

## BAB IV

### TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Temuan Penelitian

Dalam film *Comic 8*, peneliti telah menemukan data yang sesuai dengan objek penelitian yang akan diteliti. Di mana hal utama dari penelitian ini adalah bagaimana representasi pencitraan polisi ditampilkan dalam film “*Comic 8*”. Dalam temuan penelitian ini, penulis mengambil objek penelitian berupa gambaran pencitraan Polisi yang terdapat pada film tersebut. Di mana citra yang tergambar pada film berupa pengepungan perampok Bank oleh polisi dengan AKP polisi cantik yang diperankan (Nirina Zubir), sebagai AKP polisi sedang menangani kasus perampokan Bank oleh 8 orang perampok. Di mana pada adegannya citra polisi yang ditonjolkannya yaitu menciptakan strategi jitu untuk menangkap perampok, menyelamatkan masyarakat di bawah ancaman perampok. Dalam film tersebut citra polisi digambarkan kepada khalayak sebagai penontonnya, di mana penonjolan tersebut sebagai bagian dari pembentukan citra polisi yang selama ini terbilang buruk di mata masyarakat.

Pada kenyataannya opini masyarakat menilai bahwa polisi tidak bisa mengayomi masyarakat, citra polisi buruk karena polisi sering memeras masyarakat. Adapun potongan-potongan film pencitraan polisi yang akan diteliti diambil dari *scene 7*, *scene 14*, *scene 21*, *scene 32*, *scene 59*, *scene 62*, *scene 73*, di mana potongan dari *scene* tersebut yang membahas mengenai pencitraan polisi pada film “*Comic 8*” yang lebih merepresentasikan mengenai pencitraan polisi

pada film itu sendiri. Berangkat dari fenomena tersebut peneliti telah menemukan potongan gambar film yang merepresentasikan citra polisi pada film “Comic 8” di mana pada film tersebut mempunyai makna yang dapat menciptakan sebuah citra.

Untuk menguji keabsahan data, hasil temuan penelitian ini mengikuti konsep teknik pemeriksaan data kualitatif dengan menggunakan triangulasi data untuk menengecek derajat keabsahan data dalam penelitian. Di mana dalam pengertiannya triangulasi adalah “teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian” (Moloeng, 2007:330). Dalam konsep pengujian keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Adapun teknik triangulasi data dalam penelitian ini menggunakan narasumber yang ahli di bidang perfilman serta ahli menganalisis pencitraan polisi. Adapun narasumber yang akan diwawancarai:

1. Irwan Guntari alasan peneliti mengambil narasumber Irwan Guntari. Hal tersebut dikarenakan beliau sebagai salah satu sutradara dari film dan seni teater yang bekerjasama dengan Mega sinema, MNCTV, Global TV, TVRI, dan TV lokal Bandung. Hasil wawancara dengan narasumber menitik beratkan kepada representasi pencitraan polisi pada film “Comic 8”.

Narasumber tersebut sebagai data sekunder untuk menguatkan analisis teks dari potongan gambar film pencitraan polisi pada film “Comic 8” agar penelitian itu sendiri lebih menggambarkan mengenai makna pencitraan polisi pada film tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui representasi pencitraan polisi di film “Comic 8” dilihat dari makna Realitas.
2. Untuk mengetahui representasi pencitraan polisi di film “Comic 8” dilihat dari makna Representasi.
3. Untuk mengetahui representasi pencitraan polisi di film “Comic 8” dilihat dari makna Ideologi.

Setelah mengamati film, beberapa adegan yang telah *dicapture* atau didokumentasikan akan diteliti berdasarkan teori John Fiske melalui kode-kode sosial level realitas, level representasi dan level ideologi yang digambarkan dalam kode-kode yang ada di dalam film tersebut. Pencarian data ini akan ditutup dengan kesimpulan secara keseluruhan dari representasi pencitraan polisi ditampilkan dalam film “Comic” 8, dengan meneliti dari awal sampai akhir dari film tersebut.

Analisis Fiske ini terdiri dari tiga tahap pengkodean, yaitu tahap realitas, representasi, dan ideologi, atau yang juga dikenal sebagai *The Codes of Television*. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, pada level realitas dipahami sebagai kode budaya berupa penampilan, pakaian, dan *make-up* yang digunakan oleh pemain, lingkungan, perilaku, ucapan, *gesture*, ekspresi, dialog, dan lain-lain.

Kemudian hal-hal tersebut *diencode* secara elektronik melalui *technical codes* (kode-kode teknis) pada level representasi yang meliputi kerja kamera, pencahayaan, editing, *audio*, dan *visual*. Pada level ketiga, bagaimana peristiwa tersebut diorganisir ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis.

Bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis. Bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi sosial seperti kelas sosial, atau kepercayaan dominan yang ada dalam masyarakat yang berada di film “Comic” 8 tersebut. Agar lebih jelasnya berikut hasil temuan penelitian berdasarkan relasi, representasi dan ideologi yang tergambarkan di bawah ini:

### 1. Temuan Pada Level Realitas dan Representasi



(Sumber film “Comic 8” scene 7)



**Gambar 4.1**

#### **Level Realitas dan Representasi pada Potongan Gambar Adegan pada Saat Penjahat Sedang Merampok Bank dengan Senjata Laras Panjang**

Temuan potongan gambar adegan mengenai penjahat sedang merampok Bank dengan senjata laras Panjang. Akan dijelaskan satu persatu berdasarkan level realitas di mana level representasi pada potongan film “Comic 8” lebih ditonjolkan kepada penampilan, pakaian, dan *make-up* yang digunakan oleh pemain, lingkungan, perilaku, *ucapan*, *gesture*, *ekspresi*, *dialog*, dan lain sebagainya. Gambar pertama seorang perampok sedang menembakkan senjata

laras panjang ke atas sebagai peringatan kepada pegawai dan nasabah Bank. Gambar kedua, semua karyawan Bank dan nasabah berhamburan menyelamatkan diri. Sementara gambar ke tiga menggambarkan 8 perampok sedang bernegosiasi dengan polisi melalui telepon. Agar lebih jelas paparannya berikut di bawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Level Realitas dan Representasi pada Potongan Gambar Adegan pada Saat Penjahat Sedang Merampok Bank dengan Senjata Laras Panjang**

Kode Televisi	Potongan Gambar Film	Kode Sosial
Level Realitas		Penampilan: Perampok Bank berpenampilan seperti eksekutif muda memakai topeng badut membawa senjata laras panjang Pakaian : perampok Bank memakai jas warna hitam, celana hitam, baju kerah putih lengkap dengan dari berwarna hitam Lingkungan : masuk pintu depan Bank Gesture : Sedang berjalan masuk sambil menembakkan laras panjang ke atas.
Level Representasi		Kode <i>Setting</i> (Latar) dilihat dari <i>background</i> pintu kantor Bank berwarna putih dan latar tembok berwarna hitam Kode <i>Camera</i> (kamera), dalam pengambilan gambar, terlihat bagaimana <i>Cameramen</i> mengambil gambar keseluruhan dengan teknik FS ( <i>Full Shot</i> ).

Temuan penelitian tersebut akan dianalisis berdasarkan level realitas dan representasi pada potongan gambar adegan “Penjahat Sedang Merampok Bank



dengan Senjata Laras Panjang” yang akan dianalisis pada bab pembahasan berupa kode sosial dari penampilan, pakaian yang digunakan. Sementara pada kode sosial yang akan dianalisis pada pembahasan berupa representasi dari kode *setting* (Latar) dilihat dari *background* dan kode *camera* (kamera), dalam pengambilan gambar.



