

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Film merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk menyebarkan hiburan, sajian cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian lainnya kepada masyarakat umum. Komunikasi yang melibatkan banyak khalayak dan terdapat unsur tanda di dalamnya dapat kita lihat dalam kajian mengenai film. Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa dalam ilmu komunikasi.

Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri (Gerbner).

Film sebagai dokumen kehidupan sosial yang bisa mewakili realitas kelompok masyarakat pendukungnya baik realitas dalam bentuk imajinasi ataupun realitas dalam arti sebenarnya. Film merupakan artefak sosial, di mana film merupakan hasil bagaimana memandang diri sendiri, orang lain, dan lingkungan, bagaimana memandang masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Film juga merupakan cerminan masyarakat yang menciptakannya. Jadi, dapat dikatakan, bahwa film adalah gambaran dari sebuah realitas sosial di mana kreator mengemas suatu pesan untuk disampaikan kepada khalayak. Para kreator film mampu membawa masuk penonton ke dalam dunia buatan mereka dengan pendekatan persuasif, yang tentu saja didukung dengan naskah yang kuat, harmonisasi musik yang tegas, serta pengambilan gambar.

Media memiliki agenda untuk menginformasikan realitas sosial sesuai dengan apa yang dianggap mampu merepresensasikan ideologi dan gagasannya. Hal tersebut dilakukan agar masyarakat mampu berpikir bahwa sebuah informasi menjadi suatu hal yang penting dan dapat mendorong mereka untuk melakukan hal yang sesuai dengan gagasan tersebut. Intinya, media mengkonstruksi suatu realitas dalam penyampaian pesannya agar tujuan-tujuan atau agenda media tersebut berjalan sesuai rencana. Begitupun dengan film sebagai komunikator, film digunakan sutradara untuk menyalurkan apa yang menjadi tujuan mereka tentang suatu hal melalui cara mereflesikan realitas melalui alur cerita yang diangkat. Film mengkonstruksi suatu realitas karena memiliki agenda tertentu yakni merubah sikap dan perilaku penontonnya.

Sebagai media masa, film juga digunakan sebagai media yang merepresentasikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non fiksi. Lewat film informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media yang berbentuk audio visual. Media ini banyak digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai hiburan, penyalur hobi, dan juga sebagai penyampaian pesan dan makna termasuk tentang postmodernisme.

Modernisme pada awalnya dianggap sebagai hal yang biasa dan wajar, namun dalam perkembangannya ia telah melahirkan berbagai konsekuensi buruk bagi kehidupan manusia dan alam pada umumnya. Menurut Soewardi, (1999:346-347) kerusakan lingkungan pada alam dan manusia disebutnya sebagai akibat dari kesalahan ilmu Barat (*sains modern*), kerusakan pada alam berupa “*planetary*

ecological crisis”, penguasaan sumber daya alam oleh segolongan tertentu, ketimpangan yang semakin menganga, belum lenyapnya kemiskinan. Pada manusia konsekuensi negatif itu dapat berupa sifat resah, berlombanya keganasan, ketidaksudian berpikir (*dull mindeniss*), kecelakaan mobil dan pesawat udara dan lain-lain.

Sementara menurut Sugiharto (1996:29-30), konsekuensi buruk yang ditimbulkan oleh modernisme bagi kehidupan manusia dan alam di antaranya: pertama, pandangan dualistiknya yang membagi seluruh kenyataan menjadi subyek dan obyek, spritual-material, manusia dunia, telah mengakatkan obyektivitas alam secara berlebihan dan pengurusan semena-mena. Hal ini menyebabkan krisis ekologi; kedua, pandangan modern yang bersifat obyektivitas dan positivitas akhirnya cenderung menjadikan manusia seolah obyek juga, dan masyarakatpun direkayasa bagaikan mesin. Akibat dari hal ini adalah bahwa masyarakat cenderung menjadi tidak manusia; ketiga, dalam modernisme ilmu-ilmu positif-empiris mau tak mau menjadi standar kebenaran tertinggi. Akibat dari hal ini nilai moral dan relegius kehilangan wibawanya; keempat, dalam materialisme, bila kenyataan terdasar tak lagi ditemukan dalam religi, maka materilah yang mudah dianggap sebagai kenyataan terdasar. Meterialisme ontologis ini didampingi pula dengan materialisme praktis, yaitu hidup pun menjadi keinginan yang tak habis-habisnya untuk memiliki dan mengontrol hal-hal material. Aturan main utama tak lain adalah *survival of the fittest*, atau dalam skala lebih besar, persaingan dalam pasar bebas. Etika persaingan dalam mengontrol sumber-sumber material inilah yang merupakan pola perilaku

