

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Avatar adalah film produksi 20th Century yang di sutradarai oleh James Cameron. Film ini dirilis pada tanggal 18 Desember 2009 di Amerika Serikat. Perilisan untuk seluruh dunia pada 16 Desember 2009. Setelah dirilis untuk seluruh dunia film ini pun berhasil menduduki puncak box office Amerika selama lima minggu berturut-turut. Film yang diarahkan oleh James Cameron ini berhasil meraih penghargaan sebagai film terbaik dalam ajang Golden Globe ke 67, bukan hanya itu tetapi pemeran dalam film inipun mendapatkan penghargaan disalah satu ajang Saturn Award for Best Actress tahun 2009 yakni Zoe Saldana di nobatkan sebagai aktris terbaik yang dimana dia berperan sebagai Neytiri dalam film tersebut. Film Avatar karya James Cameron ini juga menjadi salah satu film dengan biaya besar selama pembuatannya yakni US\$237 juta (sekitar Rp2,2 triliun) dengan pendapatan sebanyak US\$1,85 miliar atau kurang lebih setara dengan Rp17,2 triliun dalam waktu sekitar satu bulan yang mencertitakan sebuah petualangan manusia di dalam usahanya mengambil sumber daya alam di suatu planet yang bernama Pandora, usaha manusia dalam merebut sumber daya alam di planet tersebut mendapat tentangan dari bangsa Na'Vi. Bangsa Na'Vi memiliki karakter fisik tinggi, besar berwarna biru, serta memiliki ekor.

Film yang bergenre *science fiction* ini berawal dari seorang bernama Jake, seorang mantan angkatan laut yang mengalami kelumpuhan akibat perang yang

terdahulu terpilih dalam program avatar. Program tersebut merupakan pembuatan makhluk yang mirip dengan bangsa Na'Vi yang dimana memungkinkan Jake mentransformasikan dirinya kedalam tubuh makhluk yang mirip dengan bangsa Na'vi.

Film yang berdurasi kurang lebih 160 menit ini banyak memuat konten didalam cerita dan alur filmnya mulai dari gambar-gambar yang memperlihatkan kerusakan alam oleh manusia hingga perjuangan para bangsa Na'Vi untuk mempertahankan kelestarian alamnya. Mulai dengan jalur damai untuk menghentikannya namun kesepakatan damai tidak bisa ditempuh, maka kata yang ditempuh dan dipilih adalah mempertahankan dengan segala cara untuk menjaga kelestarian makhluk hidup di sekitar Pandora.

Dalam film ini juga terdapat konflik antara kedua belah pihak yakni manusia dengan bangsa Na'Vi yang dimana bangsa pribumi atau bangsa asli dari pandora mempertahankan tanahnya untuk tidak di eksploitasi oleh manusia, karena di planet tersebut terdapat berbagai sumber daya alam yang berlimpah yang dimana berguna untuk menjaga keseimbangan makhluk hidup di planet tersebut.

Gambaran dalam film avatar ini menjadi cerminan alam di dunia maupun di Indonesia sendiri karena ada beberapa faktor pengrusakan alam salah satunya dalam disebabkan oleh ketamakan untuk memperoleh atau mendapatkan sumber daya alam yang bernilai tinggi dan mempunyai harga komoditi yang besar di pasar, salah satunya adalah sumber daya alam mineral. Pada kenyataannya hal tersebut berada dalam golongan investor atau pemerintah untuk mendapatkan

peluang di pasaran, dimana ada yang memperjuangkan pasti ada yang mempertahankan. Dalam kenyataannya golongan yang mempertahankan adalah para akademisi, atau para aktifis dan masyarakat yang paham betul pentingnya alam sebagai suatu keseimbangan dalam kehidupan.

Indonesia sendiri memiliki banyak sekali potensi sumber daya alam yang berlimpah, namun tetap terdapat kurangnya paham masyarakat akan pentingnya sumber daya alam tersebut, sehingga menyebabkan banyaknya hutan yang dirusak. Dampak pengrusakan alam mempengaruhi kelangsungan makhluk hidup disekitarnya baik manusia, hewan hingga terjadinya global warming yang banyak dijadikan wacana di tahun – tahun seperti saat ini, bukan tanpa usaha masyarakat mencoba untuk menyelamatkan hutan – hutan yang sudah rusak, banyaknya pergerakan masyarakat kini bergerak di bidang penyelamatan hutan – hutan untuk kelangsungan hidupnya kelak.

