah tampak lebih besar.



Gambar 2.9 *Low Angle*

3. *Eye-level*, teknik ini menggunakan pengambilan gambar dengan sudut pandang sejajar dengan mata obyek. Dalam teknik ini tidak menampilkan kesan dramatik dan hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang.



Gambar 2.10 *Eye Level*

4. *Bird eye view*, dalam teknik ini pengambilan gambar dilakukan dari atas ketinggian, sehingga obyek yang terlihat tampak sangat kecil. *Bird eye view* memperlihatkan pemandangan atau latar dari ketinggian

seperti pandangan dari sebuah burung yang sedang terbang.



Gambar 2.11 *Birdeye Level*

Selain jarak dan sudut pengambilan gambar, film juga mempunyai struktur fisik, walaupun film tersebut mempunyai durasi panjang atau pendek serta genre film apa pun. Secara fisik, sebuah film dapat dipecah menjadi tiga unsur, yaitu *shot*, adegan, dan sekuen yang berguna untuk membagi urutan plot sebuah film secara sistematis (Pratista, 2008:29). Berikut penjelasan struktur film.

1. *Shot*

Shot dapat diartikan sebagai proses perekaman gambar saat produksi film sejak kamera diaktifkan hingga kamera dimatikan, atau juga sering disebut dengan istilah satu kali *take* (pengambilan gambar). *Shot* merupakan unsur terkecil dari film. Sekumpulan atau beberapa *shot* dapat

dikelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan bisa berjumlah belasan hingga puluhan *shot*. Satu *shot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, beberapa menit, bahkan jam.

2. Adegan (*Scene*)

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang terikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. Dalam film biasanya terdiri dari tiga puluh sampai lima puluh adegan.

3. Sekuen (*Sequence*)

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen pada umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Biasanya film terdiri dari delapan sampai lima belas sekuen.

Selain sinematografi, ada tiga elemen sinematik lainnya, yaitu *mise-en-scene*, editing, dan suara.

Pada sub bab selanjutnya, peneliti hanya akan menjelaskan dua elemen, yaitu *mise-en-scene* dan suara. Peneliti memilih kedua elemen tersebut karena *mise-en-scene* dan suara akan menjadi fokus utama yang akan diteliti dalam unit analisis.

2.3.2 *Mise-en-scene* dalam Unsur Sinematik Film

Mise-en-scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena seluruh gambar yang dilihat dalam film adalah bagian dari unsur sinematik. *Mise-en-scene* terbagi menjadi empat aspek utama, yaitu sebagai berikut (Pratista, 2008:61).

1. *Setting* (latar)
2. Kostum dan tata rias wajah (*make up*)
3. Pencahayaan (*lighting*)
4. Para pemain dan pergerakannya (akting)

Dalam sebuah film unsur *mise-en-scene* tidak berdiri sendiri dan berkaitan erat dengan unsur sinematik lainnya, yaitu sinematografi, editing, dan suara.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya menjelaskan dua aspek di antara beberapa aspek *mise-en-scene*, yaitu aspek kostum dan tata rias wajah dan aspek suara. Aspek itu dipilih karena aspek tersebut mengacu pada fokus penelitian yang akan diteliti oleh peneliti. Berikut penjelasan aspek kostum dan tata rias yaitu sebagai berikut:

- a. Kostum adalah segala yang dikenakan pemain beserta aksesoris yang dipakai. Aksesoris kostum termasuk topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, dan sebagainya. Dalam sebuah film, kostum atau busana tidak hanya sekedar sebagai pakaian saja tetapi memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya (Pratista, 2008:71).
- b. Tata Rias wajah secara umum mempunyai dua fungsi, yaitu menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah non-manusia. Dalam beberapa film, tata rias wajah digunakan untuk membedakan seorang pemain jika bermain dalam peran yang berbeda pada satu film. Tata rias yang sangat rapi

dan meyakinkan membuat para penonton seperti melihat tokoh yang berbeda dalam satu film, padahal tokoh itu diperankan oleh orang yang sama. Dalam film-film biografi, tata rias wajah digunakan untuk menyamakan wajah pemain dengan wajah asli tokoh yang sedang diperankan. Sementara wajah non-manusia umumnya digunakan dalam film berjenis fiksi ilmiah, fantasi, serta horor. Dalam film-film horor, tata rias wajah umumnya digunakan oleh karakter berwajah menyeramkan.