dominan individu, bangsa dan perusahaan-perusahaan modern; kelima, militerisme, di mana norma-norma religius dan moral tak lagi berdaya bagi perilaku manusia, maka norma umum obyektif pun cenderung hilang, akibatnya adalah kekuasaan yang menekan dengan ancaman kekerasan adalah satu-satu cara untuk mengatur manusia, Ungkapan yang paling gamblang dari hal ini adalah militerisme dengan persejantaan nuklirnya. Meskipun demikian, perlu juga dicatat bahwa religipun bisa sama koersifnya manakala dihayati secara “fundamentalistis”, karena di sana Tuhan biasanya juga dilihat sebagai “kekuasaan” yang menghancurkan pihak musuh. Jadi bila religi dihayati secara demikian, memang ia justru menjadi alat legitimasi militerisme; keenam, bangkitnya kembali tribalisme, atau mentalitas yang mengunggulkan suku atau kelompok sendiri merupakan konsekuensi logis dari hukum *survival of the fittest* dan penggunaan kekuasaan yang koersif. Sebetulnya secara teoritis religi-religi telah selalu berusaha untuk mengatasi tribalisme dan menggantikannya dengan universalisme. Namun ia kini tak memiliki cukup kekuatan dan otoritas hingga pengaruhnya tak amat terasa. Lebih celaka lagi, setelah perang ideologi selesai kini agama menjadi kategori identitas penting yang justru cenderung mendukung kelompok-kelompok yang saling bertengkar, dengan kata lain ia justru mendukung tribalisme. Atas dasar segala konsekuensi yang bersifat negatif atau buruk modernisme telah memicu berbagai gerakan postmodernisme.

Postmodernisme sendiri lahir pertama-tama sebagai reaksi dan kritik terhadap modernisme yang penuh akan kesalahan dan kegagalan di berbagai bidang (walaupun beberapa tidak sepenuhnya gagal).

Pengertian postmodernisme sebenarnya dapat sangat luas, kontroversial, dan ambigu. Istilah itu disatu pihak memang sudah sedemikian populer, sedangkan dipihak lain senantiasa mengelak untuk bisa didefinisikan. Yang mengakibatkan kekaburan makna istilah “postmodern” adalah akhiran “isme” itu. Memasuki rentang tahun 1980-an, tema postmodernisme mulai mendapat perhatian yang lebih serius. Upaya membangun kerangka teoritis terhadap tema ini terutama berlangsung dalam lapangan filsafat. Dalam bidang filsafat, istilah postmodernisme kerap dipergunakan dengan acuan yang sangat beragam. Postmodernisme biasanya dibedakan dari postmodernitas. Pada postmodernisme lebih menunjuk pada kritik-kritik filosofis atas gambaran dunia, epistemologi, dan ideologi-ideologi modern. Sedangkan pada postmodernitas lebih menunjuk pada situasi dan tata sosial produk teknologi informasi, globalisasi, fragmentasi dan gaya hidup, konsumerisme yang berlebihan, deregulasi pasar uang dan sarana publik, usangnya negara bangsa dan penggalian kembali inspirasi-inspirasi tradisi.

Istilah postmodernisme juga sering dirujuk pada berbagai fenomena realitas masyarakat kontemporer sebagai masyarakat post-industri (*post-industrial society*), masyarakat komputer (*computer society*), masyarakat *consumer* (*consumer society*), masyarakat media (*media society*), masyarakat tontonan (*spectacle society*) atau masyarakat tanda (*semiurgy society*). Sementara kalangan memandang postmodernisme sebagai bagian dari proyek modernisme yang belum usai (misalnya Jurgen Habermas dan Mahzab Frankfurt generasi kedua), sementara kalangan yang lain memandang postmodernisme sebagai

penolakan radikal terhadap nilai-nilai dan asumsi-asumsi modernisme (misalnya Lyotard, Derrida, Foucault).

Postmodernisme adalah meleburnya batas wilayah dan perbedaan antar budaya tinggi dengan budaya rendah, antara penampilan dan kenyataan, dan segala oposisi biner lainnya yang selama ini dijunjung tinggi oleh teori sosial dan filsafat konvensional. Dengan demikian, postmodern secara umum adalah proses dediferensiasi dan munculnya peleburan disegala bidang” (Munir Fuady, 2007).

