

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Temuan Penelitian

##### 4.1.1 Kode-kode Sosial Dalam Film *Village of the Watermills*

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa unit analisis terkait kode-kode sosial yang terdapat dalam film *Village of the Watermills* meliputi level realitas, level representasi dan level ideologi. Temuan kode-kode sosial ini dapat penulis jabarkan sebagai berikut:

1. Level realitas dengan kode

- A. Penampilan

Tidak dapat dipungkiri, bahwa pertama kali menilai ketika melihat seseorang melalui penampilan fisiknya. Setiap orang mempunyai persepsi mengenai penampilan fisik. Seringkali orang member makna tertentu pada karakter fisik orang yang bersangkutan, baik itu busananya, dan juga asesoris lain yang digunakan seperti kacamata, sepatu, jam tangan, anting, kalung, gelang cincin dan lain sebagainya. Selain itu, “sering pula orang memberi makna tertentu pada bentuk tubuhnya, warna kulit, model rambut dan sebagainya” (Chaney, 2003:15).

Dalam film ini, penulis dapat mengamati penampilan tokoh utama yaitu seorang pengembara dan kakek tua. Terlihat bagaimana penampilan seorang pengembara dengan kemeja

lengan panjang dan celana *jeans* biru, selain itu, pengembara dilengkapi dengan topi di atas kepalanya dan tas ransel yang disandang, menunjukkan bahwa dia adalah seorang petualang.

Kakek tua dalam film ini berpenampilan seperti masyarakat Jepang pedesaan, hal ini terlihat dari pakaian yang dipakainya mulai dari baju tradisional yang digunakan hingga topi jerami dengan ikatan di kepala. Kakek tua ini menunjukkan kesederhanaan dalam berpakaian.

#### B. Ekspresi

Kategori ekspresi ini erat kaitannya dengan komunikasi nonverbal, di mana pesan disampaikan tidak menggunakan kata-kata melainkan dengan gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan kontak mata.

“Banyak orang beranggapan bahwa perilaku nonverbal yang paling banyak “berbicara” adalah ekspresi wajah, khususnya pandangan mata, meskipun mulut tidak berbicara” (Mulyana, 2007:372).

Ekspresi wajah merupakan perilaku nonverbal utama yang mengekspresikan keadaan emosional seseorang. Sebagian pakar mengakui terdapat beberapa keadaan emosional yang dikomunikasikan oleh ekspresi wajah yang tampaknya dipahami secara universal: takut, kemarahan, bahagia, sedih.

Dalam film ini menceritakan seorang petualang yang datang ke sebuah desa dan berbincang dengan kakek tua penduduk setempat. Ekspresi wajah ditampilkan dalam kedua tokoh dalam film ini, contohnya sang pengembara dengan ekspresi muka kagum ketika baru sampai di desa karena melihat beberapa kincir air.

### C. Dialog

Dialog merupakan percakapan antar tokoh dalam sebuah film. Dalam dialog penulis dapat melihat makna yang ingin disampaikan oleh film Akira Kurosawa ini, lewat dua tokoh yang berbincang.

## 2. Level Representasi dengan kode

### A. Gerak Kamera

Setiap film pasti memiliki dua elemen penting, yaitu audio dan visual. Sehingga tidak dapat dipungkiri jika kamera sebagai alat untuk menyajikan elemen visual kepada penonton memiliki peranan penting dalam penyampaian pesan. Teknik pengambilan gambar memiliki tujuan serta mengandung makna pesan yang ingin disampaikan. Komposisi gambar yang baik akan mampu membuat gambar menyampaikan pesan dengan sendirinya. Ada tiga prinsip gerak kamera, yaitu:

1. Gerak kamera pada porosnya, baik berupa gerakan horizontal maupun vertikal tanpa memaju-mundurkan atau menaik-turunkan kamera. Gerakan ini disebut *pan shot*. Gerakan kamera pada porosnya ini memberikan

deskriptif obyektif, yaitu menunjukkan ruang dalam sebuah adegan baru, atau memberikan deskriptif subyektif, yaitu berupa apa yang dilihat tokoh cerita film.