2.3.3 Suaradalam Unsur Sinematik Film

Suara dalam film yaitu seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik dan efek suara. Penggunaan suara (dialog) dalam film belum dimungkinkan sejak teknologi suara ditemukan. Sebelum memasuki film bicara, film bisu tidak sepenuhnya non-suara, tapi sudah diiringi suara organ, piano, efek suara, hingga musik satu orkestra penuh. Ada beberapa unsur suara yaitu dialog, musik, dan efek

suara (Pratista, 2008:149).

Suara film secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu dialog, musik, dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi berbentuk verbal yang digunakan semua karakter tokoh di dalam maupun di luar cerita film (narasi).

Musik yaitu seluruh iringan lagu serta musik baik yang ada di dalam maupun luar cerita film (musik latar). Sedangkan efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua obyek yang ada di dalam maupun di luar cerita film (Pratista, 2008:149).

a. Dialog

Dialog adalah sebuah bahasa komunikasi verbal yang berbentuk jamak dalam sebuah film cerita setelah teknologi film bicara dimungkinkan. Namun, ada beberapa sineas seperti Charlie Chaplin yang masih memproduksi film-film bisu berkualitas di era film bicara, yaitu *Citylights* dan *The Modern Times*. Sebaliknya, beberapa sineas dikenal menekankan pada dialog sebagai kekuatan filmnya, seperti Orson Welles, Billy Wilder, Ingmar Bergman, serta

Allen. Dialog dalam film juga tidak lepas dari bahasa bicara yang dipakai dan dipengaruhi oleh aksen. Ada beberapa teknik dialog seperti *monolog* dan *overlapping dialog*.

- Bahasa Bicara

Bahasa bicara mengacu pada jenis bahasa komunikasi verbal yang digunakan pada sebuah film. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan menyangkut bahasa bicara adalah wilayah (negara) dan waktu (periode). Film-film yang diproduksi suatu negara selalu memakai bahasa asal negara tersebut. Contohnya film-film produksi negara Amerika dan Inggris pada umumnya menggunakan bahasa Inggris.

- Aksan

Bahasa bicara tidak terlepas dari aksan. Aksan sangat mempengaruhi keberhasilan cerita film karena mampu meyakinkan penonton bahwa karakter yang diperankan tersebut hampir mirip dengan tokoh aslinya. Umumnya seorang aktor atau aktris berasal dari

daerah yang sama dengan karakter yang diperankan.

b. Variasi dan Teknik Dialog

- Monolog

Monolog berbeda dengan dialog percakapan, namun merupakan kata-kata yang diucapkan seorang tokoh kepada dirinya sendiri maupun penonton. Narasi merupakan satu bentuk monolog. Umumnya film cerita menggunakan narator karakter, yakni narator yang berasal dari karakter dalam cerita. Narator non-karakter biasanya terdapat dalam film dokumenter dan jarang digunakan pada film cerita. Bentuk monolog lainnya yaitu *monolog interior* yaitu suatu pikiran batin dari tokoh cerita. Berbeda dengan narasi, *monolog interior* lebih ditujukan untuk pelaku cerita yang bersangkutan dan bukan ditunjukkan kepada penonton.

- *Overlapping Dialog*

Overlapping dialog yaitu teknik menumpuk dialog dengan dialog yang lain dengan volume suara yang

sama. Pada umumnya teknik ini digunakan dalam adegan pertengkaran mulut atau adegan-adegan di ruang publik.

- **Transisi Bahasa**

Teknik ini jarang digunakan dalam sebuah film karena biasanya bahasa bicara induk telah ditetapkan sejak awal. Contohnya dalam film *The 13th Warrior*, ketika tokoh utama mempelajari bahasa para ksatria asing yang tengah berdialog, satu demi satu dialog bercampur kata-kata berbahasa Inggris hingga pada akhirnya dialog sepenuhnya menggunakan bahasa Inggris.

- **Dubbing**

Teknik *dubbing* merupakan proses pengisian suara dialog yang dilakukan setelah proses produksi film. *Dubbing* biasanya digunakan untuk menggantikan teks terjemahan atau *subtitle* sehingga penonton bisa menikmati film dengan bahasa induk negara mereka masing-masing. Namun, dalam beberapa film, terutama komedi, penggunaan *dubbing*

dilakukan secara sengaja untuk motif-motif tertentu.