Kerusakan lingkungan hidup di Indonesia semakin hari kian parah, ada beberapa faktor dalam pengrusakan alam mulai dari peristiwa alam, dan ulah manusia itu sendiri, faktor yang diciptakan oleh manusia dalam kerusakan lingkungan seperti, alih fungsi hutan, penebang pohon liar, dan pengrusakan hutan, pembukaan tambang yang banyak meninggalkan kerusakan pada alam.

Kita sadar bahwa pemaksaan kehendak atas apapun itu akan berakhir dengan tidak baik salah satunya yakni pengrusakan alam dengan melebeli dirinya untuk kepentingan manusia banyak, seringkali upaya negoisiasi dalam kehendak di anggap remeh salah satu faktor yang menuaikan konflik adalah tidak adanya

saling pengertian antara pihak yang ingin mengambil sumber daya alam dengan pihak pribumi yang telah susah payah menjaga tanah disekitaran mereka.

Faktor kemajuan tekhnologipun bisa mempengaruhi adanya konflik yakni bagian nilai yang di ambil oleh perusahaan menjadi semakin besar dan bagian nilai yang dikembalikan ke para pekerja dalam bentuk upah semakin kecil, hal inilah yang menjawab ketimpangan tingkat kesejahteraan pekerja dengan para pejabat yang memegang perusahaan semakin hari semakin terlihat jelas perbedaannya, padahal barang yang di mereka kerjakan dan buat mendapatkan nilai komiditi yang luar biasa dipasaran, namun nilai yang mereka terima sebagai pekerja tidak mendapatkan 30% dari harga barang komiditi yang mereka dapatkan.

Eksplorasi sumber daya alam di indonesia semakin parah dan meraja lela di samping besarnya kebutuhan manusia mengenai penggunaan sumber daya alam untuk kehidupannya, serta kurang pahamnya masyarakat indonesia akan pentingnya sumber daya alam sebagai alat penyeimbangan kehidupan di dunia.

Faktanya Saat ini di perkirakan lebih dari 51 juta m³ kayu bulat per tahun dihasilkan dari kegiatan pencurian kayu. Kegiatan pencurian kayu menyebabkan berbagai dampak negatif terhadap lingkungan hidup, pembabatan hutan yang di sengaja ini banyak menimbulkan berbagai macam hal yang merugikan kepada kehidupan salah satunya adalah banyaknya hewan yang mati karena dirasanya sudah tidak ada tempat tinggal hidup untuk mereka

Kerusakan Hutan di Indonesia Berimbas Pada Berkembangnya Virus yang Mematikan. Salah satunya flu burung, karena menurut Prof. Dr. Hadi S Alikodra, Guru Besar Fakultas Kehutanan IPB Bogor. akibat deforestasi yang tinggi di negeri ini mikroba yang hidup dengan alam tidak seimbang, mikroba mengalami transformasi dalam kehidupannya. Mikroba transformatif itulah yang akhirnya menyerang manusia.

Kita harus menyadari bahwasannya alam dan lingkungan hidup menjadi tempat tinggal dan hidup bukan saja manusia melainkan makhluk lainnya seperti hewan dan tumbuhan. Karena sadar sekali pentingnya lingkungan alam sudah selayaknya kita sebagai manusia yang diberikan anugerah akal untuk menjaga kelestarian bukan malah merusaknya.

Dengan penjelasan diatas peneliti ingin meneliti sebuah film yang dimana akan menjadi bahan penelitian yang akan diuraikan di pembahasan selanjutnya, dengan mengangkat judul “Representasi Eksploitas Sumber Daya Alam dalam film Avatar” dengan menggunakan Studi Kualitatif Menggunakan Pendekatan Semiotika John Fiske Mengenai Eksploitasi Sumber Daya Alam, yang dimana dalam penelitian ini peneli akan menguraikan kedalam 3 Level, yakni Level Realitas, Representasi dan Ideologi.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan pertanyaan makro sebagai berikut :
“Bagaimana Representasi Eksploitasi Sumber Daya Alam dalam Film Avatar?”