2. Gerak kamera yang disebabkan kamera itu secara fisik dipindahkan posisinya, yang disebut *tracking shot* gerakan mendekat pada subyek ini berguna untuk menampakkan kesan introduksi, menggambarkan suatu ruang dramatik, dan menggambarkan keadaan jiwa tokoh cerita. Sedangkan gerakan *track out* atau menjauh dari subyek berguna untuk memunculkan kesan konklusi, meninggalkan ruang, dan menciptakan kesan sendiri.
3. Gerakan kamera karena perubahan panjang titik api. Panjang titik api merupakan suatu ukuran (biasanya dalam millimeter jarak dari pusat permukaan lensa sampai ke bidang datar. Panjang pendek titik api menunjukkan jenis lensa (Sumarno, 1996: 57).

### 3. Level ideologi

#### A. Kelas Sosial

Kelas Sosial atau Golongan sosial mempunyai arti yang relatif lebih banyak dipakai untuk menunjukkan lapisan sosial yang didasarkan atas kriteria ekonomi. Istilah kelas memang tidak selalu memiliki arti yang sama, walaupun pada hakekatnya mewujudkan sistem kedudukan yang pokok dalam masyarakat. Pengertian kelas sejalan dengan pengertian lapisan tanpa harus membedakan dasar pelapisan masyarakat tersebut. Jadi, definisi Kelas Sosial atau Golongan Sosial ialah: “sekelompok manusia yang menempati lapisan sosial berdasarkan kriteria ekonomi” (Bungin, 2006:43)

#### B. Postmodernisme

Postmodernisme mengajak kaum modernis untuk tidak hanya memikirkan hal-hal yang berkaitan dengan peningkatan

produktivitas dan keuntungan saja, tetapi juga melihat pada hal-hal yang berada pada alur material yang selama ini dianggap sebagai kegagalan.

Postmodernisme terbagi menjadi dua kata, post dan modern. Kata post, dalam *Webster's Dictionary Library*, diartikan dengan 'later or after'. Bila menyatukannya menjadi postmodern maka akan berarti sebagai koreksi terhadap modern itu sendiri dengan mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat terjawab di jaman modern yang muncul karena adanya modernitas itu sendiri.

#### 4.1.2 Film *Village of the Watermills*



Sutradara : Akira Kurosawa  
 Produser : Seikichi Iizumi  
 Penulis : Akira Kurosawa  
 Sinematografi : Takao Saitô  
                   Shôji Ueda  
 Music : Shinichirô Ikebe  
 Editor : Tome Minami  
 Tanggal Rilis : 24 August 1990 (USA)  
 Bahasa : Jepang  
 Negara : Jepang  
 Durasi : 16 menit

(<http://www.imdb.com/title/tt0100998/fullcredits?ref=ttovstsm>)

### 4.1.3 Sinopsis Film

*Village of the Watermills* adalah plot terakhir dari film *Dreams* karya Akira Kurosawa. *Dreams* sendiri terdiri dari delapan film pendek yang bercerita tentang mimpi atau harapan untuk masa depan.

Akira Kurosawa adalah seorang sutradara film dari Jepang yang sangat berpengaruh dalam insan perfilman baik di Jepang maupun di Amerika. penulis skenario, produser sekaligus editor ini sempat memenangkan beberapa penghargaan di Cannes, Oscar dan Berlin. Ia juga memenangkan penghargaan *Academy* untuk pencapaian seumur hidup. Visi dari setiap film Kurosawa sangat luar biasa dengan cerita yang mendalam dan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

Film *Village of the Watermills* ini berkisah tentang seorang petualang muda yang datang ke sebuah desa yang menyerupai surga di bumi. Desa ini menggambarkan cara hidup yang alami tanpa harus terkontaminasi dengan teknologi yang dapat merusak alam. Pengembara ini membongkar bagaimana kehidupan desa melalui percakapan dengan seorang pria tua, monolog sang kakek tua bagaimana manusia telah menghancurkan alam atas nama “kemajuan”.