(Sumber film “Comic 8” scene 14)

**Gambar 4.2**  
**Level Realitas dan Representasi pada Potongan Gambar Adegan Semua**  
**Karyawan Bank dan Nasabah Berhamburan Menyelamatkan Diri**

**Tabel 4.2**  
**Level Realitas dan Representasi pada Potongan Gambar Adegan Semua Karyawan Bank dan Nasabah Berhamburan Menyelamatkan Diri**

Kode Televisi	Potongan Gambar Film	Kode Sosial
Level Realitas		Lingkungan : Ruang kantor Bank Gesture : semua karyawan Bank dan nasabah berhamburan dan diperintah jongkok oleh para perampok
Level Representasi		Kode <i>Setting</i> (Latar) dilihat dari <i>background</i> ruang kantor Bank, tempat meja antrian Bank berwarna hitam, dengan latar lampu pencahayaan berwarna kuning muda Kode <i>Camera</i> (kamera), dalam pengambilan gambar, terlihat bagaimana <i>Cameramen</i> mengambil gambar ( <i>angle shot</i> ).

Temuan penelitian dari potongan gambar dari level realitas dan representasi pada adegan “Semua karyawan Bank dan nasabah berhamburan menyelamatkan diri” berupa lingkungan dan *gesture*. Sementara pada kode kode sosial representasinya yaitu kode *setting* (Latar) dilihat dari *background* dan kode *Camera* (kamera).


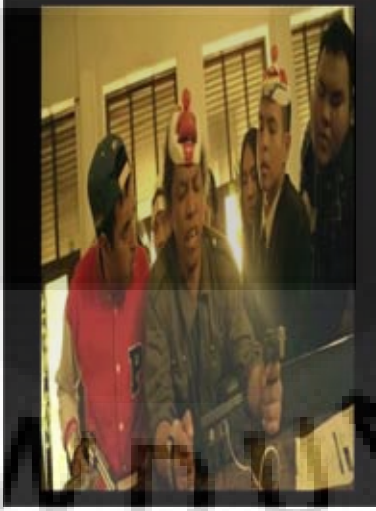


(Sumber film "Comic 8" scene 21)

**Gambar 4.3**  
**Level Realitas dan Representasi pada Potongan Gambar Adegan 8**  
**Perampok Sedang Bernegosiasi dengan Polisi Melalui Telepon Bank**



**Tabel 4.3**  
**Level Realitas dan Representasi pada Potongan Gambar Adegan 8**  
**Perampok Sedang Bernegosiasi dengan Polisi Melalui Telepon Bank**

Kode Televisi	Potongan Gambar Film	Kode Sosial
Level Realitas		<p>Penampilan: 8 Perampok berpenampilan ada yang memakai topeng badut, memakai jaket casual, berpenampilan preman.</p> <p>Pakaian: yang pertama memakai baju berwarna hijau tua, yang kedua memakai jaket merah putih dengan memakai topi di balik ke belakang, yang ketiga memakai topeng badut dengan jas, baju kerah putih lengkap dengan dasi berwarna hitam, serta ada yang memakai pakaian jaket warna hitam bergaya preman</p>
Level Representasi		<p>Kode <i>Conflict</i> (konflik) terlihat disaat para perampok sedang bernegosiasi dengan pihak polisi melalui telepon Bank untuk meminta jaminan keselamatan bagi perampok tersebut.</p> <p>Kode <i>Camera</i> dalam pengambilan gambar, terlihat bagaimana <i>Cameramen</i> mengambil gambar keseluruhan dengan teknik BCU (<i>Big Close-Up</i>).</p>

Temuan penelitian pada gambar berikutnya yaitu level realitas dan representasi pada potongan gambar adegan “8 Perampok Sedang Bernegosiasi dengan Polisi Melalui Telepon Bank” yang akan di analisis di pembahasan yaitu kode sosial dari realitas berupa penampilan, pakaian. Sementara kode sosial representasinya yaitu kode *conflict* (konflik) dan kode *camera* dalam pengambilan gambar.


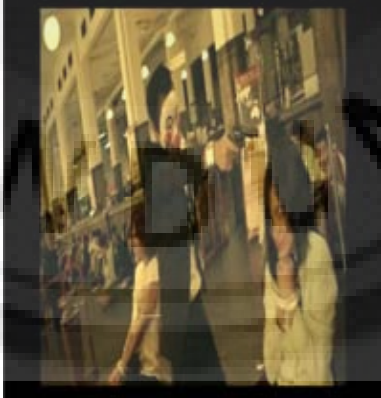


(Sumber film “Comic 8” scene 32)

#### **Gambar 4.4** **Level Realitas dan Representasi pada Potongan Gambar Adegan Salah Satu Perampok Mengancam Salah Satu Karyawan yang Diikat**

Temuan potongan gambar adegan mengenai adegan salah satu perampok mengancam salah satu karyawan yang diikat, gambar kedua salah satu perampok sedang mengancam dua orang karyawan Bank dengan todongan pistol, dan gambar ketiga perampok sedang menyendera salah satu karyawan Bank. Dari tiga gambar tersebut akan dijelaskan satu persatu berdasarkan level realitas di mana level realitas pada potongan film “Comic 8” lebih ditonjolkan kepada penampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, gesture, ekspresi, dialog, dan lain sebagainya. Agar lebih jelas paparannya berikut di bawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Level Realitas dan Representasi dari Potongan Gambar Adegan Salah Satu**  
**Perampok Mengancam Salah Satu Karyawan yang Diikat**

Kode Televisi	Potongan Gambar Film	Kode Sosial
Level Realitas		<p>Penampilan : penampilan salah satu perampok bergaya eksekutif muda dengan menodongkan pistol kepada salah satu karyawan Bank yang diikat</p> <p>Pakaian : perampok Bank memakai jas warna hitam, celana hitam, baju kerah putih lengkap dengan dari berwarna hitam. Sementara karyawan Bank yang disendera memakai pakaian blezer warna putih, serta sendera yang satunya memakai pakaian berwarna putih</p> <p>Lingkungan : Ruang Bank</p> <p>Perilaku: Salah satu peranmpok bertindak brutal pada saat mengancam salah satu karyawan Bank, sementara perilaku karyawan Bank ketakutan</p> <p>Ekpresi : dari karyawan Bank ketakutan</p>
Level Representasi		<p>Kode <i>Setting</i> (Latar) dilihat dari <i>background</i> di tengah Ruang Bank salah satu perampok sedang menodongkan pistol untuk mengancam salah satu karyawan yang sudah diikat dengan tali berwarna putih. Dengan latar lampu pencahayaan berwarna kuning muda dan latar lain adalah fasilitas kantor berupa meja, lemari, dan berkas-berkas Bank.</p> <p>Kode <i>Camera</i> (kamera), dalam pengambilan gambar, terlihat bagaimana <i>Cameramen</i> mengambil gambar (<i>angle shot</i>).</p>



Temuan penelitian pada gambar berikutnya yaitu level realitas dan representasi dari potongan gambar adegan “Perampok Mengancam Salah satu Karyawan yang Diikat” yang akan dianalisis di bab pembahasan yaitu kode sosial dari realitas tersebut berupa penampilan, pakaian, lingkungan. Sementara kode sosial representasi yaitu kode *setting* (latar) dilihat dari *background*, dan kode *camera* (kamera), dalam pengambilan gambar.