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti membuat pertanyaan mikro sebagai berikut :

1. Bagaimana level Realitas eksploitasi sumber daya alam dalam film avatar?
2. Bagaimana level Representasi eksploitasi sumber daya alam dalam film avatar?
3. Bagaimana level Ideologi eksploitasi sumber daya alam dalam film Avatar?
4. Bagaimana citra dan strategi kapitalis mengeksploitasi sumber daya alam dalam film avatar?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui level Realitas eksploitasi sumber daya alam dalam film Avatar.
2. Untuk mengetahui level Representasi eksploitasi sumber daya alam dalam film Avatar.
3. Untuk mengetahui level Ideologi eksploitasi sumber daya alam dalam film Avatar.
4. Untuk mengetahui citra serta strategi kapitalis mengeksploitasi sumber daya alam dalam film avatar.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan berguna sebagai bahan kajian lebih lanjut tentang Ilmu Komunikasi secara umum, terutama dalam kajian komunikasi massa dan secara khususnya sebagai kajian tentang analisis film dengan menggunakan analisis semiotika dari John Fiske.

1.5.2 Kegunaan Praktis

A. Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti, khususnya dalam memahami analisis semiotika dalam film.

B. Kegunaan Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat luas, terutama dalam memahami analisis semiotika dalam film.

1.6 Setting Penelitian

Dalam penelitian ini, secara rinci yang menjadi ruang lingkup dari penelitian ini dalam membatasi masalah yang diteliti adalah:

1. Kode social realitas dari teori *The Codes Of Television* yang dikerucutkan pada *Reality, Representasi, dan Ideology* untuk memudahkan peneliti dalam meneliti representasi eksploitasi sumber daya alam dalam film Avatar.

2. Avatar adalah film produksi 20th Century Fox yang di sutradarai oleh James Cameron yang berdurasi kurang lebih 160 menit.

Adapun pengertian dari istilah-istilah yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

1. Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19.

2. Konflik berasal dari kata kerja Latin *configere* yang berarti saling memukul. Secara sosiologis, konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) dimana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya.

3. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, *semiology*, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*Humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi.

4. Studi Kualitatif adalah riset yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Riset ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi dan sampling sangat terbatas.

5. Representasi adalah menggunakan bahasa untuk mengungkapkan suatu hal yang memiliki arti. Representasi juga merupakan bagian yang penting dalam proses di mana sebuah arti dibentuk dan dibenturkan dengan budaya. Hal ini meliputi penggunaan bahasa, tanda-tanda, dan gambar yang mewakili untuk merepresentasikan suatu hal.

1.7 Kerangka Pemikiran

Televisi adalah salah satu media elektronik. Tak kalah dengan media cetak dan online, media elektronik berupa televisi dapat menjadi media penyampai berita, kabar ataupun informasi dengan cepat. Dengan televisi, masyarakat dapat mengetahui apa yang sedang terjadi di daerah lain pada saat itu juga dengan cara siaran langsung dari stasiun televisi yang bersangkutan. Selain digunakan untuk menyampaikan berita, televisi pun dapat digunakan juga sebagai media hiburan bagi masyarakat. Dengan menonton televisi, masyarakat dapat menonton acara hiburan favoritnya secara *audio* (suara) dan *Visual* (gambar). Berbeda dengan radio yang hanya bisa mendengarkan suara saja dan media cetak yang hanya bisa melihat tanpa adanya suara.

Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintang perkembangan surat kabar sudah dibuat lenyap. Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi (Oey Hong Lee, 1965 : 40 dalam buku semiotika komunikasi, Alex Sobur)".

lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Sejak itu, maka merebaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat.

Ada beberapa tema film yang menimbulkan kecemasan dalam masyarakat;

Dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat ketika disajikan dalam film adalah adegan-adegan seks dan kekerasan. Kadangkala perhatian ini dikemukakan oleh karena penggambarannya bertentangan dengan standar selera baik dari masyarakat. Namun seringkali kecemasan masyarakat berasal dari keyakinan bahwa isi seperti itu mempunyai efek moral, psikologis, dan

social yang merugikan (Wright, 1986:173-174 dalam buku Semiotika Komunikasi, Alex Sobur)

Berkaitan dengan film yang sarat akan pesan yang terkandung, maka yang akan menjadi perhatian peneliti di sini adalah segi semiotikanya, dimana dengan semiotika ini akan sangat membantu peneliti dalam menelaah arti kedalaman suatu bentuk komunikasi dan mengungkap makna yang ada di dalamnya. Sederhananya, semiotika itu adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda.