Desa ini tidak menggunakan listrik sebagai alat penerangan pada malam hari, tetapi setiap rumah menggunakan lampu petromaks, mereka beranggapan begitulah malam seharusnya, tidak terlalu terang seperti siang hari, toh walaupun banyak listrik mereka tidak bisa melihat bintang dengan jelas.

Percakapan antara pengembara dan kakek tua menyuguhkan penonton bagaimana masyarakat desa ini hidup dengan cara dan kultur mereka, hidup yang alami dan bersahabat dengan alam membuat umur mereka lebih panjang, itu terbukti dengan orang-orang di desa tersebut bisa hidup lama hingga usia sampai seratus tahun.

Sinematografi film dihiasi dengan langit yang cerah, lingkungan sekitar yang masih hijau, bunga yang berwarna-warni, kincir air yang berbaris ditepian sungai tentunya dengan air yang jernih.

#### 4.2 Temuan Data

Dalam film *Village of The Watermills*, peneliti menemukan data yang sesuai dengan objek penelitian yang akan dibahas. Hal yang paling utama dalam penelitian ini adalah bagaimana postmodernisme direpresentasikan dan dikaitkan dengan teori semiotika John Fiske.

Hal pertama peneliti lakukan adalah mengamati film *scene by scene*, lalu beberapa adegan yang berkaitan dengan bahasan akan *dicapture* atau dideokumentasikan yang bertujuan untuk diteliti berdasarkan kode-kode sosial level realitas, level representasi dan level ideologi.

Pencarian data ini akan ditutup dengan kesimpulan secara keseluruhan dari representasi postmodernisme yang ada dalam film, dengan meneliti dari awal hingga akhir dari film.

Berikut adalah temuan data yang telah peneliti dapatkan:



(Sumber : Film *Village of the Watermills*)

**Gambar 4.1**  
**Pengembara Datang Ke Desa Kincir Air**

Analisis semiotika kode televisi John Fiske mengenai gambar di atas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Analisis Gambar 4.1**

Level Realitas	Level Representasi	Level Ideologi
<p><b>Kode Penampilan:</b> pada <i>scene</i> yang peneliti dokumentasikan ini adalah seorang pengembara muda datang ke sebuah desa, pengembara ini menggunakan kemeja putih celana jeans biru dan memakai topi di kepalanya.</p> <p><b>Kode Ekspresi:</b> pada <i>scene</i> ini juga terlihat pengembara yang tersenyum.</p>	<p><b>Kode Kamera:</b> pada gambar pertama dan kedua teknik pengambilan gambar menggunakan ukuran <i>long shot</i>, yaitu pengambilan gambar meliputi objek dan latar belakangnya</p>	<p>Dalam adegan pada <i>scene</i> ini, pengembara menggambarkan bahwa dirinya adalah seorang petualang, terlihat dari pakaian yang dikenakannya serta tambahan topi dan tas sebagai aksesoris. Dari temuan tersebut dapat dilihat kelas sosial menengah masyarakat perkotaan yang mendatangi sebuah desa tradisional.</p>



Dari dua gambar yang peneliti pilih di atas menunjukkan bagaimana desa ini jauh dari kata modern, dari gambar pertama ketika pengembara datang ke desa disambut dengan jembatan sederhana yang terbuat dari kayu, tidak seperti jembatan-jembatan kota modern dengan konstruksi mewah seperti jembatan Akashi kaikyō di kota Kobe.

Pada saat itu pengembara terlihat senang berada dalam lingkungan desa tersebut, terlihat dari senyumnya ia merasa sangat nyaman meskipun dia baru menginjakkan kakinya di sana. Pada gambar pertama pengembara terlihat sebagai objek utama dalam kamera dengan latar belakang kincir air, sungai dan jembatan sebagai penyebrangan, dan gambar kedua dengan teknik pengambilan gambar adalah *Bird Eye View* yaitu teknik pengambilan gambar dari atas ketinggian untuk menunjukkan lingkungan yang luas, dengan maksud untuk menunjukkan kalau desa tersebut jauh dari modernisme.