2.4 Representasi

Representasi adalah bentuk konstruksi terhadap semua aspek realitas yang dapat berbentuk berupa kata-kata, tulisan, atau dalam bentuk gambar yang bergerak seperti film. Dalam sebuah film tidak hanya mengkonstruksi suatu nilai budaya tertentu, tetapi juga melihat bagaimana nilai-nilai itu diproduksi dan bagaimana nilai itu dimaknai oleh khalayak. Representasi bukan suatu proses statis, tetapi merupakan suatu proses dinamis yang akan terus berkembang seiring dengan kemampuan dan kebutuhan pengguna tanda, yaitu manusia yang terus berubah. Representasi juga merupakan sebuah bentuk konstruksi, karena pandangan-pandangan baru yang menghasilkan pemaknaan baru. Pemaknaan tersebut juga merupakan hasil pertumbuhan konstruksi pemikiran manusia. Melalui representasi makna dapat diproduksi dan dikonstruksi (Wibowo, 2013:150).

Representasi menurut Chris Barker adalah konstruksi sosial yang

mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada beragam konteks. Representasi dan makna budaya memiliki materialitas tertentu. Mereka melekat pada bunyi, prasasti, objek, citra, buku, majalah, dan program televisi. Mereka diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial tertentu (Barker, 2004:9, dalam Vera, 2015:97).

Representasi artinya menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna atau merepresentasikan dunia yang bermakna kepada orang lain. Representasi dapat diartikan sebagai bagian penting dari proses di mana makna diproduksi dan saling dipertukarkan antar budaya. Representasi melibatkan penggunaan bahasa, tanda-tanda, dan citra yang merepresentasikan/mewakili sesuatu (Hall, 1997:15). Stuart Hall membagi sistem representasi ke dalam dua bagian, antara lain.

1. Representasi Mental

Representasi mental yaitu konsep-konsep yang ada di dalam kepala terhadap objek

yang kita lihat atau rasakan menggunakan alat indra. Sebagai contoh konsep tentang peperangan, konsep tentang kematian, konsep tentang pertemanan, dan lain sebagainya.

2. Representasi Bahasa

Representasi bahasa masih berkaitan dengan representasi mental. Pada representasi bahasa, konsep-konsep yang ada di dalam kepala diterjemahkan melalui bahasa sehingga kita dapat menghubungkan antara konsep yang kita pahami dengan bahasa, yang nantinya akan mengkonstruksi sebuah makna.

Secara umum, Stuart Hall menjelaskan ada tiga pendekatan untuk menjelaskan bagaimana representasi makna melalui bahasa. Tiga pendekatan tersebut yaitu pendekatan reflektif, pendekatan Intensional, dan pendekatan Konstruksionis/ konstruktivis (Hall, 1997:192-193).

1. Pendekatan Reflektif. Dalam pendekatan ini, bahasa dimaknai sebagai refleksi dari kenyataan atau untuk

mencerminkan/merefleksikan arti yang sebenarnya sesuai dengan kenyataan yang ada.

2. Pendekatan Intensional. Dalam pendekatan ini, bahasa dimaknai sebagai kehendak dari penulis.
3. Pendekatan Konstruksionis/konstruktivis. Dalam pendekatan ini, bahasa dapat menghasilkan makna, atau dapat diartikan bahasa yang terdiri dari serangkaian kata kemudian ditafsirkan sehingga mempunyai makna.

Dari penjelasan di atas, dapat dijelaskan bahwa representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Dalam representasi, konstruksi sebuah pendapat menggunakan tanda dan disusun ke dalam bahasa yang berbeda, yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa dapat menggunakan tanda-tanda untuk melambangkan benda dan referensi sebuah benda. Tetapi bahasa juga digunakan sebagai referensi suatu imajinasi dan dunia fantasi atau ide-ide abstrak yang tidak mempunyai kejelasan makna dalam dunia nyata. Makna diproduksi dalam bahasa dan melalui

berbagai sistem representasi yang disebut dengan bahasa (Hall, 1997:28).

2.5 Semiotika John Fiske

Semiotika sering diartikan sebagai ilmu signifikansi, yang dipelopori oleh dua orang, yakni ahli linguistik dari Swiss, Ferdinand De Saussure (1857-1913) dan seorang filosof pragmatisme Amerika, yaitu Charles Sanders Peirce (1839-1914). Kedua tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah. Saussure menyebut ilmu yang dikembangkan yaitu semiologi (*semiology*). Semiologi menurut Saussure didasarkan pada anggapan selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama berfungsi sebagai tanda, harus ada di belakang sistem perbedaan dan konvensi yang memungkinkan makna itu (Vera, 2015:3).