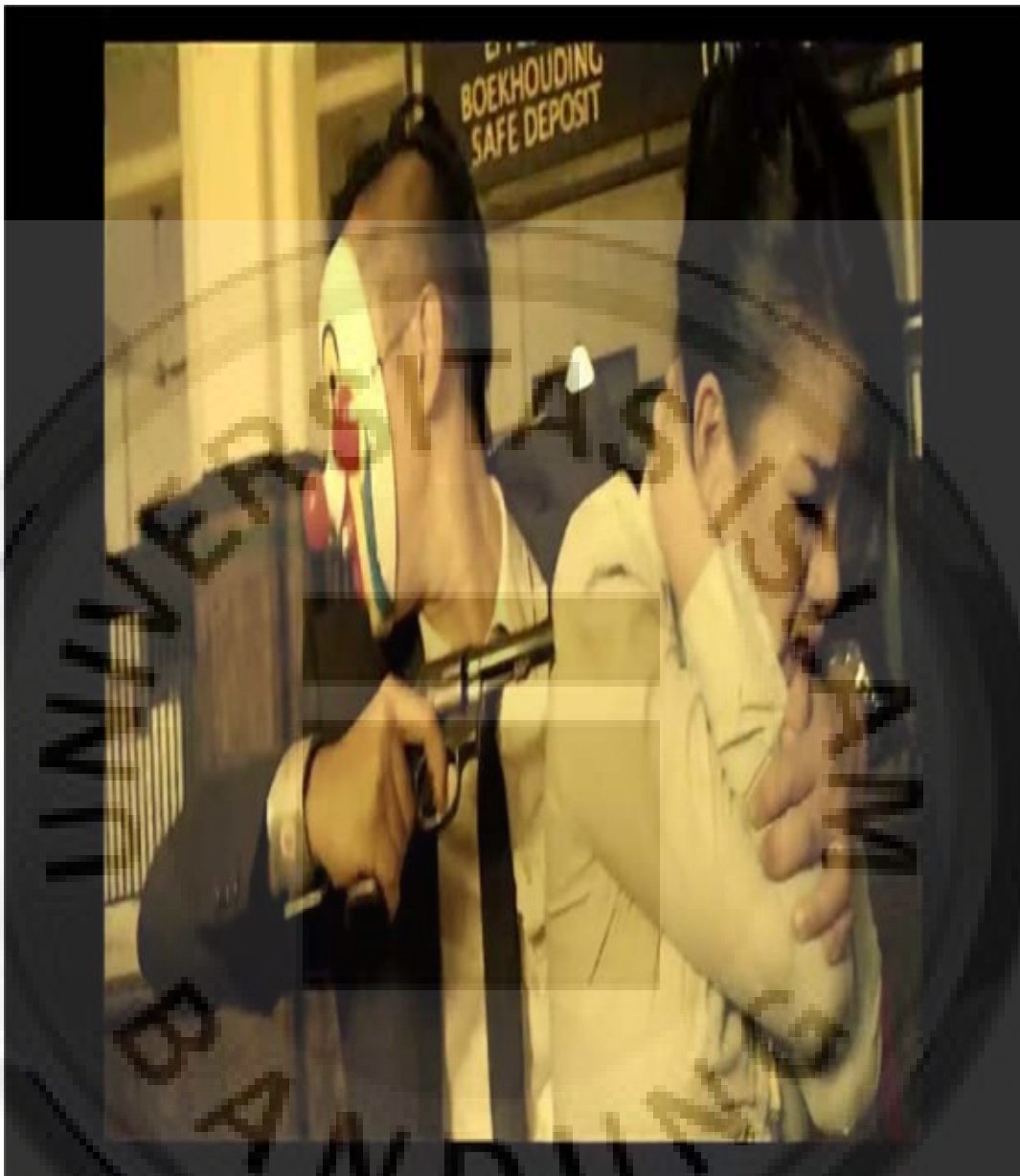
(Sumber film “Comic 8” scene 59)

**Gambar 4.5**  
**Level Realitas dan Representasi dari Potongan Gambar Adegan Salah Satu Perampok Sedang Mengancam Dua Orang Karyawan Bank dengan Todongan Pistol**

**Tabel 4.5**  
**Level Realitas dan Representasi dari Potongan Gambar Adegan Salah Satu**  
**Perampok Sedang Mengancam Dua Orang Karyawan Bank dengan**  
**todongan Pistol**

Kode Televisi	Potongan Gambar Film	Kode Sosial
Level Realitas		<p>Penampilan : Dua sandera berpenampilan seperti pegawai Bank biasanya.</p> <p>Penampilan : dua orang pegawai Bank memakai baju yang satu berwarna putih dengan bawahan rok berwarna abu, sementara pegawai Bank satunya memakai baju berwarna hitam</p> <p>Lingkungan : Didalam ruang tengah Bank dua orang karyawan duduk di kursi dan diikat dengan tali.</p>
Level Representasi		<p>Secara <i>visual</i> potongan gambar tersebut menggambarkan adegan penyenderaan dua karyawan Bank oleh salah satu perampok yang menodongkan pistol</p> <p>Kode <i>Camera</i> (kamera), dalam pengambilan gambar, terlihat bagaimana <i>Cameramen</i> mengambil gambar (<i>angle shot</i>).</p>

Hasil temuan pada gambar berikutnya yang akan di analisis pada pembahasan berdasarkan adegan “Salah Satu Perampok Sedang Mengancam Dua Orang Karyawan Bank dengan todongan Pistol” berupa. Penampilan, dan lingkungan. Sementara kode sosial representasi yaitu secara *visual* dan kode *camera* (kamera), dalam pengambilan gambar.



(Sumber film "Comic 8" scene 62)

**Gambar 4.6**  
**Level Realitas dan Representasi dari Potongan Gambar Adegan Perampok**  
**Sedang Menyendera Salah Satu Karyawan Bank**

**Tabel 4.6**  
**Level Realitas dan Representasi dari Potongan Gambar Adegan Perampok**  
**Sedang Menyendera Salah Satu Karyawan Bank**

Kode Televisi	Potongan Gambar Film	Kode Sosial
Level Realitas		<p>Penampilan : penampilan salah satu perampok bergaya eksekutif muda dengan menodongkan pistol kepada salah satu karyawan Bank yang diikat</p> <p>Pakaian : perampok Bank memakai jas warna hitam, celana hitam, baju kerah putih lengkap dengan dari berwarna hitam. Sementara karyawan Bank yang disendera memakai pakaian blezer warna putih, serta sendera yang satunya memakai pakaian berwarna putih</p> <p>Lingkungan : Ruang Bank</p> <p>Perilaku: Salah satu perampok bertindak brutal pada saat mengancam salah satu karyawan Bank, sementara perilaku karyawan Bank ketakutan</p> <p>Ekpresi : dari karyawan Bank ketakutan.</p>
Level Representasi		<p>Secara <i>visual</i> potongan gambar tersebut sebagai bagian aksi ancaman dari pihak perampok terhadap salah satu karyawan karena alasan terancam dengan adanya pihak polisi di luar</p> <p>Kode <i>Camera</i> dalam pengambilan gambar, terlihat bagaimana <i>Cameramen</i> mengambil gambar keseluruhan dengan teknik BCU (<i>Big Close-Up</i>).</p>

Hasil temuan pada gambar berikutnya yang akan dianalisis pada pembahasan yaitu penampilan, pakaian dan lingkungan, serta ekspresi. Sementara kode sosial representasi yaitu kode *camera* dalam pengambilan gambar




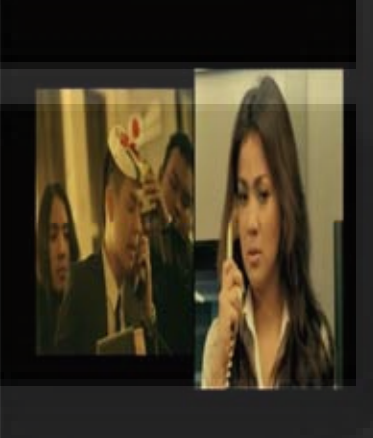
(Sumber film “Comic 8” scene 73)

**Gambar 4.7**  
**Level Realitas dan Representasi dari Potongan Gambar Adegan Negosiasi**  
**dari Pihak Perampok dengan Pihak AKP Polisi**