(Sumber : Film *Village of the Watermills*)

**Gambar 4.2**  
**Anak-anak Desa Kincir Air**

Analisis semiotika kode televisi John Fiske mengenai gambar di atas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Analisis Gambar 4.2**

Level Realitas	Level Representasi	Level Ideologi
<p><b>Kode Penampilan,</b> Anak-anak di pedesaan memakai pakaian adat jepang setiap harinya.</p> <p><b>Kode Ekspresi,</b> Ekspresi senyuman dari pengembara dan anak-anak desa.</p>	<p><b>Kode kamera,</b> Pada <i>scene</i> ini, teknik pengambilan gambarnya adalah <i>Group shoot</i>.</p> <p>Pengambilan gambar yang mencakup objek yang dalam bentuk kelompok dan latar belakang.</p>	<p>Dalam gambar di atas terdapat kode ideologi kelas, terlihat anak-anak desa kincir air menggunakan kimono sebagai pakaian sehari-harinya yang menunjukkan bahwa mereka kelas tradisional dan pengembara dengan kelas menengah perkotaannya.</p>

Dalam gambar ini anak-anak desa kincir air menggunakan kimono sebagai pakaian sehari-hari mereka, kimono sendiri adalah pakaian tradisional masyarakat Jepang, ini menunjukkan bahwa pakaian adat tidak kalah dengan pakaian masyarakat modern, dan masyarakat desa kincir air ini lebih meninggalkan pakaian modern dan mengguna kimono dalam kesehariannya.

Perbedaan dengan masyarakat modern terlihat pula pada gambar ini, bagaimana ekspresi senyuman menunjukkan keramahan. Anak-anak yang murah senyum menandakan desa yang jauh dari hingar-bingar perkotaan tersebut sangat bersahabat, meskipun mereka belum mengenal satu sama lain dengan pendatang baru yang berkunjung ke desa mereka.



(Sumber : Film *Village of the Watermills*)

**Gambar 4.3**  
**Pengembara Bertemu dengan Kakek Tua**

Analisis semiotika kode televisi John Fiske mengenai gambar di atas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Analisis Gambar 4.3**

Level Realitas	Level Representasi	Level Ideologi
<b>Kode Penampilan:</b> pada gambar yang peneliti pilih ini penampilan seorang dengan pakaian dan asesoris modern, sedangkan kakek tua memakai topi tani tradisional.	<b>Gerak Kamera:</b> pada <i>scene</i> ini teknik pengambilan gambarnya adalah <i>two shoo</i> , yaitu pengembara dan kakek tua sebagai objek dan latar belakang di sekitar.	Level ideologi dari <i>scene</i> ini adalah perbedaan kelas sosial, terlihat seorang pengembara dengan kelas menengah dan kakek tua dengan pakaian tradisional daerah desanya.

Dari gambar yang peneliti pilih di atas terlihat keadaan lingkungan yang sederhana. Terlihat bangunan di sekitar dengan material dasar kayu, bukan dari semen atau pasir yang notabene dapat merusak lingkungan hidup dan alam. Hal tersebut menunjukkan bahwa, desa dalam film Akira Kurosawa ini memiliki ciri postmodernisme yaitu *culture turn*.



(Sumber : Film *Village of the Watermills*)

#### **Gambar 4.4** **Dialog antara Pengembara dengan Kakek Tua**

Dari gambar ini terjadi dialog antara pengembara dengan kakek tua sebagai berikut:

*Pengembara* : *Apa nama desa ini?*

*Kakek tua* : *Tidak ada namanya, tapi beberapa orang menyebutnya desa kincir air.*

*Pengembara* : *Apa semua penduduk desa tinggal di sini?*

*Kakek tua* : *Tidak, mereka tinggal ditempat lain*

*Pengembara* : *Di sini tidak ada listrik?*

*Kakek tua* : *Tidak butuh, orang-orang menjadi terbiasa dengan kenyamanan, mereka pikir kenyamanan itu lebih baik, mereka meninggalkan apa yang sebenarnya baik.*