Sementara menurut para ahli memiliki definisi postmodernisme dengan cara tersendiri, contohnya Jean Francois Lyotard mendefinisikan postmodern sebagai ketidakpercayaan pada narasi besar modernisme. Lyotard menganggap postmodernisme adalah lawan dari modernisme yang tidak berhasil mengangkat martabat manusia modern. Lain lagi dengan Michael Foucault, postmodernisme akan menghubungkan antara ilmu dan alasan. Ilmu akan mencari “*best answer*”. Namun, jawaban yang hadir dalam pandangan postmodernisme akan menolak generalisasi. Kebenaran lebih mengandalkan pada kemampuan fiksi persuasif, relativitas, lokal, plural, tak menentu, dan penafsiran.

Village of the Watermills adalah film pendek dari salah satu plot kompilasi film *Dreams* karya Akira Kurosawa. Film ini dirilis pada tahun 1990 dan mendapat beberapa penghargaan di antaranya: Nominasi Golden Globes, USA 1991 untuk *best foreign language film*, *Award of the Japanese Academy* pada tahun 1991 untuk kategori *best film*, *best director* dan *best cinematography*. Pada zamannya film ini cukup banyak diminati oleh penikmat perfilman Jepang khususnya film karya Akira Kurosawa.

Village of the Watermills dari judulnya saja sudah terlihat film ini menggambarkan tentang kesederhanaan, bagaimana dalam film ini

mengambarkan bahwa teknologi adalah sebuah ke-gagalan. Film ini dibungkus dengan dialog-dialog yang akan membuat penonton berfikir bahwa modernisme terutama dalam bidang teknologi tidak selalu dibutuhkan.

Perlu diketahui, menurut *United Nation of International Strategies for Disaster Reduction*, definisi gagal teknologi adalah semua kejadian bencana yang diakibatkan oleh kesalahan desain, pengoperasian, kelalaian dan kesengajaan manusia dalam penggunaan teknologi. Penyebab terjadinya kegagalan teknologi adalah kebakaran, kesalahan desain keselamatan teknologi, kesalahan prosedur pengoperasian teknologi, kerusakan komponen, kebocoran reaktor nuklir, kecelakaan transportasi (darat, laut, udara), sabotase atau pembakaran akibat kerusuhan, jebolnya bendungan, dan dampak ikutan dari bencana alam (gempa bumi, banjir, dan sebagainya). Kegagalan teknologi dapat menyebabkan pencemaran (udara, air, dan tanah), korban jiwa, kerusakan bangunan, dan kerusakan lainnya. Bencana gagal teknologi pada skala yang besar akan dapat mengancam kestabilan ekologi secara global (UN ISDR, 2002).

Dalam halnya film, *Village of the Watermills* pasti memiliki tanda atau kode-kode yang menarik untuk diteliti, bisa dilihat dari kode televisi yang muncul. Kode-kode televisi ini dipakai karena televisi dan film tidak jauh berbeda. Namun, film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tatanan bahasa yang berbeda.

Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari system tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana tanda dan makna

dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Senada dengan pendapat Denis Mcquail yang mengatakan bahwa,

Isi media terdiri atas sejumlah besar teks, yang seringkali dibakukan dan berulang, yang disusun atas dasar kebiasaan gaya dan aturan tertentu, yang seringkali menggambarkan mitos dan kesan yang telah dikenal atau terselubung yang ada dalam kebudayaan penyusun dan penerima isi teks (Mcquail, 2003: 182).

Pada prinsipnya pandangan semiotika antara Jhon Fiske tentang semiotika sama dengan pandangan tokoh lainnya, seperti Charles Sanders Peirce, Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, dan yang lainnya, bahwa tiga unsur utama yang harus ada dalam setiap studi mengenai unsur tanda dan makna, acuan tanda dan penggunaan tanda. Tanda merupakan suatu yang bersifat fisik, bias dipersepsi indra manusia; tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri dan tergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bias disebut tanda. Dalam semiotika (ilmu tanda) terdapat dua perhatian utama, yakni hubungan antara tanda dan maknanya dan bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi suatu kode.

Seperti yang diungkapkan oleh Jhon Fiske dalam teori semiotikanya tentang kode-kode televisi. Kode-kode itu terdiri dari 3 level, yaitu: Level realitas, level representasi dan level ideologi. Kode televisi tersebut mengandung suatu pesan yang ditransmisikan kepada penonton dalam film *Village of the Watermills* untuk mengetahui postmodernisme yang digambarkan oleh Akira Kurosawa sebagai sutradara.