Temuan potongan gambar adegan mengenai adegan negosiasi dari pihak perampok dengan pihak AKP Polisi, sementara gambar kedua yaitu adegan pengepungan pihak Polisi di Bank dengan perlengkapan pasukan khusus polisi yang menangani kasus perampokan dan *terroris*. Akan dijelaskan satu persatu berdasarkan level realitas di mana level realitas pada potongan film “Comic 8” lebih ditonjolkan kepada penampilan, lingkungan, perilaku, *gesture*, ekspresi, dialog, dan lain sebagainya. Agar lebih jelas paparannya berikut di bawah ini:



**Tabel 4.7**  
**Level Realitas dan Representasi Potongan Gambar Adegan Negosiasi dari Pihak Perampok dengan Pihak AKP Polisi**

Kode Televisi	Potongan Gambar Film	Kode Sosial
Level Realitas		<p>Penampilan : penampilan Polwan AKP Nirina sedang menelepon perwakilan perampok sementara salah seorang penerima telepon berpenampilan eksekutif muda dengan memakai topeng badut. Pakaian : pakaian AKP Nirina memakai baju berwarna putih. Ekspresi : AKP Polwan Nirina serius menandakan bahwa pernyataannya tidak main-main.</p>
Level Representasi		<p>Kode sosial dari representasi ini kode (konflik) menggambarkan secara <i>visual</i> di mana AKP Nirina sedang bernegosiasi serius dengan salah satu perampok mengenai penyerdaan masyarakat di Bank yang dirampoknya. Kode <i>Camera</i> dalam pengambilan gambar, terlihat bagaimana <i>Cameramen</i> mengambil gambar keseluruhan dengan teknik BCU (<i>Big Close-Up</i>).</p>

Penjelasan pada kode sosial dari realitas tersebut yang akan di bahas pada pembahasan berupa penampilan, pakaian ekspresi. Sementara kode sosial representasi yaitu kode (konflik) secara *visual* dan kode *camera* dalam pengambilan gambar.


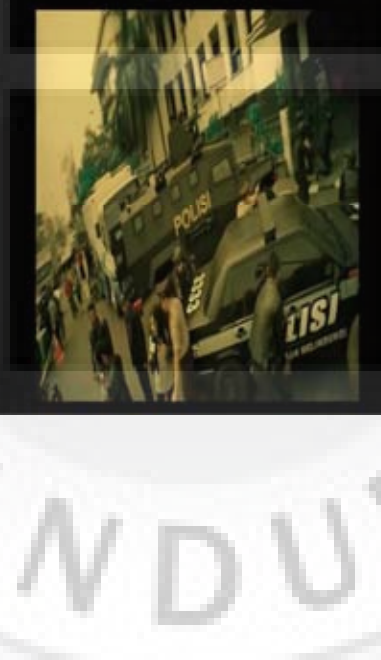


(Sumber film “Comic 8” scene 81)

**Gambar 4.8**

**Level Realitas dan Representasi Potongan Gambar Adegan Pengepungan Pihak Polisi di Bank dengan Perlengkapan Pasukan Khusus Polisi yang Menangani Kasus Perampokan dan *Terroris***

**Tabel 4.8**  
**Level Realitas dan Representasi Potongan Gambar Adegan Pegepungan**  
**Pihak Polisi di Bank dengan Perlengkapan Pasukan Khusus Polisi yang**  
**Menangani Kasus Perampokan dan *Terroris***

Kode Televisi	Potongan Gambar Film	Kode Sosial
Level Realitas		<p>Penampilan : Polisi dan pasukan khusus pengamanan perampokan dan teroris lengkap berwarna coklan dan hitam</p> <p>Pakaian : seragam Polisi berwarna coklan muda sementara celana coklat tua, dan pasukan khusus penanganan perampok dan teroris berseragam hitam-hitam dilengkapi dengan helm dan senjata laras panjang</p> <p>Gesture : siap siaga di posisi untuk mengepung perampok di dalam Bank</p>
Level Representasi		<p>Kode sosial dari respesentasi ini kode (konflik) menggambarkan secara <i>visual</i> di mana pihak polisi dan pasukan khusus penanganan kasus perampokan dan teroris sedang mengepung para perampok di dalam Bank, dilengkapi dengan persenjataan yang lengkap seperti senjata laras panjang, mobil khusus, untuk menyelamatkan masyarakat yang ada di Bank tersebut.</p> <p>Kode <i>Camera</i> dalam pengambilan gambar, terlihat bagaimana <i>Cameramen</i> mengambil gambar keseluruhan dengan teknik BCU (<i>Big Close-Up</i>).</p>

Penjelasan pada kode sosial dari realitas yang akan di analisis pada pembahasan berupa penampila, pakaian *gesture*. Sementara kode sosial representasi yaitu kode (konflik) secara *visual* serta kode *camera* dalam pengambilan gambar.



(Sumber film “Comic 8” scene 91)

**Gambar 4.9**  
**Level Realitas dan Representasi dari Potongan Gambar Adegan**  
**Pengepungan Oleh Pihak Polisi Untuk Menyelamatkan Masyarakat yang**  
**Berada di Bank yang disandera Oleh 8 Perampok**

Temuan potongan gambar adegan mengenai adegan pengepungan oleh pihak Polisi untuk menyelamatkan masyarakat yang berada di Bank yang disandera oleh 8 Perampok, yang kedua adegan pasukan khusus sedang bersiaga dan menembak balik para perampok dengan senjata laras panjang. Akan dijelaskan satu persatu berdasarkan level realitas di mana level realitas pada potongan film “Comic 8” lebih ditonjolkan kepada penampilan, lingkungan, perilaku, *gesture*, ekspresi, dialog, dan lain sebagainya. Agar lebih jelas paparannya berikut di bawah ini:

**Tabel 4.9**  
**Level Realitas dan Representasi dari Potongan Gambar Adegan**  
**Pengepungan oleh Pihak Polisi untuk menyelamatkan masyarakat yang**  
**berada di Bank yang Disandera oleh 8 Perampok**

Kode Televisi	Potongan Gambar Film	Kode Sosial
Level Realitas		<p>Penampilan : Polisi lengkap dengan seragam dan senjata sedang siaga dalam pengepungan perampok di Bank untuk menyelamatkan masyarakat yang disandera</p> <p>Lingkungan: di halaman Kantor Bank</p> <p>Gesture : Posisi siapa siaga pada saat pengepungan di halaman Bank</p> <p>Ekpresi: serius dan fokus terhadap wilayah kantor Bank</p>
Level Representasi		<p>Kode sosial yang merepresentasikan (konflik) antara pihak kepolisian dengan para perampok yang merampok Bank dan menyandera karyawan dan nasabah sebagai masyarakat yang harus diselamatkan.</p> <p>Kode <i>Camera</i> dalam pengambilan gambar, terlihat bagaimana <i>Cameramen</i> mengambil gambar keseluruhan dengan teknik LS (<i>Long Shot</i>).</p>

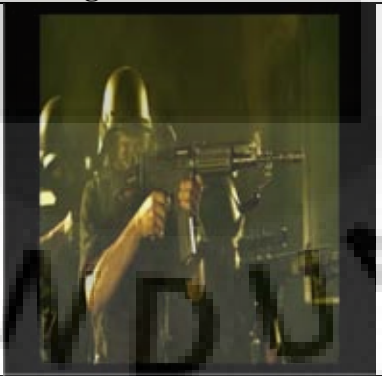

Penjelasan pada kode sosial dari realitas yang akan di analisis di bab pembahasan berupa deskripsi pada kode sosial tersebut menjelaskan tentang penampilan, lingkungan, *gesture*, *ekpresi*. Sementara kode sosial representasi yaitu kode sosial yang merepresentasikan (konflik) dan kode *camera* dalam pengambilan gambar.