*Pengembara* : *Tapi bagaimana dengan penerangan?*

*Kakek tua* : *Kami punya lilin dan lampu minyak.*

*Pengembara* : *Tapi malam begitu gelap?*

*Kakek tua : Ya, memang sudah sewajarnya malam itu gelap, kenapa juga malam harus seterang siang? Aku tidak menyukai malam yang terang, kau jadi tidak bisa melihat bintang.*

Analisis semiotika kode televisi John Fiske mengenai gambar di atas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Analisi Gambar 4.4**

<b>Level Realitas</b>	<b>Level Representasi</b>	<b>Level Ideologi</b>
<b>Kode Dialog</b> , pada dua <i>scene</i> yang peneliti pilih di atas terjadi dialog antara pengembara dan kakek tua yang sedang memperbaiki kincir air.	<b>Kode Kamera</b> , pada <i>scene</i> pertama pengambilan gambar menggunakan teknik <i>long Shoot</i> , dan pada gambar kedua menggunakan teknik <i>clouse up shoot</i> .	Dari dialog pada <i>scene</i> yang peneliti pilih, terdapat level ideologi kelas sosial yang berbeda, yaitu kritikan terhadap masyarakat kelas sosial modern dengan temuan teknologinya, dan masyarakat desa dengan paham <i>back to nature</i> .

Dalam kajian postmodernisme, dialog di atas adalah gambaran bentuk koreksi terhadap modern. Listrik adalah hal yang paling dibutuhkan dalam masyarakat modern, tidak bisa dibayangkan bagaimana masyarakat modern jika tidak memiliki listrik dan alat-alat elektronik, berbeda jauh dengan gambaran desa kincir air dalam film ini, tanpa listrik mereka sudah mendapatkan kenyamanan untuk hidup.

Paham postmodernisme akan kesatuan dengan alam ini sangat berbeda dengan pemahaman modernitas yang materialistis. Karena kebebasan, sampai tingkat tertentu, dianggap ada pada semua individu di alam dalam semua tataran,

maka pengakuan bahwa pikiran atau jiwa manusia sepenuhnya alamiah tidak mengimplikasikan karakter ilusif dan kebebasannya yang tampak itu.



(Sumber : Film *Village of the Watermills*)

**Gambar 4.5**  
**Dialog antara Pengembara dengan Kakek Tua**

Dari gambar ini terjadi dialog antara pengembara dengan kakek tua sebagai berikut:

*Pengembara : Kau punya sawah? Tapi tak punya traktor untuk membajaknya?*

*Kakek tua : Tak butuh, kami mempunyai sapi dan kuda.*

*Pengembara : Kau memakai bahan bakar apa?*

*Kakek tua : Kebanyakan kayu, kami merasa menebang pohon itu buruk, tapi pohon yang tumbang sendiri pun sudah cukup, kami memotongnya dan memakainya sebagai kayu bakar, dan jika kau membuat arang dari kayunya hanya sedikit saja bisa memberikan panas yang setara dengan kayu satu hutan. Ya, kotoran sapi bisa jadi bahan bakar yang bagus juga.*

*Kakek tua : Kami mencoba hidup seperti orang dulu, cara hidup yang selaras dengan alam, orang-orang sekarang sudah melupakan bahwa mereka sebenarnya bagian dari alam, karena itu mereka*

*menghancurkan alam yang merupakan tumpuan hidup kita. Mereka selalu berfikir bahwa mereka bisa membuat sesuatu yang lebih baik, terutama para ilmuwan, mereka mungkin cerdas, tetapi sebagian tidak mengerti hakekat dari alam. Mereka menciptakan benda-benda yang pada akhirnya membuat manusia tidak bahagia, namun mereka merasa bangga dengan penemuannya, yang terburuk, orang-orang juga memanggakannya, mereka memandangnya seolah-olah itu adalah keajaiban, mereka memujanya, mereka tidak tahu bahwa sejatinya mereka kehilangan alam, mereka tidak melihat bahwa mereka akan menderita. Hal yang paling penting bagi umat manusia adalah udara dan air bersih dan pepohonan yang menghasilkan itu, semuanya dikotori, tercemar – selamanya, udara kotor dan air yang kotor mengotori hati manusia.*

