

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Konteks Penelitian

Pada era saat ini dimana segala macam perkembangan media sangat pesat tidak terkecuali berkembangnya film-film modern di masa sekarang baik dari segi cerita film hingga kualitas audio dan video yang merupakan modal utama dari sebuah film, menjadikan makna-makna dan pesan dalam film tersampaikan dengan kemasan yang sangat menarik, sehingga membuat film semakin nikmat untuk ditonton oleh masyarakat. Terkait dalam hal ini penulis berniat meneliti salah satu film dengan karakter tokoh utamanya yang menarik untuk diteliti makna-maknanya, film yang berasal dari Negeri Ratu Elizabeth ini membuat penontonnya ikut serta berpikir sehingga timbul decak kagum pada sang pemeran utama adalah film *season* ketiga episode kedua yang disutradarai oleh Colm McCarthy, berjudul “*Sherlock – The Sign of Three*” berbahasa Inggris ini dengan durasi film selama 86 menit 5 detik menggambarkan seorang psikopat yang begitu sangat maniak dengan berbagai kasus pembunuhan di kota London, Inggris.

Film Sherlock versi BCC ini di prakarsai oleh Mark Gatiss dan Steven Moffat yang dibintangi oleh Benedict Cumberbatch sebagai Sherlock Holmes, sang tokoh utama dan Martin Freeman sebagai Dr. John Watson yang merupakan sahabat sekaligus teman sekamarnya Sherlock. Film ini merupakan serial televisi drama kriminal yang diadaptasi dari Novel kisah petualangan Sherlock Holmes karya Sir Arthur Conan Doyle, menceritakan seorang detektif konsultan Sherlock

Holmes dalam versi modernisasi yang tinggal di jalan Baker Street 221B kota London, Inggris.

Sherlock Holmes sering dianggap oleh orang disekitarnya sebagai seorang psikopat. Pada film Sherlock di episode awal berjudul *Study in Pink*, salah satu polisi menyebut Sherlock sebagai psikopat karena tingkah lakunya yang sangat maniak sekali dengan kasus pembunuhan. Kemudian Sherlock Holmes yang memiliki kebiasaan serta kemampuan melihat suatu hal sangat detil dan teliti, bahkan hanya dengan melihat bulu-bulu yang terdapat di celana panjang seseorang ia mampu membuat kesimpulan orang tersebut memelihara 3 ekor anjing. Dalam hal kasus ini Sherlock Holmes memiliki kemampuan menilai latar belakang seseorang hanya dengan sekali melihat orang tersebut. Kemudian Sherlock Holmes dikenal sebagai seorang yang tidak memiliki banyak teman karena menganggap dirinya sebagai orang yang tidak pandai dalam bergaul dan tidak menyukai dikeramaian orang-orang sehingga ia lebih senang menyendiri, seorang psikopat dikenal sangat miskin emosi yang menyebabkan ia tidak dapat mengungkapkan ekspresi marah, sedih ataupun gembira. Namun dibalik itu semua Sherlock merupakan pribadi yang nyaris sempurna dengan perawakan tinggi dan tampilan pakaian yang begitu menawan serta kemampuan nalar yang dibutuhkan oleh pihak *Scotland Yard* (kepolisian di Inggris) ketika mengalami kesulitan dalam menangani suatu kasus maka mereka datang berkonsultasi kepada detektif yang terkadang perlu melanggar hukum demi terpecahkannya kasus-kasus misteri disana dan Sherlock melakukan ini semua bukan karena merasa empati kepada

orang yang menjadi korban ataupun demi meminta bayaran karena semakin kasus itu rumit, semakin ia sangat gembira pada kasus tersebut.

Komunikasi bersifat dinamis. Manusia sebagai makhluk komunikasi juga dinamis, sehingga komunikasi senantiasa mengikuti perubahan kebutuhan dan dinamika kehidupan manusia. Komunikasi menjadi sebuah sistem untuk berhubungan, berdialog dengan diri sendiri (intrapersonal) dan dengan orang lain (interpersonal). Seiring perkembangan zaman, komunikasi menjadi sebuah kebutuhan mutlak bagi setiap individu, tanpa mengenal usia, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial, dan lain-lain. Tidak mengherankan, setelah kita melewati zaman industrialisasi, kini kita menghadapi zaman informasi (*information age*). Kebutuhan akan informasi terus meningkat seiring dengan pesatnya perkembangan dan kemajuan inovasi dan teknologi, demi mencapai kesejahteraan hidup manusia. Hal inilah yang melatarbelakangi munculnya berbagai media yang mampu menyebarkan informasi kepada khalayak luas, salah satunya adalah Film.