(Sumber film "Comic 8" scene 102)

**Gambar 4.10**  
**Level Realitas dan Representasi dari Potongan Gambar Adegan Pasukan Khusus Sedang Bersiaga dan Menembak Balik Para Perampok dengan Senjata Laras Panjang**

**Tabel 4.10**  
**Level Realitas dan Representasi dari Potongan Gambar Adegan Pasukan Khusus Sedang Bersiaga dan Menembak Balik Para Perampok dengan Senjata Laras Panjang**

Kode Televisi	Potongan Gambar Film	Kode Sosial
Level Realitas		Penampilan : Pasukan khusus penanganan kasus perampokan dan <i>terroris</i> lengkap dengan seragam anti peluru, helm dan senjata laras panjang sedang siap siaga dan menembak balik para perampok pada saat terjadi adu tempak Ekpresi: fokus dan siaga dalam memburu para perampok
Level Representasi		Kode sosial yang merepresentasikan (konflik) antara pasukan penanganan perampok dan teroris dari pihak kepolisian sedang siap siaga dan menembak balik para perampok. Kode <i>Camera</i> dalam pengambilan gambar, terlihat bagaimana <i>Cameramen</i> mengambil gambar keseluruhan dengan teknik LS ( <i>Long Shot</i> ).

Penjelasan pada kode sosial dari realitas tersebut yang akan dianalisis berupa penampilan, dan ekspresi. Sementara kode sosial berupa (konflik) dan kode *camera* dalam pengambilan gambar.

#### 4.2 Analisis Penelitian

Setelah peneliti mengumpulkan temuan data dari 10 adegan yang didapatkan juga data berupa kode-kode sosial dalam film “Comic 8”, kemudian temuan data tersebut akan dianalisis lebih rinci sesuai dengan pembagian kode-kode televisi dari John Fiske.

Analisis Fiske ini terdiri dari tiga tahap pengkodean, yaitu tahap realitas, representasi, dan ideology, atau yang juga dikenal sebagai *The Codes of Television*. Seperti yang sudah digambarkan pada tabel tersebut, pada level realitas dipahami sebagai kode budaya berupa penampilan, pakaian, dan *make-up* yang digunakan oleh pemain, lingkungan, perilaku, *gesture*, ekspresi, dialog, dsb. Kemudian hal-hal tersebut *diencode* secara elektronik melalui *technical codes* (kode-kode teknis) pada level representasi yang meliputi kerja kamera, pencahayaan, editing, *audio*, dan *visual*. Pada level ketiga, bagaimana peristiwa tersebut diorganisir ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis. Bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis. Bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi sosial seperti representasi citra polisi pada film tersebut. Agar lebih jelasnya berikut hasil analisis dari temuan dari film “Comic 8”

#### 4.2.1 Level Realitas

Dalam level ini, peneliti menemukan 4 kode sosial yang muncul dalam film “Comic 8”, yaitu kode penampilan, kode lingkungan, *gesture* (gerakan) dan kode *expression* (ekspresi). Pada kode penampilan bisa dilihat bahwa peran pada film “Comic 8” dari mulai penampilan di mana perampok Bank berpenampilan seperti eksekutif muda memakai topeng badut membawa senjata laras panjang. Adapun pakaian yang digunakan perampok Bank memakai jas warna hitam, celana hitam, baju kerah putih lengkap dengan dari berwarna hitam sedang masuk pintu depan di lingkungan Bank dan berjalan masuk sambil menembakkan laras panjang ke atas.

Sementara penampilan Polisi lengkap dengan seragam dan senjata sedang siaga dalam pengepungan perampok di Bank untuk menyelamatkan masyarakat yang disandera. Lingkungan: di halaman kantor Bank. *Gesture*: Posisi polisi siapa siaga pada saat pengepungan di halaman Bank. *Ekpresi*: serius dan fokus terhadap wilayah kantor Bank sebagai bentuk realitas pada film “Comic 8” penampilan tersebut sebagai gambaran dari alur cerita yang mengisahkan tentang 8 perampok dengan berbeda karakter sedang merampok Bank dengan modus yang berbeda-beda. Hal tersebut bisa terlihat dari penampilan para perampok yang satu sama lainnya memakai pakain yang berbeda-beda mulai dari penampilan eksekutif muda, penampilan *casual*, penampilan penyanyi dangdut, penampilan seperti *sailor moon* hingga penampilan seperti preman.

Berbeda dengan penampilan dari pihak kepolisian di mana pada film tersebut penampilan yang ditonjolkan adalah seragam kepolisian yang lengkap,



seragam khusus penanganan perampok dan *terroris* hingga penampilan dari AKP Nirina berwarna putih yang merepresentasikan bahwa putih berarti suci, bersih tanpa ada kesalahan di mana pihak kepolisian dapat menjaga dan menyelamatkan masyarakat yang disandera oleh para perampok itu sendiri.

Penampilan konsustum pada sebuah aktor film dapat menentukan kelas sosial para pelaku cerita, busana dan aksesorisnya juga mampu memberikan gambaran umum tentang karakter atau kepribadian dari pelaku cerita di mana setiap peran ditentukan oleh penampilan dari setiap actor yang memerankannya (Prisgunanto: 2006 : 241).

Penampilan pada film “Comic 8” menciptakan ciri khas baik dari peran sebagai perampok maupun peran sebagai kepolisian. Di sini dapat dilihat bahwa ciri khas yang ditonjolkan pada film tersebut adalah citra polisi dari penampilan tidak dirubah dalam artian penampilan polisi dalam film tersebut mempunyai penampilan yang sama dengan kenyataannya. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa citra polisi pada film tersebut terbangun dengan baik. Menurut Mitch Weiss mengatakan bahwa:

Setiap film mempunyai tata lingkungan yang menarik untuk dijadikan gambaran dari situasi yang difilmkannya. Lingkungan dapat menciptakan gambaran tema dari latar belakang judul film tersebut diciptakan. Hal tersebut dikarenakan jika lingkungan tidak memadai terhadap latar film maka film tersebut belum tentu menjadi film yang berkualitas untuk ditonton khalayak (Weiss, 2005 : 97).

Setiap film memerlukan lingkungan yang memadai sebagai latar untuk menentukan film tersebut berlokasi dan tema film tersebut diciptakan, artinya jika film tersebut latar lingkungannya tidak sesuai dengan tema film yang diciptakan maka film tersebut belum tentu menarik untuk ditonton oleh khalayak. Pada dasarnya film “Comic 8” diciptakan di lingkungan Bank di mana pada tema

ceritanya adalah adanya 8 perampok yang merampok dan menyendera karyawan serta nasabah sebagai masyarakatnya.

Pada kode *gesture* (gerakan), lengan dan tangan adalah transmitter utama *gesture*, meski gerakan-gerakan kaki dan kepala juga penting. Semuanya terkoordinasi erat dengan pembicaraan dan pelengkap komunikasi verbal, ini menunjukkan munculnya emosi umum dan kondisi tertentu (Fiske: 2004). Kode *expression* (Ekspresi) yang merupakan perilaku non verbal utama yang mengekspresikan keadaan emosional seseorang. Kedua hal tersebut juga merupakan pendukung aksi-aksi pada aktor di film “Comic 8” lainnya. Sementara dialog itu sendiri pada film “Comic 8” terdapat dialog-dialog yang mengandung unsur komedi aksi sementara di balik semua itu terdapat sisi yang lain seperti adanya representasi citra polisi pada film itu sendiri.