Saussure melihat linguistik sebagai salah satu cabang dari "semiologi". Sebagai seorang yang ahli dalam bidang linguistik, Saussure melihat bahwa bahasa adalah jenis tanda tertentu dan semiotika sebagai ilmu yang

mengkaji tentang tanda, proses menanda dan menandai. (Vera, 2015:18). Model dasar Saussure lebih fokus pada tanda itu sendiri. Bagi Saussure, tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna; atau untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri atas penanda dan pertanda. Penanda adalah citra tanda; pertanda adalah konsep mental yang diacukan pertanda. Konsep mental ini secara luas sama pada semua anggota kebudayaan yang sama yang menggunakan bahasa yang sama (John Fiske, 2007:65, dalam Vera, 2015:18).

Tanda bahasa selalu mempunyai dua segi: Penanda atau petanda; signified atau signifier; signifiant atau signifie. Suatu penanda tanpa petanda tidak mempunyai arti apa-apa dan bukan merupakan tanda. Sebaliknya, suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda; petanda atau yang ditandakan termasuk tanda sendiri, dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik (Sobur, 2013:46).

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika, atau dalam istilah

Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*) (Sobur, 2013:15).

Semiotika, seperti kata Lechte (2011:191), adalah teori tentang tanda dan penandaan. Semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana *signs* ‘tanda-tanda’ dan berdasarkan pada *sign system (code)* ‘sistem tanda’ (Segers, 2000:4, dalam Sobur 2013:16).

Menurut John Fiske semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Fiske menganalisis acara televisi sebagai “teks” untuk memeriksa sebagai lapisan sosio-budaya makna dan isi. Fiske berpendapat bahwa dia tidak setuju dengan teori bahwa khalayak massa mengkonsumsi produk yang ditawarkan kepada merek tanpa berpikir. Fiske menolak gagasan “penonton” yang

mengasumsikan massa yang tidak kritis. Fiske menyarankan “audiensi” dengan berbagai latar belakang dan identitas sosial yang memungkinkan mereka untuk menerima teks-teks yang berbeda (Vera, 2015:34).

Menurut John Fiske terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika, yaitu sebagai berikut (Fiske, 2011:60).

- a. *Tanda itu sendiri.* Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
- b. *Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda.* Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.

c. *Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja.* Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

John Fiske mengemukakan teori tentang kode-kode televisi (*the codes of television*). Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Sebuah realitas tidak akan muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui alat indera sesuai referensi yang telah dimiliki oleh penonton televisi, sehingga sebuah kode diapresiasi secara berbeda oleh orang yang berbeda.

Model dari John Fiske tidak hanya digunakan dalam menganalisis acara televisi, tetapi juga dapat digunakan untuk menganalisis teks media yang lain, seperti film, iklan, dan lainnya. Kode-kode televisi yang diungkapkan pada teori John Fiske terbagi dalam tiga level dalam tabel berikut ini (Vera, 2015:35).

Level Realitas
Peristiwa yang ditandakan (<i>encoded</i>) sebagai realitas-tampilan pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, gestur, ekspresi, suara, dan dalam bahasa tulis berupa dokumen, transkrip wawancara, dan lain sebagainya.
Level Representasi
Realitas yang terencode dalam <i>encoded electronically</i> harus ditampilkan pada <i>technical codes</i> , seperti kamera, <i>lighting</i> , <i>editing</i> , musik, dan suara. Dalam bahasa tulis yaitu kata, kalimat, foto, grafik, sedangkan dalam bahasa gambar ada kamera, tata cahaya, editing, musik, dan lainnya. Elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan karakter, narasi, <i>action</i> , dialog, dan <i>setting</i> .
Level Ideologi
Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme dan lain sebagainya.

Tabel 2.1 Tiga Level Semiotika menurut John Fiske

2.6 Marxisme

Marxisme adalah pemikiran dari Karl Marx yang merumuskan sebuah teori berkaitan dengan sistem ekonomi, sistem sosial, dan sistem politik. Pemikiran Karl Marx tersebut terdapat dalam buku Manifesto Partai Politik, yang ditulis Marx bersama Friedrich Engels. Marxisme merupakan bentuk penolakan Karl Marx terhadap sistem kapitalisme yang menyebabkan adanya pembagian kelas sosial antara kelas bawah dan kelas atas.