Berangkat dari pemaparan hal tersebut, penulis tertarik untuk meneliti
Judul Penelitian: “Representasi postmodernisme dalam film *Village of the*

Watermills (Studi Kualitatif dengan menggunakan pendekatan Semiotika Kode-Kode Sosial John Fiske mengenai Representasi postmodernisme terhadap teknologi yang ditampilkan oleh Akira Kurosawa dalam film *Village of the Watermills*.)”

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Sebagai yang sudah dijelaskan dalam konteks penelitian di atas akhirnya dirumuskan sebuah masalah pada penelitian yakni berfokus kepada: Bagaimana Representasi Postmodernisme terhadap teknologi dalam film “*Village of the Watermills?*” dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana level realitas Postmodernisme dalam film “*Village of the Watermills?*”
2. Bagaimana level representasi Postmodernisme dalam film “*Village of the Watermills?*”
3. Bagaimana level ideologi Postmodernisme dalam film “*Village of the Watermills?*”

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui level realitas Postmodernisme dalam film “*Village of the Watermills?*”

2. Untuk mengetahui level representasi Postmodernisme dalam film *“Village of the Watermills”*
3. Untuk mengetahui level ideologi Postmodernisme dalam film *“Village of the Watermills”*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Penelitian Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat luas, terutama untuk menjelaskan bagaimana postmodernisme seperti apa yang muncul dalam film ini.

Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat membuka pengetahuan masyarakat tentang postmodernisme, sekaligus memberi masukan kepada sineas atau seniman perfilman yang tertarik untuk mengangkat tema postmodernisme dalam memproduksi film.

1.4.2 Kegunaan Penelitian Teoritis

Sementara itu, secara teoritis penelitian ini tentunya diharapkan dapat membantu kita untuk lebih mengetahui bagaimana kode-kode tanda yang dibuat oleh media, dalam hal ini seorang sutradara merepresentasikan Postmodernisme sehingga dapat dimengerti dan kemudian berguna untuk menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Setting Penelitian

Untuk menjaga agar masalah yang diteliti tetap fokus dan tidak mengarah kemana-mana, penulis membatasi masalah yang hendak dibahas pada hal-hal berikut ini:

1. Masalah yang diteliti adalah bagaimana postmodernisme digambarkan oleh Akira Kurosawa.
2. Film yang menjadi objek penelitian penulis adalah “Village of the Watermills” karya Akira Kurosawa.
3. Penelitian ini bersifat karakteristik pendekatan kode-kode semiotika dilihat dari teori John Fiske.

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah landasan teori yang penulis jadikan sebagai titik tolak penelitian ini. Karena fungsinya begitu penting, maka penulis mengemukakan beberapa hal yang penulis anggap akan menguatkan penelitian ini. Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner, yakni: “komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang” (Ardianto, 2007: 3).

Maka, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. Media sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari setiap orang di dunia, sehingga mereka sulit hidup tanpa media. Tanpa media orang tidak akan bisa

melihat dunia, dan tanpa media orang tidak akan bisa mendapatkan informasi. Maka dari itu media mampu memikat perhatian khalayak.

Media massa berkemampuan memikat perhatian khalayak secara serempak (*simultaneous*) dan serentak (*instantaneous*), yakni pers, radio, televisi, dan film. Karena media massa berkemampuan memikat khalayak secara serempak dan luas, maka akan timbul efek dari media massa yang berpengaruh terhadap persepsi dan perilaku khalayak. Untuk itu, media massa memiliki fungsi-fungsi yang membuat media tetap dijalurnya. Karena media mampu memikat khalayak, maka akan timbul efek dari media massa yang berpengaruh terhadap persepsi dan perilaku khalayak. Untuk itu media massa memiliki fungsi-fungsi yang membuat media tetap berada dijalurnya.

Dari berbagai jenis media massa yang hadir di kalangan masyarakat, salah satunya adalah film. Film merupakan media komunikasi massa yang melalui penggunaan seperangkat alat teknologi di mana dengan sendirinya membutuhkan biaya yang relatif besar. Sebagai suatu bentuk komunikasi massa, film 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).

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, yang di mana Bogdan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau tulisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

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

Pendekatan-pendekatan dalam metode penelitian kualitatif banyak sekali macamnya. Namun, untuk penelitian ini penulis menggunakan pendekatan semiotika untuk meneliti tanda-tanda dalam film “*Village of the Watermills*”. Seperti yang diungkapkan Alex Sobur dalam buku *Semiotika Komunikasi* bahwa:

Semiotik adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. (Sobur, 2006 :15).