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 anonym, dan menyimpulkan efek tertentu. Film dan televisi memiliki kemiripan, terutama sifatnya yang audio visual, tetapi dalam proses penyampaian pada khalayak dan proses produksinya agak sedikit berbeda (Tan dan Wright, dalam Ardianto & Erdinaya, 2005:3).

Film merupakan salah satu media hiburan yang banyak digemari oleh khalayak dari berbagai kalangan dengan berbagai macam kategori dari mulai film drama, aksi, horror, dll, yang membuat film semakin menarik, seiring

perkembangan teknologi modern masa kini dimana dunia perfilman internasional memanfaatkannya untuk membuat kualitas cerita dalam film saat ini semakin baik dengan dukungan peralatan seperti kamera yang semakin canggih. Adapun pengertian film menurut pakar lain adalah sebagai berikut:

Film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Secara esensial dan substansi film memiliki power yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat (Wibowo. dkk, 2006: 196).

Tokoh utama dalam film mempunyai daya tarik yang begitu besar dari khalayak luas sehingga mampu menuntun dan mengarahkan penontonnya pada alur cerita tertentu sehingga tidak sedikit orang maupun komunitas tertentu menjadikan tokoh utama dalam film tersebut sebagai idola dan sosok yang begitu inspiratif bagi mereka.

## **1.2. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

“Bagaimana Karakter Psikopat yang Diperankan oleh Benedict Cumberbatch dalam Film *Sherlock – The Sign of Three* dengan Menggunakan Pendekatan Semiotika John Fiske?”

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana level realitas, representasi dan ideologi dalam pribadi psikopat yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch di dalam film *Sherlock – The Sign of Three*?

2. Bagaimana perubahan citra pribadi psikopat yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch dalam film *Sherlock – The Sign of Three*?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana level realitas, representasi dan ideologi dalam pribadi psikopat yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch di dalam film *Sherlock – The Sign of Three*.
2. Untuk mengetahui bagaimana perubahan citra pribadi psikopat yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch dalam film *Sherlock – The Sign of Three*.

#### **1.5. Kegunaan Penelitian**

##### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

1. Kegunaan dan manfaat dari hasil penelitian ini adalah ditujukan untuk memperkaya khasanah penelitian tentang semiotika melalui pendekatan John Fiske. Penulis melakukan tinjauan pustaka serta perbandingan dari teori yang ada.
2. Memperkaya wawasan tentang karakter psikopat di dalam kehidupan sosial bermasyarakat dan menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya tentang karakter psikopat dalam semiotika film.

##### **1.5.2. Manfaat Praktis**

1. Memberi gambaran serta wawasan bagaimana karakter seorang psikopat yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch dalam film “*Sherlock – The*

*Sign of Three*” untuk penonton melalui kode-kode televisi John Fiske yaitu, level realitas, representasi dan ideologi.

2. Memberikan cara pandang terhadap perubahan citra karakter psikopat yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch dalam film *Sherlock – The Sign of Three*.

### 1.6. *Setting* Penelitian

*Setting* penelitian ini secara pembahasan dan data yang diteliti adalah analisa semiotika menurut kode-kode visual John Fiske yang terdiri dari Level Realitas, Level Representasi dan Level Ideologi pada seorang psikopat dan bagaimana perubahan citra pribadi psikopat yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch dan makna-makna kepribadian psikopat yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch dalam film “*Sherlock – The Sign of Three*” Season ketiga episode kedua yang rilis pada tanggal 26 Januari 2014 pertama ditayangkan di stasiun televisi BBC, Inggris.

*Scene* yang dipilih untuk dianalisa dengan pendekatan semiotika John Fiske adalah saat tokoh utama menunjukkan gerak-geriknya seperti seorang psikopat, seperti *scene* di dalam rumah saat tokoh berbincang-bincang dengan David, mantan kekasih Mary, istri John Watson dan pada *scene-scene* dimana wajah sang tokoh terlihat tidak memiliki emosi seperti bahagia ataupun sedih.