Menurut Marx, masyarakat kapitalis terdiri dari tiga kelas, bukan dua kelas, sebagaimana anggapan pada umumnya, juga dalam banyak kalangan Marxis. Tiga kelas tersebut yaitu kaum buruh (mereka hidup dari upah), kaum pemilik modal (hidup dari laba) dan para tuan tanah (hidup dari rente tanah). Tetapi, dalam analisis keterasingan tuan tanah tidak dibicarakan dan pada akhir kapitalisme, para tuan tanah akan menjadi sama dengan para pemilik modal (Magnis-Suseno, 2001:113).

Ciri khas masyarakat kapitalis adalah terbaginya masyarakat dalam dua kelas, yaitu kelas atas dan kelas

bawah. Kelas atas adalah para pemilik alat-alat produksi, sedangkan kelas bawah adalah kaum buruh. Kelas atas adalah kelas sosial yang menguasai bidang produksi, kelas bawah adalah mereka yang harus tunduk terhadap kekuasaan kelas atas. Hubungan antara kelas atas dan kelas bawah pada hakikatnya merupakan hubungan penghisapan atau eksploitasi. Kelas pemilik hidup dari penghisapan tenaga kerja kelas buruh. Pemilik modal, si kapitalis, secara hakiki adalah seorang penghisap tenaga kerja orang lain, dan sebaliknya buruh secara hakiki merupakan kelas terhisap (Magnis-Suseno, 2001:115).

Ada beberapa unsur dalam teori kelas Karl Marx, pertama terlihat sangat besar peran struktural dibandingkan segi kesadaran dan moralitas. Pertentangan antara buruh dengan majikan bersifat objektif karena berdasarkan kepentingan objektif yang ditentukan oleh kedudukan mereka masing-masing dalam proses produksi.

Kedua, karena kepentingan kelas pemilik dan kelas buruh secara objektif bertentangan, mereka juga akan mengambil sikap dasar yang

berbeda terhadap perubahan sosial. Kelas pemilik, dan kelas-kelas atas pada umumnya, mesti bersifat *konservatif*, sedangkan kelas buruh, dan kelas-kelas bawah pada umumnya, akan bersikap *progresif* dan *revolusioner*.

Ketiga, dengan demikian menjadi jelas setiap kemajuan dalam susunan masyarakat hanya dapat tercapai melalui revolusi. Begitu kepentingan kelas bawah yang sudah lama ditindas mendapat angin, kekuasaan kelas penindas mesti dilawan dan digulingkan. Sebaliknya, kelas atas berkepentingan untuk mempertahankan kekuasaannya. Maka kelas atas tidak pernah mungkin merelakan perubahan sistem kekuasaan, karena perubahan itu akan mengakhiri perannya sebagai kelas atas (Magnis-Suseno, 2001:117-119).

Menurut Hobden dan Jones dalam Baylis dan Smith (2001:201) terdapat tiga karakteristik pada kapitalisme dalam Marxisme yang dikemukakan oleh Karl Marx, yaitu.

1. Semua yang terlibat di dalam produksi seperti bahan mentah, alat-alat mesin, serta tenaga

buruh yang terlibat di dalam penciptaan komoditas memiliki nilai tukar dan dapat ditukar satu sama lainnya. Di bawah kapitalisme, segala sesuatunya memiliki harga, termasuk jam kerja tenaga buruh.

2. Segala sesuatu yang membutuhkan sistem produksi seperti pabrik dan bahan mentah hanya dimiliki oleh kaum kapitalis.
3. Pekerja memiliki kebebasan, namun demi bertahan hidup mereka harus menjual jasa mereka kepada pihak kapitalis. Kaum kapitalis memiliki alat-alat produksi dan mengendalikan hubungan produksi seperti upah yang dihasilkan tenaga buruh.

Kelas proletar menggunakan supermasi politiknya untuk merebut secara bertahap semua kapitalisme yang ada di tangan borjuis, memusatkan seluruh sarana produksi ke tangan proletar yang diorganisasikan sebagai kelas yang berkuasa. Berikut beberapa tuntutan-tuntutan yang diajukan kaum proletar untuk merebut kapitalisme dari tangan Borjuis (Suryajaya,

2016:113). Tuntutan tersebut sebagai berikut.

1. Penghapusan hak milik tanah dan penerapan semua sewa tanah untuk kepentingan publik.
2. Pajak progresif yang berat atau pajak pendapatan yang meningkat.
3. Penghapusan segala hak waris.
4. Penyitaan semua kepemilikan emigran dan pemberontak.
5. Pemusatan kredit ke tangan negara melalui bank nasional dengan kapital negara dan monopoli eksklusif.
6. Pemusatan sarana komunikasi dan transportasi di tangan negara.
7. Perluasan pabrik dan sarana produksi yang dimiliki negara, penyuburan lahan tandus, dan pengembangan mutu tanah sesuai dengan rencana bersama.
8. Kewajiban yang setara untuk semua kerja. Pembangunan armada industrial, khususnya untuk agrikultur.
9. Perpaduan antara agrikultur dan industri manufaktur, penghapusan bertahap atas

distingsi antara kota dan desa melalui distribusi populasi yang lebih merata di desa.