*Pengembara : Dalam perjalananku ke sini aku melihat beberapa anak-anak menaruh bunga di batu di sebelah jembatan, kenapa?*

*Kakek tua : oh, itu. Ayahku pernah mengatakannya padaku, dahulu kala seorang pengelana meninggal disebelah jembatan itu, penduduk desa merasa kasihan dan menguburnya di sana. Mereka menaruh batu besar dimakamnya dan menaruh bunga di atasnya itu menjadi tradisi. Tidak hanya dilakukan oleh anak-anak semua penduduk desa menaruh bunga saat mereka lewat meskipun banyak yang tidak tahu alasannya.*

Analisis semiotika kode televisi John Fiske mengenai gambar di atas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Analisi Gambar 4.5**

<p><b>Kode Dialog:</b> pada <i>scene</i> di atas terdapat kode dialog, pengembara tertarik untuk mengetahui lebih jauh mengenai kehidupan orang-orang desa ini.</p>	<p><b>Kode Kamera:</b> teknik pengambilan gambar pada <i>scene</i> ini adalah <i>long shoot</i>, yaitu pengambilan gambar meliputi objek dan desa tradisional sebagai latar belakangnya.</p>	<p>Pada level ideologi dalam <i>scene</i> ini terdapat pandangan postmodern. Terlihat dalam dialog, kakek tua menjelaskan bagaimana ketidpuasannya terhadap modernisme dan harus menggantinya dengan paham postmodern yang lebih bersifat <i>back to traditional</i>.</p>
---	--	---

Dalam kode dialog di atas terlihat bahwa modernisme adalah sebuah kesalahan dan kegagalan, terkhususnya pada perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Kegagalan teknologi adalah semua kejadian bencana yang diakibatkan oleh kesalahan desain, pengoperasian, kelalaian dan kesengajaan manusia dalam penggunaan teknologi dan industri.

Jika diamati dari dialog, terlihat kakek tua menggambarkan bagaimana pandangannya anti terhadap modernitas, bisa dilihat pada desa kincir ini tidak memakai alat-alat yang bersifat teknologi seperti mesin pembajak sawah, mereka memilih menggunakan sapi atau kuda untuk membajak sawah karena itu lebih alami, selain itu kotoran sapi bisa jadi bahan bakar yang bagus.

Selain itu dalam dialog, pandangan postmodern juga terlihat, lunturnya kepercayaan terhadap penemuan-penemuan para ilmuwan. Para ilmuwan bisa saja menciptakan sesuatu yang baru tapi hakikatnya mereka sedang merusak alam.



Melalui percakapan dalam *Village of the Watermills* ini kelestarian alam adalah hal yang paling penting dijaga, karena lingkungan yang baik adalah tumpuan dari kehidupan, air yang bersih, udara yang segar lebih penting bagi masyarakat dibandingkan dengan teknologi yang dapat merusak kelestarian alam.



(Sumber : Film *Village of the Watermills*)

**Gambar 4.6**  
**Dialog antara Pengembara dengan Kakek Tua**

Analisis semiotika kode televisi John Fiske mengenai gambar di atas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Analisis Gambar 4.8**

Level Realitas	Level Representasi	Level Ideologi
<p><b>Kode penampilan:</b> pada <i>scene</i> yang dipilih oleh peneliti, terlihat kakek tua mengganti pakaian dengan pakaian adat.</p> <p><b>Kode ekspresi:</b> pada <i>scene</i> yang peneliti pilih terlihat pengembara tersenyum, seakan dia pada momen yang bahagia.</p>	<p><b>Kode Kamera:</b> pada <i>scene</i> ini teknik pengambilan gambarnya adalah <i>two shoot</i> yaitu dua objek manusia dan latar belakang desa tradisional kincir air.</p>	<p>Ideologi postmodern terlihat dalam <i>scene</i> dari film yang peneliti pilih. Pada gambar ini terlihat kakek tua menggunakan pakaian adat desanya untuk melakukan pemakaman. Sangat berbeda sekali dengan kaum urban yang memakai pakaian serba hitam untuk melayat. Dalam gambar ini pengembara tersenyum seolah dia dalam momen yang bahagia meskipun pada kenyataannya ada pemakaman pada hari itu.</p>