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam pengertian dan penafsiran, maka penulis perlu mengemukakan istilah yang digunakan dalam pembahasan ini. Diantaranya ialah:

1. Psikopat

Psikopat berasal dari kata *psyche* yang berarti jiwa dan *pathos* yang berarti penyakit. Pengidapnya juga sering disebut sebagai sosiopat karena perilakunya yang antisosial.

## 2. Semiotik

Semiotik adalah ilmu yang mempelajari bagaimana tanda-tanda diproduksi sehingga menghasilkan makna. Tanda-tanda itu dikolaborasikan untuk memberikan makna yang diinginkan oleh pembuat tanda kepada *interpretannya*.

## 3. Film

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.

### 1.7. Kerangka Pemikiran

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif yang diharapkan mampu menghasilkan suatu uraian mendalam tentang ucapan, tulisan, dan tingkah laku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, organisasi tertentu dalam suatu konteks *setting* tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan *holistic* (Bogdan and Taylor, 1992:22).

Kerangka pemikiran yang akan dibahas terlebih dahulu oleh peneliti adalah tentang prinsip pertama komunikasi dalam buku Deddy Mulyana, Ilmu

Komunikasi Suatu Pengantar. Salah satu kebutuhan pokok manusia menurut Susanne K. Langer adalah kebutuhan simbolisasi atau penggunaan lambang. Manusia memang satu-satunya hewan yang menggunakan lambang, dan itulah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Ernst Cassirer mengatakan bahwa keunggulan manusia atas makhluk lainnya adalah keistimewaan mereka sebagai *animal symbolicum*.

Berbeda dengan lambang dan ikon, indeks adalah tanda yang secara alamiah merepresentasikan objek lainnya. Istilah lain yang sering digunakan untuk indeks adalah sinyal (*signal*), yang dalam bahasa sehari-hari disebut juga gejala (*symptom*). Indeks muncul berdasarkan hubungan antara sebab dan akibat yang punya kedekatan eksistensi. Misalnya menguap adalah gejala mengantuk atau bosan; sedangkan berkeringat adalah gejala kepanasan, kecapekan, atau kegugupan; tertawa sebagai gejala senang atau gembira; dan menangis sebagai gejala sakit, sedih, terharu, atau bahagia. Kontroversi bisa saja muncul mengenai perilaku yang tidak disengaja, seperti muka yang merah karena rasa malu atau suara keras dan tinggi karena marah. Apakah perilaku-perilaku tersebut indeks atau lambang? Ekspresi muka yang merah atau suara keras dan tinggi itu tampaknya lebih tepat disebut indeks atau isyarat alamiah (*natural gesture*), namun sering juga dianggap lambang karena orang-orang sepakat bahwa wajah yang bersemu merah biasanya menunjukkan rasa malu, sedangkan suara yang keras dan tinggi menunjukkan kemarahan.

Komunikasi bersifat dinamis. Manusia sebagai makhluk komunikasi juga dinamis, sehingga komunikasi senantiasa mengikuti perubahan kebutuhan dan

dinamika kehidupan manusia. Komunikasi dan Psikologi adalah bidang yang saling berkaitan satu sama lain, terlebih sama-sama melibatkan manusia. Komunikasi adalah kegiatan bertukar informasi yang dilakukan oleh manusia untuk mengubah pendapat atau perilaku manusia lainnya. Sementara, perilaku manusia merupakan objek bagi ilmu psikologi. Sehingga, terbentuklah teori psikologi komunikasi. Komunikasi merupakan sebuah peristiwa sosial yang terjadi ketika seorang manusia berinteraksi dengan manusia yang lain. Secara psikologis, peristiwa sosial akan membawa kita kepada psikologi sosial. Pendekatan psikologi sosial adalah juga pendekatan psikologi komunikasi.

Dalam buku *Prepare For The Actor* (Persiapan Seorang Aktor), Stanislavski lebih memusatkan perhatian pada masalah bagaimana cara seorang aktor menyatukan dirinya ke dalam personal si tokoh yang akan ia mainkan. Masalah ini adalah sangatlah penting, karena “kondisi batin” yang diciptakan inilah yang kelak akan menghasilkan permainan yang kaya dan kreatif serta presentasi akting yang natural. “Jika berperan adalah sebuah seni” maka seni akting ala Stanislavski mengajarkan bagaimana seorang aktor terbawa ke dalam keseluruhan lakon dengan mempertunjukkan gaya pemeranan yang artistik.