10. Pendidikan gratis untuk semua anak di sekolah. Penghapusan kerja anak di pabrik. Perpaduan antara pendidikan dengan produksi industrial, dan lainnya.

Menurut peneliti, inti dari marxisme yaitu adanya pembagian kelas oleh sistem politik kapitalis yang telah dikembangkan kaum borjuis. Sistem kapitalis tersebut menciptakan industri modern yang telah menggeser peran kerja kelas proletar, sehingga memunculkan perlawanan serta perjuangan kaum proletar terhadap kaum borjuis. Marxisme merupakan perlawanan terhadap sistem ekonomi kapitalisme, yaitu sistem ekonomi yang berpihak pada pemilik modal. Adanya sistem kapitalisme ini menimbulkan adanya sistem kelas yaitu perbedaan antara kelas pemilik modal dan kelas proletar. Sistem kelas tersebut mengakibatkan adanya penindasan dan penghisapan kelas proletar.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif berusaha menjelaskan realitas dengan menggunakan penjelasan deskriptif dalam bentuk kalimat. Penelitian kualitatif lebih menekankan realitas berdimensi interaktif, jamak, dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh individu. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang subyek penelitian (Pujileksono, 2015:35).

Sedangkan penelitian ini menggunakan paradigma kritis. Paradigma merupakan cara pandang atau pola pikir komunitas ilmu pengetahuan atas peristiwa/realitas/ilmu pengetahuan yang dikaji, diteliti, dipelajari, dipersoalkan, dipahami dan untuk mencari pemecahan masalah (Pujileksono, 2015:26). Menurut Patton, yang dimaksud paradigma dalam penelitian adalah suatu pandangan, suatu perspektif umum atau cara untuk memisah-misahkan dunia nyata yang kompleks, kemudian memberikan arti atau

makna dan penafsiran-penafsiran. Paradigma lebih dari sekedar orientasi metodologi (Ghony & Almanshur, 2012:73).

Menurut Guba dan Lincoln memberikan satu pandangan kritis terhadap faktor yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan paradigma penelitian kualitatif, yaitu kritik internal dan kritik eksternal. Kritik internal muncul atas ketidakpuasan dengan paradigma penelitian yang terkesan melepaskan konteks dari realitas yang dikaji, mengabaikan makna dan tujuan dari sebuah perilaku yang diamati. Kritik eksternal muncul atas ketidakpercayaan akan paradigma peneliti yang cenderung tidak saling bergantung fakta dan teori di mana sesungguhnya fakta tersebut sarat akan teori dan sarat akan nilai (Guba & Lincoln, 2009:129-145, dalam Ibrahim, 2015:12).

Peneliti menggunakan paradigma kritis karena ingin mengungkap paham Marxisme pada film Guru Bangsa Tjokroaminoto. Peneliti ingin melihat representasi kelas sosial dari paham Marxisme yang terjadi dalam film tersebut secara mendalam. Dengan

menggunakan pisau analisis semiotika John Fiske, peneliti berharap bisa mempertajam analisis penelitian ini dari sudut pandang kritis.

4. Pembahasan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan peneliti pada film Guru Bangsa Tjokroaminoto, peneliti menemukan bahwa terdapat representasi dari ideologi marxisme sebagai ideologi yang dominan dalam film tersebut. Ideologi marxisme yaitu sebuah ideologi di mana adanya pembagian kelas oleh sistem politik kapitalisme yang dikembangkan oleh borjuis. Marxisme yang dipelopori oleh Karl Marx menyebutkan bahwa masyarakat kapitalis terbagi dalam tiga kelas, tetapi dalam analisis keterasingan dan pada akhir kapitalisme hanya terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas bawah, atau proletar yang hidup dari upah para pemilik modal. Sedangkan kelas atas, atau borjuis adalah pemilik modal, tuan pemilik tanah, serta para pemilik alat-alat produksi. Pertentangan dari kedua kelas yang membentuk masyarakat bawah dan

masyarakat atas disisipkan dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto.