Gambar yang peneliti pilih di atas terlihat bagaimana kakek tua berganti pakaian untuk melakukan prosesi pemakaman, terlihat kakek memakai pakaian yang berwarna cerah seolah berada pada hari yang ceria, sangat berbeda dengan masyarakat urban yang berpakaian hitam rapi apabila menghadiri prosesi pemakaman.

Pemakaman yang ceria dilakukan bukan tanpa sebab, kehidupan yang alami dan bersahabat dengan alam membuat masyarakat desa ini menjalani hidup yang lebih panjang, bahkan hingga umur seratus tahun. Pemakaman ceria ini adalah salah satu cara masyarakat bersyukur atas apa yang telah alam berikan kepada mereka.

### **Level Idiologi**

Salah satu ciri postmodernisme adalah *culture turn*. Maksudnya, dalam postmodernisme peran dominan budaya menggantikan peran ekonomi yang kuat dalam pandangan modern yang berwujud dalam dua kubu besar yang cenderung bertentangan antara pendukung: sosialisme dan kapitalisme. Dengan kata lain, postmodernisme lebih menekankan kepada unsur budaya daripada ekonomi.

Film *Village of the Watermills* adalah representasi dari idiologi postmodernisme yang memiliki visi kesatuan dengan alam yang sangat berbeda dengan pemahaman modernitas yang materialistis.

Beberapa kode sosial dari dialog yang terjadi dalam film menunjukkan bahwa ideologi postmodernisme terlihat. Misalnya, ciri *culture turn* yang masyarakat desa kincir air terapkan dalam keseharian mereka. Budaya yang mereka jalani dapat menggantikan peran teknologi yang kuat dalam pandangan

modern. Contohnya terdapat pada dialog yang kakek tua sampaikan kepada pengembara di bawah ini:

*Kakek tua : Kami mencoba hidup seperti orang dulu, cara hidup yang selaras dengan alam, orang-orang sekarang sudah melupakan bahwa mereka sebenarnya bagian dari alam, karena itu mereka menghancurkan alam yang merupakan tumpuan hidup kita. Mereka selalu berfikir bahwa mereka bisa membuat sesuatu yang lebih baik, terutama para ilmuwan, mereka mungkin cerdas, tetapi sebagian tidak mengerti hakekat dari alam. Mereka menciptakan benda-benda yang pada akhirnya membuat manusia tidak bahagia, namun mereka merasa bangga dengan penemuannya, yang terburuk, orang-orang juga membanggakannya, mereka memandangnya seolah-olah itu adalah keajaiban, mereka memujanya, mereka tidak tahu bahwa sejatinya mereka kehilangan alam, mereka tidak melihat bahwa mereka akan menderita. Hal yang paling penting bagi umat manusia adalah udara dan air bersih dan pepohonan yang menghasilkan itu, semuanya dikotori, tercemar selamanya, udara kotor dan air yang kotor mengotori hati manusia.*

Dialog di atas menunjukkan bahwa *culture turn* sebagai ciri dari postmodernisme dengan visi kesatuan atau keselarasan dengan alam. Postmodernisme mengajak kaum modernis untuk tidak hanya memikirkan hal-hal yang berkaitan dengan peningkatan produktivitas dan keuntungan saja, tetapi juga

melihat pada hal-hal yang berada pada alur vulgar material yang selama ini dianggap sebagai kegagalan.

Selain itu sifat masyarakat postmodern juga terdapat dalam dialog di atas, pemahaman orang postmodern yang luas soal kehidupan menyebabkan mereka cenderung menggunakan gerakan-gerakan “kembali” seperti *back to nature* atau *back to traditional*.