Pada dasarnya, polisi harus memiliki citra yang positif namun, pada kenyataannya polisi hari ini mempunyai citra yang buruk di mata masyarakatnya, hal tersebut bisa terlihat pada kasus-kasus yang terjadi di Indonesia di mana kasus citra negatif polisi yang sering diberitakan di media massa. Di mana masyarakat selalu menilai bahwa polisi tidak mengayomo masyarakat dan melindungi masyarakat melainkan menjadi beban bagi masyarakat itu sendiri, misalkan masyarakat sering diminta uang dengan alasan kendaraan tidak lengkap, masyarakat melapor kehilangan kendaraan polisi tidak menindak lanjuti perkara tersebut dengan serius, dan citra negatif yang lain-lain membuat masyarakat tidak *respect* terhadap tugas polisi itu sendiri.

Representasi citra polisi baik secara kode penampilan, kode lingkungan *gesture* (gerakan) dan kode *expression* (ekspresi), untuk mempengaruhi khalayak sebagai penonton agar masyarakat percaya kembali terhadap keberadaan polisi sebagai pengayom masyarakat. Karena pada saat ini maraknya cemoohan dan kecaman berbagai elemen masyarakat yang menilai kinerja polisi sangat buruk, sangat sukar membayangkan polisi sebagai salah satu penegak hukum di Indonesia. Pencitraan polisi pada film adalah salah satu jenis komunikasi massa yang dapat dikelola menjadi suatu komoditi. Di dalamnya memang kompleks, dari produser, pemain hingga seperangkat kesenian lain yang sangat mendukung seperti musik, seni rupa, teater, dan seni suara. Semua unsur tersebut terkumpul menjadi komunikator dan bertindak sebagai agen transformasi budaya (Baksin, 2003:2).

Realitas dalam sebuah film merupakan representasi dari sebuah budaya nyata yang memang sengaja akan ditularkan. Realitas direproduksi dalam praktek-praktek budaya dan kebiasaan sehari-hari. Dengan menganggap ideologi sebagai praktek-praktek material atau praktek budaya, maka kita bisa mengatakan bahwa sesungguhnya ideologi itu hidup bergerak dan karena itu pula manusia sendiri selalu hidup dalam suatu ideologi, di dalam representasi tertentu dari dunianya. Ada banyak definisi mengenai ideologi, salah satunya adalah definisi ideologi menurut Raymond Williams (2001:32) dalam John Fiske yang mengklasifikasikan penggunaan ideologi ke dalam tiga ranah, yaitu:

1. Sebuah sistem kepercayaan yang dimiliki oleh kelas atau kelompok tertentu.
2. Sistem kepercayaan yang dibuat-ide palsu atau kesadaran palsu-yang dapat dikontraskan dengan kebenaran atau pengetahuan ilmiah.

### 3. Proses umum dari produksi makna dan ide (dalam Fiske, 2007:269).

Representasi adalah sebuah cara di mana memaknai apa yang diberikan pada benda yang digambarkan. Banyak *isme-isme* yang tidak dapat dilihat secara kasat mata terdapat dalam sebuah film. Entah itu rasisme, patriotisme, feminisme, heroisme, dan masih banyak lainnya. Menurut Croteau dan Hoynes, representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksian yang menggarisbawahi hal-hal tertentu dan hal lain diabaikan. Dalam representasi media, tanda yang akan digunakan untuk melakukan representasi tentang sesuatu mengalami proses seleksi. Mana yang sesuai dengan kepentingan-kepentingan dan pencapaian tujuan-tujuan komunikasi ideologisnya itu yang digunakan sementara tanda-tanda lain diabaikan. Sebuah film adalah sekumpulan dari tanda dan lambang yang ditampilkan melalui gerak, tingkah laku, bahasa, dan sekumpulan hal lain yang merupakan sekumpulan tanda.

#### 4.2.2 Level Representasi

Dalam level ini, peneliti menemukan 3 kode sosial yang muncul dalam film “Comic 8”, yaitu Kode *Camera* (Kamera), Kode *Setting* (Latar), dan Kode *Conflict* (Konflik). Pada Kode *Camera* (Kamera), terdapat berbagai jenis pengambilan gambar, yaitu teknik *Big Close Up*, *Full Shot*, *Long Shot*, dan *Group Shot*. Teknik *Big Close Up*, mengambil gambar di mana hanya diambil pada bagian batas kepala hingga dagu objek saja.

Terlihat bagaimana wajah para perampok, wajah para polisi, dan para sandera yaitu karyawan Bank di ditampilkan. Namun pada level representasi ini wajah dari para Polisi salah satunya AKP Nirina di *ekspose* berbeda dengan wajah

dari perampok ataupun yang lainnya. Hal ini menandakan bahwa citra polisi pada film tersebut terbentuk dengan sistemik. Menurut Irwan Guntari dalam wawancaranya mengatakan bahwa :

Opini saya tentang representasi film “Comic 8” yaitu bagaimana peran sutradara memainkan ide berdasarkan keinginan dari pesan yang akan disampaikan, menurut saya representasi dari film tersebut sebagai bentuk gambaran yang mengangkat tentang citra polisi di mana hal tersebut bisa dilihat dari kerja camera yang mempunyai sisi beda antara shoot camera untuk polisi dan 8 perampok ataupun yang lainnya. Salah satu contohnya yaitu polisi yang diperankan oleh AKP Nirina secara *ekspose* berbeda dengan wajah dari perampok ataupun yang lainnya. Nirina lebih jelas, pencahayaannya lebih bagus baik pada saat sedang dialog, maupun dari penampilan, *make up* yang jauh berbeda dengan peran lainnya.<sup>1</sup>

Kutipan tersebut dapat digambarkan bahwa representasi dari sang sutradar film “Comic 8” telah memainkan ide berdasarkan keinginan dari pesan yang akan disampaikan. Representasi dari film tersebut sebagai bentuk gambaran yang mengangkat tentang citra polisi di mana hal tersebut bisa terlihat dari kerja kamera yang mempunyai sisi beda antara *shoot camera* untuk polisi dan 8 perampok ataupun yang lainnya. Salah satu contohnya yaitu polisi yang diperankan oleh AKP Nirina secara *ekspose* berbeda dengan wajah dari perampok ataupun yang lainnya. AKP Nirina sebagai polisi ataupun peran dari polisi lain lebih jelas, pencahayaannya lebih bagus baik pada saat sedang dialog, maupun dari penampilan, *make up* yang jauh berbeda dengan peran lain.

Hal tersebut bisa dilihat dari teknik *Full Shot* mengambil gambar hanya satu, dua orang orang pada saat berdialog saja, dari ujung kepala hingga ujung kaki. Teknik ini diperlihatkan ketika AKP Nirina sedang bernegosiasi dengan

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan Irwan Guntari Sebagai Sutradara Tanggal 21 Mei 2014

salah satu perampok, dan pada saat pasukan khusus penanganan perampokan dan *terroris* dengan jelas di tampilkan dengan maksimal.

Teknik *Long Shot* mengambil gambar dengan menunjukkan latar belakangnya (*background*) saja. Hal tersebut terlihat dalam adegan yang memperlihatkan sebuah konflik antara adegan baku tembak di antara pasukan khusus polisi dan para perampok yang lebih menampilkan dan lebih prioritas yaitu tampilan dari pasukan khusus dari pihak kepolisian itu sendiri. Ada juga teknik *Group Shot* yang mengambil gambar dilakukan dengan banyak orang yang memperlihatkan objek saling berinteraksi. Objek tersebut adalah pada saat konflik antara perampok dengan sendera, dan lebih ditonjolkan yaitu konflik antara perampok dengan pihak kepolisian. Di sini secara *group shot* yang lebih dominan diekspos secara *group shot* cara dan strategi pihak kepolisian dalam menangani kasus tersebut.