Ideologi marxisme ditampilkan pada adegan-adegan dalam film tersebut melalui tanda-tanda yang merepresentasikan pertentangan kelas. Dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske, peneliti menganalisis melalui tiga tahap, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Pada tahap level realitas, peneliti menemukan bahwa makna sebenarnya dari film Guru Bangsa Tjokroaminoto menceritakan bagaimana perjuangan seorang Tjokroaminoto untuk memperjuangkan nasib para buruh pada zaman itu melalui organisasi Sarekat Islam. Hal tersebut dapat ditampilkan dalam adegan saat Tjokroaminoto mendirikan Sarekat Islam, mengadakan kongres-kongres, dan berpidato di depan masyarakat kalangan bawah untuk memperjuangkan hak-hak buruh.

Selanjutnya, pada tahap representasi, peneliti menemukan bagaimana ideologi marxisme disisipkan dalam penggunaan kostum serta dialog yang ada dalam setiap adegan. Seperti penggunaan kostum

buruh dan kostum para pengikut Tjokroaminoto yang terlihat sangat berbeda. Selain itu ada beberapa dialog dalam suatu adegan yang menekankan adanya ideologi marxisme. Dialog tersebut berupa penjelasan tentang beberapa pakaian yang hanya boleh dipakai oleh borjuis, serta dialog tentang pergerakan buruh untuk menuntut hak-hak para buruh. Selain itu, ada beberapa adegan yang merepresentasikan ideologi marxisme, di mana adegan itu memperlihatkan bagaimana borjuis memperlakukan proletar dan bagaimana hukuman yang diberikan proletar ketika proletar melakukan kesalahan.

Pada level ideologi, peneliti menemukan adanya penggunaan tanda-tanda yang merepresentasikan ideologi marxisme terutama pertentangan kelas. Tanda-tanda tersebut termasuk pemakaian kostum yang ditampilkan sangat berbeda. Dari penampilan kostum yang berbeda itulah ideologi marxisme ditampilkan dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto. Para pemain yang memakai kostum bersih dan rapi dapat merepresentasikan kelas

borjuis, sedangkan pemain yang memakai kostum sederhana dan lusuh lebih merepresentasikan proletar. Selain dari kostum, ideologi marxisme terutama pertentangan kelas terdapat dalam adegan bagaimana orang-orang Belanda sebagai pemilik modal memperlakukan proletar dengan tidak baik dan proletar diperlakukan seenaknya.

Film merupakan hasil produksi berupa audio visual yang di dalamnya mengandung tanda-tanda yang dapat merepresentasikan suatu pemahaman tertentu. Representasi sendiri menurut Stuart Hall adalah suatu proses di mana arti (*meaning*) diproduksi menggunakan bahasa (*language*). Representasi juga dapat diartikan sebagai proses di mana kita mempunyai konsep-konsep tentang suatu hal yang ada dalam pemikiran kita. Lalu konsep-konsep yang ada dalam pemikiran kita diterjemahkan melalui bahasa yang dapat menghubungkan antara konsep yang ada dalam pemikiran kita dengan bahasa, yang dapat mengkonstruksi sebuah makna. Dalam hal ini, bahasa tidak hanya berupa tulisan, tetapi bahasa dapat berupa bahasa visual,

yaitu film.

Dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto terdapat proses di mana sebuah konsep tentang pertentangan kelas yang ada dalam pemikiran kita diterjemahkan melalui bahasa, di mana bahasa tersebut berupa bentuk visual, yang diperlihatkan melalui adegan-adegan serta unsur kostum dan dialog dalam film tersebut. Melalui proses representasi dalam adegan-adegan tersebut, khalayak dapat membangun sebuah makna tentang pertentangan kelas dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto.

Jadi kesimpulannya, menurut peneliti dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto, paham marxisme ditunjukkan dengan adegan-adegan saat Tjokroaminoto mengadakan pidato di depan kaum proletar. Pidato tersebut berisi Tjokroaminoto dengan organisasinya Sarekat Islam mengajak para buruh untuk melakukan perlawanan atas ketertindasan yang selama ini dilakukan oleh para pemilik modal, yang tidak lain yaitu orang-orang Belanda. Selain itu, representasi paham Marxisme, khususnya pertentangan kelas diproduksi

melalui sebuah bahasa visual melalui adegan serta unsur kostum dan dialog yang ada dalam film tersebut.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya yaitu representasi pertentangan kelas sosial pada film Guru Bangsa Tjokroaminoto, dengan menggunakan semiotika John Fiske, terdapat kesimpulan yang dapat diambil, yaitu sebagai berikut:

- a. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti menggunakan teori semiotika John Fiske, terdapat *scene-scene* yang menunjukkan adanya pertentangan kelas sosial. Pemakaian kostum yang terlihat sangat berbeda dalam setiap *scene* ditampilkan sangat detail. Kostum tersebut meliputi kostum borjuis yang terlihat lebih rapi, mewah, bersih, serta berwarna cerah. Sedangkan kostum proletar terlihat lebih lusuh, usang, sederhana, dan kotor. Visualisasi perbedaan kostum ini memperlihatkan secara jelas bagaimana pertentangan kelas

yang ada dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto. Bentuk-bentuk visual kostum yang ditampilkan dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto sangat menarik apabila diperhatikan secara detail. Penggunaan kostum-kostum tertentu dapat menunjukkan kelas sosial dari orang tersebut.

- b. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti menggunakan teori semiotika John Fiske, terdapat *scene-scene* yang menunjukkan pertentangan kelas dalam unsur dialog. Unsur dialog tersebut ditampilkan secara langsung dalam bahasa verbal, seperti dialog yang terdapat dalam *scene* 6 yaitu motif kain batik tertentu yang hanya boleh dipakai oleh borjuis, dan dialog pada *scene* 7 ketika si penjual kursi memperlihatkan sebuah aksesoris yang hanya dipakai oleh borjuis. Selain dialog dari *scene* tersebut, dalam film ini ditampilkan bahwa kaum proletar tidak banyak mempunyai adegan dialog, karena kaum proletar sebagai

kelas sosial bawah ditampilkan hanya menuruti perintah tuannya dan memiliki hak yang sedikit untuk menyampaikan pendapatnya. Bentuk-bentuk visual seperti itu ketika diperhatikan secara mendalam dapat menghasilkan pemikiran-pemikiran tertentu, termasuk pemikiran tentang ideologi pertentangan kelas sosial.

- c. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti menggunakan teori semiotika John Fiske, terdapat proses di mana konsep pertentangan kelas yang ada dalam pikiran kita diterjemahkan melalui bahas yang berupa bentuk visual. Bahasa visual tersebut diperlihatkan melalui adegan-adegan serta unsur kostum dan dialog dalam film tersebut. Melalui proses representasi dalam adegan-adegan tersebut, khalayak dapat membangun sebuah makna tentang pertentangan kelas dalam film Guru Bangsa Tjokroaminoto.

6. Saran

Dari kesimpulan yang telah

dijelaskan di atas, penelitian mengenai “Representasi Pemikiran Marxisme dalam Film Biografi”, peneliti memberikan masukan berupa saran-saran sebagai berikut:

1. Pesan yang disampaikan dalam film ini sebaiknya untuk lebih dibuat sesederhana mungkin agar para penonton dapat memahami pesan dalam film ini secara mudah, tanpa harus menonton berulang-ulang kali.
2. Para sineas film lebih banyak lagi memproduksi film-film dengan tema sejarah Indonesia serta dalam film tersebut disisipkan sebuah nilai-nilai ideologi, agar nantinya film bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran bagi masyarakat.
3. Penelitian selanjutnya agar lebih kritis lagi untuk menganalisis nilai-nilai ideologi yang ada dalam sebuah film, khususnya film Indonesia. Serta penelitian selanjutnya lebih kritis dengan fenomena-fenomena yang terjadi dalam sebuah film.

4. Peneliti selanjutnya agar mengembangkan penelitian tentang ideologi Marxisme untuk menambah referensi

penelitian terdahulu dan memudahkan peneliti lainnya dalam mencari penelitian mengenai Marxisme.

Daftar Pustaka:

- Ardianto, E. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar (Edisi Revisi)*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Baylis, J., & Smith, S. (2001). *The Globalization of World Politics*. New York: Oxford University Press.
- Fiske, J. (2011). *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Walton Hall: The Open University.
- Ibrahim. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Magnis-Suseno, F. (2001). *Pemikiran Karl Marx dari Sosialisme Utopis ke Perselisihan Revisionisme*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pujileksono, S. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryajaya, M. (2016). *Teks-teks Kunci Filsafat Marx*. Yogyakarta: Resist Book.
- Vera, N. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi (Cetakan Kedua)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wibowo, I. S. (2013). *Semiotika Komunikasi - Aplikasi Praktis Bagi penelitian dan Skripsi Komunikasi (Edisi Kedua)*. Jakarta: Mitra Wacana Media.