Hal tersebut menjadikannya sebagai faktor pendukung dalam penelitian karena anggapan penulis sesuai dengan subjek dan objek yang akan diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Bodgan dan Taylor (1975: 5) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

Semiotika adalah suatu ilmu untuk menganalisa suatu tanda dan makna-makna. 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, 2007: 282).

Konsep psikopat berkaitan erat dengan berbagai artikel Hervey Cleckley dan buku klasiknya *The Mask of Sanity* (1976). Berdasarkan pengalaman klinisnya yang sangat banyak Cleckley memformulasi serangkaian kriteria gangguan kepribadian antisosial DSM-IV-TR, kriteria psikopat yang disusun Cleckley tidak banyak merujuk ke perilaku antisosial itu sendiri dan lebih banyak ke pikiran dan perasaan individu psikopat.

Salah satu karakteristik utama psikopat adalah kemiskinan emosi, baik positif maupun negatif. Orang-orang psikopat tidak memiliki rasa malu, bahkan perasaan mereka yang tampak positif terhadap orang lain hanyalah kepura-puraan. Penampilan psikopat menawan dan memanipulasi orang lain untuk memperoleh keuntungan pribadi. Kadar kecemasan yang rendah membuat psikopat tidak mungkin belajar dari kesalahannya, dan kurangnya emosi positif mendorong mereka berperilaku secara tidak bertanggung jawab dan sering kali secara kejam kepada orang lain. Poin utama lain dalam deskripsi Cleckley adalah perilaku

antisosial pada psikopat dilakukan secara impulsive, yang memberikan kesenangan baginya seperti suatu keuntungan finansial.

Sebagian besar peneliti mendiagnosis psikopati dengan menggunakan daftar uji yang dikembangkan oleh Hare dan para rekannya (Hare dkk., 1990). Daftar uji tersebut mengidentifikasi dua kelompok utama perilaku psikopat. Pertama, disebut ketidaklekatan emosional dan digambarkan sebagai individu yang egois dan tidak memiliki penyesalan dengan harga diri yang melambung yang mengeksploitasi orang lain. Karakteristik kedua disebut gaya hidup antisosial yang ditandai dengan impulsivitas dan ketidakbertanggungjawaban. Berdasarkan daftar uji dari Hare, psikopat lebih banyak terjadi pada kaum laki-laki dibanding pada kaum perempuan (Salekin, Rogers, & Sewell, 1997). Diantara berbagai diagnosis Aksis I, psikopat sering kali komorbid dengan penyalahgunaan alkohol dan obat-obatan lain (Smith & Newman, 1990).

Penulis akan melakukan penelitian dengan pendekatan John Fiske yang 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. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan sesuai referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Pada perkembangannya, model dari John Fiske tidak hanya digunakan untuk menganalisis teks media yang lain, seperti film, iklan, dan lain-lain.