Kode *Setting* (Latar) yang ada pada adegan dilihat dari *background* ruang Bank dan fasilitasnya adalah sebuah ruangan yang menjadi objek bagi si perampok. Kode *Setting* (Latar) dilihat dari *background* ruang dengan sistem pencahayaan yang terang di mana yang lebih difokuskan pada sistem pencahayaan yaitu pada saat si perampok menyendera para karyawan dan nasabah. Di sini bisa dilihat bagaimanapun kode *setting* yang ditampilkan oleh sutradara dalam menonjolkan polisi dengan peran yang lainnya. Di sini kode *setting* lebih ditonjolkan adalah cara kerja polisi untuk menangani kasus tersebut mulai dari negosiasi dengan perampok, menciptakan strategi segapan dan

penangkapan, hingga strategi cara menyelamatkan korban yang berada di ruang Bank itu sendiri.

### 4.2.3 Level Ideologi

Film “Comic 8” adalah film *Comedy Action* segar yang bercerita tentang delapan anak muda dari berbagai macam *background* dan kisah hidup masing-masing, yang secara kebetulan merampok sebuah bank dalam waktu bersamaan. Terdiri dari 8 *Stand Up Comedian* yang masing-masing membawa *character* yang unik ke dalam cerita, serta masing-masing mempunyai alasan dan motif yang berbeda-beda. Ada yang merampok karena Galau, Hobby, Iseng, Adrenaline Sport, bahkan ada yang Merampok untuk menghidupi panti asuhan dan rakyat miskin.

Ke 8 Perampok tersebut akan terbagi menjadi tiga *team* dengan kemampuan dan jam terbang yang berbeda-beda. Cerita pun berkembang dari perampokan yang awalnya terlihat seperti kebetulan yang aneh, terkepung oleh pasukan polisi dengan AKP nya yang super cantik, sampai akhirnya mereka harus saling bekerja sama dan menemukan jawaban dari teka-teki yang ada serta mencari jalan keluar terbaik untuk semua.

Situasi yang tidak lazim, *Heavy Hard Hitting Actions* dengan berbagai *scene* adu tembak berbagai senjata seperti, pistol, *machine guns bazooka, granade and dynimte* - serta *twist-twsit Unpredictable* yang tidak akan pernah terpikirkan khalayak penonton dalam cerita ini, akan membawa hiburan seru dan kelucuan tingkat tinggi yang pastinya akan mengocok perut penonton. Film ini dibintangi oleh Mongol Stres, Mudy Taylor, Ernest Prakasa, Kemal Palevi, Bintang Timur,

Babe Cabiita, Fico Fachriza, Arie Kriting, Indro Warkop, Nirina Zubir, Nikita Mirzani, Pandji Pragiwaksono, Boy William, Candil, Coboy Junior, Jeremy Teti, Kiki Fatmala, Agus Kuncoro, Joe P Project, Cak Lontong, Henky Solaiman, Laila Sari, Agung Hercules, Ence Bagus, Ge Pamungkas.

Sutradara Anggy Umbara tidak lama lagi akan merilis film terbarunya yang berjudul *Comic 8*. Tidak tanggung-tanggung, sutradara yang dikenal sebagai salah satu personil *grup band rock* Purgatory ini menggandeng para *stand up comedian* yang sedang naik daun. Mongol, Mudy, Ernest, Kemal, Bintang, Babe, Fico dan Arie Kriting adalah nama-nama *stand up comedian* yang bakal menjadi pemeran utama di film “*Comic 8*”. Meskipun dikenal sangat kocak di atas panggung, namun di film “*Comic 8*” ini mereka bakal berlakon sebagai komplotan perampok yang sangat unik.

Seperti diketahui aksi solo mereka di atas panggung *stand up comedy* sudah mampu 'mengocok perut' para penontonnya, apalagi jika mereka berkolaborasi lewat media film. Sudah tentu kualitas humor yang ditampilkan juga akan semakin mumpuni ditambah dengan aksi seru lewat adegan-adegan action dalam misi perampokan.

Kedelapan *stand up comedian* tersebut nantinya juga akan beradu akting dengan para aktor/aktris berpengalaman seperti Henky Solaiman, Kiki Fatmala, Nirina Zubir, Nikita Mirzani, Agus Kuncoro dan Laila Sari. Tidak cukup sampai disitu, film produksi Falcon Pictures ini juga menggandeng banyak artis ternama sebagai kameo seperti Indro Warkop, Agung Hercules, Coboy Junior, Ence



Bagus, Joe P Project, Jeremy Teti, Cak Lontong, Pandji Pragiwaksono dan Ge Pamungkas.

Dalam level ideologi sutradara film “Comic 8” memproduksi citra polisi dalam praktek-praktek nyata dari kebiasaan sehari-hari. Pada film tersebut ideologi yang ditonjolkan oleh sutradara yaitu membentuk citra yang baik tentang kinerja kepolisian. Sutradara dalam filmnya tidak merepresentasikan tentang keburukan atau sisi negatif dari polisi itu sendiri melainkan membangun citra yang baik dari kerja polisi dalam menangani sebuah kasus perampokkan. Sutradara dalam hal ini ingin mendorong khalayak penonton untuk menciptakan pandangan bahwa polisi dapat menyelamatkan masyarakat yang sedang dirampok sehingga citra polisi di mata masyarakat tidak buruk lagi. Menurut Irwan Guntari dalam wawancaranya mengatakan bahwa :

— Setiap film mempunyai unsur ideologi tertentu dari sangsutradarannya. Artinya sang sutradara menciptakan film berdasarkan kepentingan baik kepentingan secara material atau keuntungan maupun kepentingan berdasarkan ideologi politik yang diterapkannya. Salah satu contohnya yaitu film “Comic 8” pandangan saya, pada film tersebut mempunyai kandungan pencitraan polisi hal tersebut bisa dilihat dari bagaimana posisi polisi baik diperankan oleh AKP Nirina maupun seragam resmi yang ditampilkan berdasarkan kenyataan. Walaupun tampilan Nirina sangat berbeda dengan polisi lain hal itu sebagai simbol dari pencitraan polisi itu sendiri. Salah satu contohnya AKP Nirina memakai seragam putih yang berbeda dengan polisi yang lain hal itu menurut saya sebagai ikon yang bisa diartikan bahwa polisi itu bersih, tidak cacat hukum dan lain sebagainya.<sup>2</sup>

Kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa setiap film mempunyai unsur ideologi tertentu dari sutradarannya. Sutradara menciptakan film berdasarkan kepentingan baik kepentingan secara material atau keuntungan maupun

---

<sup>2</sup> Wawancara dengan Irwan Guntari Sebagai Sutradara Tanggal 21 Mei 2014

kepentingan berdasarkan ideologi politik yang diterapkannya. Salah satu contohnya yaitu film “Comic 8” di mana film tersebut mempunyai kandungan pencitraan polisi.

Sebuah sistem kepercayaan yang dimiliki oleh kelas atau kelompok tertentu. Definisi ini melihat ideologi sebagai seperangkat sikap yang dibentuk dan diorganisasikan dalam bentuk yang koheren. Ideologi ini bukanlah ideologi individu melainkan ideologi yang hidup dalam masyarakat dan ideologi yang dikonstruksi oleh masyarakat setempat. Sistem kepercayaan yang dibuat-ide palsu atau kesadaran palsu-yang dapat dikontraskan dengan kebenaran atau pengetahuan ilmiah. Ideologi dalam pengertian ini adalah seperangkat kategori yang dibuat dan kesadaran palsu di mana kelompok yang berkuasa atau dominan menggunakannya untuk mendominasi kelompok lain yang tidak dominan. Proses umum dari produksi makna dan ide. Ideologi di sini adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan produksi makna (Eriyanto: 2009 : 23).