Jadi, bisa dikatakan maksud dari kutipan di atas bahwa semiotika itu merupakan ilmu untuk mempelajari makna dari suatu tanda yang hendak mengkomunikasikan suatu informasi dari tanda tersebut. Setiap tanda dan simbol itu memiliki makna dan arti tersendiri. Semiotik merupakan ilmu yang mempelajari sederetan luas obyek-obyek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Segers (2001:191) dalam *Semiotika Komunikasi* karya Alex Sobur menjelaskan bahwa semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana *signs* (tanda-tanda) dan berdasarkan pada *sign system (code)* ‘sistem tanda’ (Sobur, 2006:16).

Semiotik merupakan cabang ilmu yang relatif masih baru. Penggunaan tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, dipelajari secara lebih sistematis pada abad kedua puluh.

Dalam sebuah film pun, seorang sutradara pasti menggunakan suatu tanda atau simbol dalam mengkomunikasikan makna dari setiap adegan filmnya. Begitu juga dalam film yang penulis teliti yaitu "*Village of the Watermills*". Teori semiotika yang digunakan ialah teori semiotika dari John Fiske yang di mana ia mengungkapkan tentang *Television Codes*.

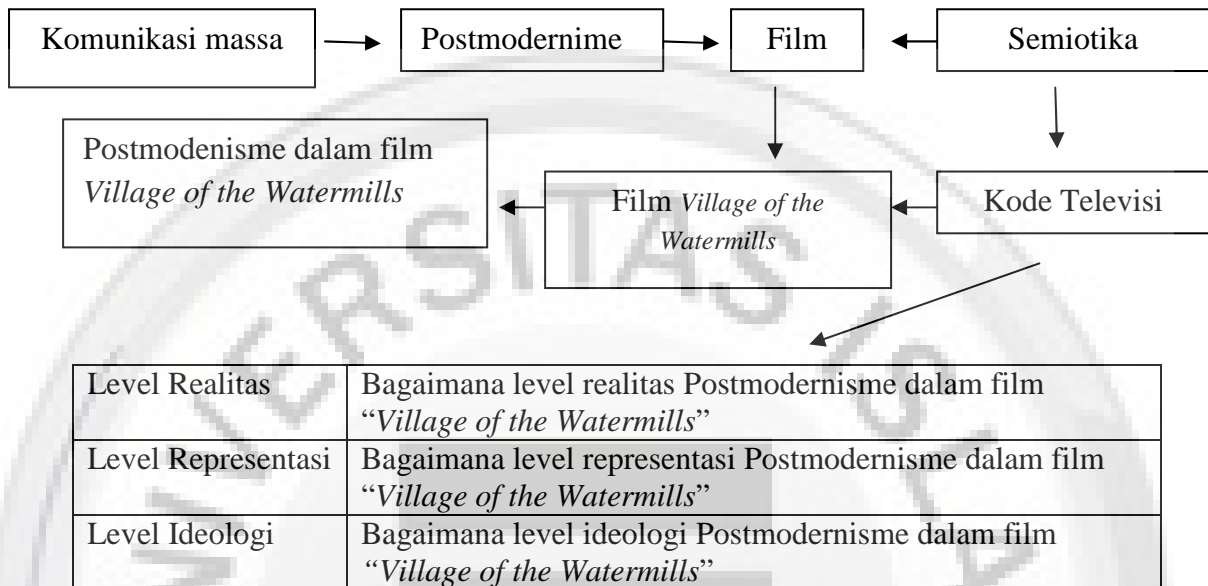
Television codes adalah teori yang dikemukakan oleh John Fiske atau yang biasa disebut kode-kode yang digunakan dalam dunia pertelevisian. Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut:

1. Level pertama adalah realitas (*Reality*)
2. Level kedua adalah Representasi (*Representation*).
3. Level ketiga adalah Ideologi (*Ideology*)

Dalam analisis ini sesuai dengan teori yang digunakan oleh John Fiske, peneliti hanya akan menggunakan kode-kode sosial seperti *appearance, expression, dialog, setting,, music, camera, speech, character, conflict*.

Untuk memecahkan penelitian yang dilakukan penulis, maka penulis pun meneliti beberapa adegan film per-scene yang memiliki kode-kode sosial dan dikaitkan dengan postmodernisme.

Untuk lebih mempermudah, peneliti membuat skema penelitian sebagai berikut:



Gambar 1.1
Skema Penelitian