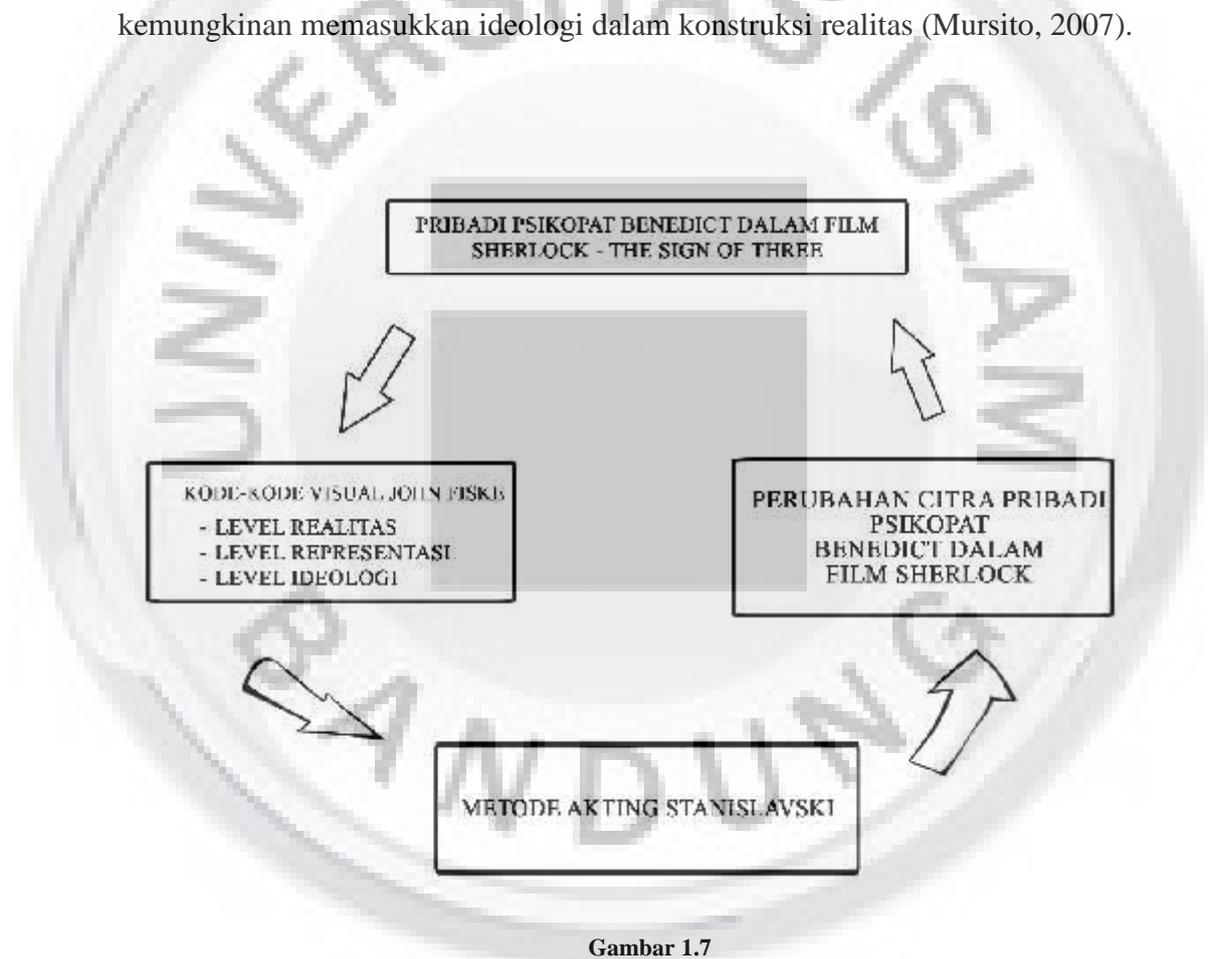
- *Level Reality, an event to be televised is already encoded by social codes as those of: appearance, dress, make up, environment, behavior, speech, gesture, and expression.*
- *Level Representation, these are encoded electronically by technical code such as those of: camera, lightning, editing, music, and sound.*
- *Level Ideology, which transmit the conventional representational codes, which shape the representations of, for the example: narrative, conflict, character, action, dialogue, setting, and casting (John Fiske, 1987: 3 dalam ).*

John Fiske menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa menjadi “peristiwa televisi” apabila telah diencode oleh kode-kode sosial, yang dikonstruksi dalam tiga tahapan berikut. Pada tahap pertama adalah realitas (*reality*), yakni peristiwa yang ditandakan (*encoded*) sebagai realitas – tampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, gestur, ekspresi, suara, dan sebagainya. Dalam bahasa tulis berupa, misalnya, dokumen, transkrip wawancara, dan sebagainya. Misalnya, jika peristiwa Bom Bali dianggap realitas, maka harus ada tanda-tanda peristiwa pemboman itu: kubangan bekas bom, saksi mata, dan sebagainya.

Pada tahap kedua disebut representasi (*representation*). Realitas yang terkode dalam *encoded electronically* harus ditampakkan pada *technical codes*, seperti kamera, *lighting*, *editing*, musik, suara. Dalam bahasa tulis ada kata, kalimat, proposisi, foto, grafik, dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar atau televisi ada kamera, tata cahaya, editing, musik, dan sebagainya. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat

mengaktualisasikan, antara lain karakter, narasi, *action*, dialog, *setting*, dan sebagainya. Ini sudah tampak sebagai realitas televisi.

Tahap ketiga adalah ideologi (*ideology*). Semua selemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualism, ras, kelas, materilisme, kapitalisme, dan sebagainya. Ketika kita melakukan representasi atas suatu realita, menurut Fiske, tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas (Mursito, 2007).



Gambar 1.7

Sumber: Peneliti