Ideologi yang dirumuskan dalam bentuk “kesadaran palsu” sama halnya dengan apa yang dirumuskan oleh Marx mengenai ideologi sebagai “representasi palsu”, yaitu representasi yang di dalamnya disembunyikan keterputusan subjek dari objek hasil produksinya (*estrangement*), dan/atau keterputusan nilai guna dari nilai tukar, di mana yang pertama teralienasi, karena ia tak lebih dari petanda yang dicapkan pada sebuah objek sebagai nilai tukar dari objek tersebut.

Ideologi dari sutradara “Comic 8” film yang diproduksi mempunyai makna dan ide yang bisa mempengaruhi khalayak sebagai penontonnya. Dalam film tersebut peran yang ditonjolkan yaitu citra polisi dalam menangani kasus perampokkan. Hal tersebut menjadi dasar bahwa setiap sutradara mempunyai ideologi yang masuk pada film yang diciptakannya termasuk sutradara pada film “Comic 8” ini di mana dalam kandungan filmnya mengandung unsur ideologi pencitraan polisi dalam menangani kasus perampokkan yang menjadi tema utama pada film itu sendiri.

Dalam konteks media, ideologi sebagai sistem makna yang membantu menjelaskan dan mendefinisikan realitas dan membantu dalam membuat nilai-nilai pembenaran atas realitas itu. Ideologi sutradara film terkait dengan konsep-konsep seperti “pandangan dunia”, “sistem keyakinan” dan “nilai-nilai”, namun makna ideologi lebih luas dari konsep-konsep itu. Ideologi bukan hanya untuk meyakini realitas, namun juga cara dasar untuk mendefinisikan realitas. Sehingga ideologi tidak hanya berhubungan dengan persoalan politik; konotasinya lebih luas dan lebih fundamental dari itu. Bagi politisi, berita maupun hiburan dalam media dianggap sebagai ruang penyebaran ideologi. Mereka beranggapan bahwa media itu ideologis; menjual pesan dan pandangan-pandangan tertentu. Sementara bagi sebagian besar masyarakat Amerika media dianggap sebagai penyokong ideologi. Media menjual produk sekaligus gagasan, kepribadian sekaligus pandangan; ide dan nilai-nilai kultural yang diproduksi media massa itu secara fundamental tidak lebih adalah untuk mencari penerimaan publik (*public acceptance*).

Sebagai sebuah media, film tentunya mewakili pandangan-pandangan yang dimiliki oleh kelompok tertentu, termasuk ideologi serta gagasan yang dibawa oleh kelompok tersebut. Hal ini menjadi sangat esensial, karena dalam penyampaian, film menyampaikan ideologi dengan lebih halus serta memiliki unsur paksaan. Hal itu dikarenakan ketika khalayak menonton film komunikasi yang terjadi lebih bersifat satu arah. Di mana khalayak sebagai penonton akan disugahi berbagai macam informasi yang ada dan ditampilkan dalam film, dan khalayak secara tidak sadar diharuskan untuk ‘menelan’ segala macam informasi

yang disajikan dalam film tersebut. Lebih tepatnya pesan-pesan bermuatan ideologis yang berasal dari pembuatnya. Memang film sudah terbukti bisa mempengaruhi ideologi penontonnya.

Film sebagai media pada dasarnya merupakan hiburan tersendiri bagi penonton. Selain sebagai hiburan tersendiri, ketika film yang sebenarnya memiliki ideologi bisa menyampaikan pesan dan penontonnya bisa terpengaruh maka film itu berhasil dalam menyampaikannya. Ketika calon penonton pada umumnya menikmati film sebagai sajian *audio-visual* ini memilihnya sebagai hiburan, mereka mencoba menyelam bersama dalam film itu. Mencoba menikmati saat bersama, tertawa, menangis dan merasa ikut ambil bagian di dalam film tersebut. Selain itu ketika menonton film ada semacam upaya untuk katarsis, melarikan diri sesaat dari hiruk pikuk persoalan sehari-hari. Kemudian film juga dimanfaatkan sebagai alat untuk mendukung propaganda ideologi, pendidikan politik dan hal-hal lainnya. Pada kondisi ini penonton digiring untuk menonton, memahami dan menjadi bagian dari propaganda citra polisi dalam pembuatan film.

Mengenai ideologi dalam dunia perfilman di Indonesia bisa dikatakan bahwa film sekarang sangat miskin ideologi. Lihat saja film-film saat ini hanya berisikan kisah-kisah remaja, percintaan, horor, hingga komedi dewasa yang sangat miskin ideologi. *Production House* (PH) membuat film-film tersebut dengan dalih ‘tuntutan pasar’. Padahal tuidak semua tuntutan pasar itu baik, akhirnya *sines* kita miskin ideologi dan hanya sekadar mencari keuntungan materi semata. Hal ini mengakibatkan penonton kita tidak akan mendapatkan ‘ilmu’ maupun ‘ideologi’ ketika menonton film. Begitu jarangny film yang memuat

kisah mengenai kritikan terhadap penguasa, pemerintah maupun pemimpin kita. Lihat saja, film di India, Jepang mereka bisa melakukan kritikan terhadap siapa saja baik itu pemimpin atau raja mereka, pemerintah, pejabat, polisi, maupun terhadap warga negaranya sendiri. Salah satu contohnya yaitu film “Comic 8” yang membangun citra yang baik terhadap kepolisian.

Sebagian besar orang percaya bahwa film merupakan media yang lebih mudah dan mengasyikkan untuk dinikmati dibandingkan media-media lain. Sebagai sebuah media, bagaimanapun bentuk dan gayanya, film tetaplah merupakan suatu produk dari kebudayaan manusia yang “mewakili” dan merepresentasikan nilai-nilai dari pandangan kelompok masyarakat tertentu, semangat jaman tertentu, dan sudah pasti ideologi tertentu. Semua itu sebenarnya merupakan elemen-elemen yang secara alamiah menjadi integral dalam setiap karya film.

Masalahnya, secara teknis media film memiliki cara-cara atau sistem tersendiri yang dipakai untuk mengemas pesan-pesan secara lebih halus. Hal ini biasanya ditujukan sebagai semacam “garansi” untuk menjamin elemen-elemen integral tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada penontonnya. Pada tataran *mainstream* sistem ini bahkan sudah diformulakan dan diujicobakan sedemikian rupa, sehingga efisiensi dan efektifitasnya dalam mempengaruhi penonton benar-benar telah terbukti keampuhannya. Mungkin hal ini pula yang menjadikan film jauh lebih identik sebagai media “hiburan” ketimbang sarana untuk mengakses informasi. Padahal dengan menonton film, sudah jelas kita *dicekoki* dengan berbagai informasi yang kita terima baik secara sadar maupun

tidak, suka maupun tidak suka, kita inginkan ataupun tidak kita inginkan. Jadi, dengan menonton film sebenarnya kita telah “dipaksa” untuk menelan informasi-informasi yang terkandung dalam film tersebut, atau tepatnya pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh para pembuatnya.

Kondisi semacam inilah yang kemudian akan “menuntut” kita untuk bersikap lebih kritis terhadap media film. Kebanyakan orang hanya memberikan penilaian “baik atau buruk”, “suka atau tidak suka” terhadap tontonan (film) yang telah dikonsumsi. Namun persoalannya tentu tidak selesai hanya sampai disini, terlebih ketika kita mencoba menggunakan media film sebagai “teks” untuk memahami sesuatu, seperti ideologi, atau paham dan perjuangan dari seorang tokoh tertentu misalnya. Dalam film yang (kita anggap) baik misalnya, belum tentu mengandung pesan yang sama baiknya seperti yang kita noatkan kepada film tersebut secara fisik, demikian juga dengan film yang (kita nilai) buruk, belum tentu pesan yang ingin disampaikan sama buruknya. Sampai di sini, maka jelaslah mengapa kita memerlukan “perangkat” khusus untuk dapat “membaca” sebuah film dengan lebih jernih dan kritis.