Melalui teori analisis semiotika John Fiske, dalam penelitian ini peneliti akan menelaah sebuah film berjudul Avatar secara realitas, representasi dan ideologi. Ketiga dimensi tersebut merupakan satu kesatuan dari kode-kode televisi dalam analisis semiotika John Fiske. Ketiganya akan membentuk koherensi global yang pada akhirnya mengerucut melahirkan suatu kesimpulan mengenai pemaknaan atas film yang berjudul Avatar. Penelitian ini akan mengangkat judul Representasi eksploitasi sumber daya alam dalam film Avatar dengan pendekatan analisis semiotika dari John Fiske

Semiotika 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, semiology, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (Humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi (Barthes, 1988:179; Kurniawan, 2001:53, dalam buku Semiotika Komunikasi, Alex Sobur)

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani semeion yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang dasar atas konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap mewakili suatu yang

lain. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai sesuatu hal yang menunjuk adanya hal lain.

Pusat dari konsentrasi ini adalah tanda. Kajian mengenai tanda dan cara tanda-tanda tersebut bekerja disebut semiotik atau semiologi. Semiotika, sebagaimana kita menyebutnya, memiliki tiga wilayah kajian :

1. Tanda itu sendiri. Wilayah ini meliputi kajian mengenai berbagai jenis tanda yang berbeda, cara-cara berbeda dari tanda-tanda di dalam menghasilkan makna, dan cara tanda-tanda tersebut berhubungan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami di dalam kerangka penggunaan/konteks orang-orang yang menempatkan tanda-tanda tersebut.
2. Kode-kode atau sistem dimana tanda-tanda diorganisasi. Kajian ini melingkupi bagaimana beragam kode telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk mengeksplorasi saluran-saluran komunikasi yang tersedia bagi pengiriman kode-kode tersebut.
3. Budaya tempat di mana kode-kode dan tanda-tanda beroperasi. Hal ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan dari kode-kode dan tanda-tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri (Fiske, 2012 : 66-67).

Kode-kode televisi (television codes) adalah teori yang dikemukakan oleh John Fiske atau yang biasa disebut kode-kode yang digunakan dalam dunia pertelevisian. Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi tersebut 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 seras referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsikan secara berbeda oleh orang yang berbeda juga.

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah di-enkode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut

1. Level realitas (*Reality*)

Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi).

2. Level representasi (*Representation*)

Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (perevisian), *music* (musik) dan *sound* (suara)

3. Level ideologi (*Ideology*)

Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *individualism* (individualisme), *patriarchy* (patriarki), *race* (ras), *class* (kelas), *materialism* (materialisme) dan *capitalism* (kapitalisme). (dalam Eriyanto, 2011:151)

Kapitalisme atau Kapital adalah sistem ekonomi di mana perdagangan, industri dan alat-alat produksi dikendalikan oleh pemilik swasta atau pemerintah dengan tujuan membuat keuntungan dalam ekonomi pasar, dalam sistem kapitalis pun banyak perbedaan antar kelas yakni kelas pekerja sebagai yang membuat dan menghasil sebuah barang dengan komoditi bernilai tinggi di pasar dan kelas pemegang produksi atau kapitalis.

Konflik berasal dari kata kerja Latin *configere* yang berarti saling memukul. Secara sosiologis, konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) dimana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya.

Faktor kemajuan teknologi-pun bisa mempengaruhi adanya konflik yakni bagian nilai yang di ambil oleh perusahaan menjadi semakin besar dan bagian nilai yang dikembalikan ke para pekerja dalam bentuk upah semakin kecil, hal inilah yang menjawab ketimpangan tingkat kesejahteraan pekerja dengan para pejabat yang memegang perusahaan semakin hari semakin terlihat jelas perbedaannya, padahal barang yang di mereka kerjakan dan buat mendapatkan nilai komiditi yang luar biasa dipasaran, namun nilai yang mereka terima sebagai pekerja tidak mendapatkan 30% dari harga barang komiditi yang mereka dapatkan.

Tidak satu masyarakat pun yang tidak pernah mengalami konflik antar anggotanya atau dengan kelompok masyarakat lainnya, konflik hanya akan hilang bersamaan dengan hilangnya masyarakat itu sendiri.

Konflik dilatar belakangi oleh perbedaan ciri-ciri yang dibawa individu dalam suatu interaksi. Perbedaan-perbedaan tersebut diantaranya adalah menyangkut ciri fisik, kepandaian, pengetahuan, adat istiadat, keyakinan, dan lain sebagainya.

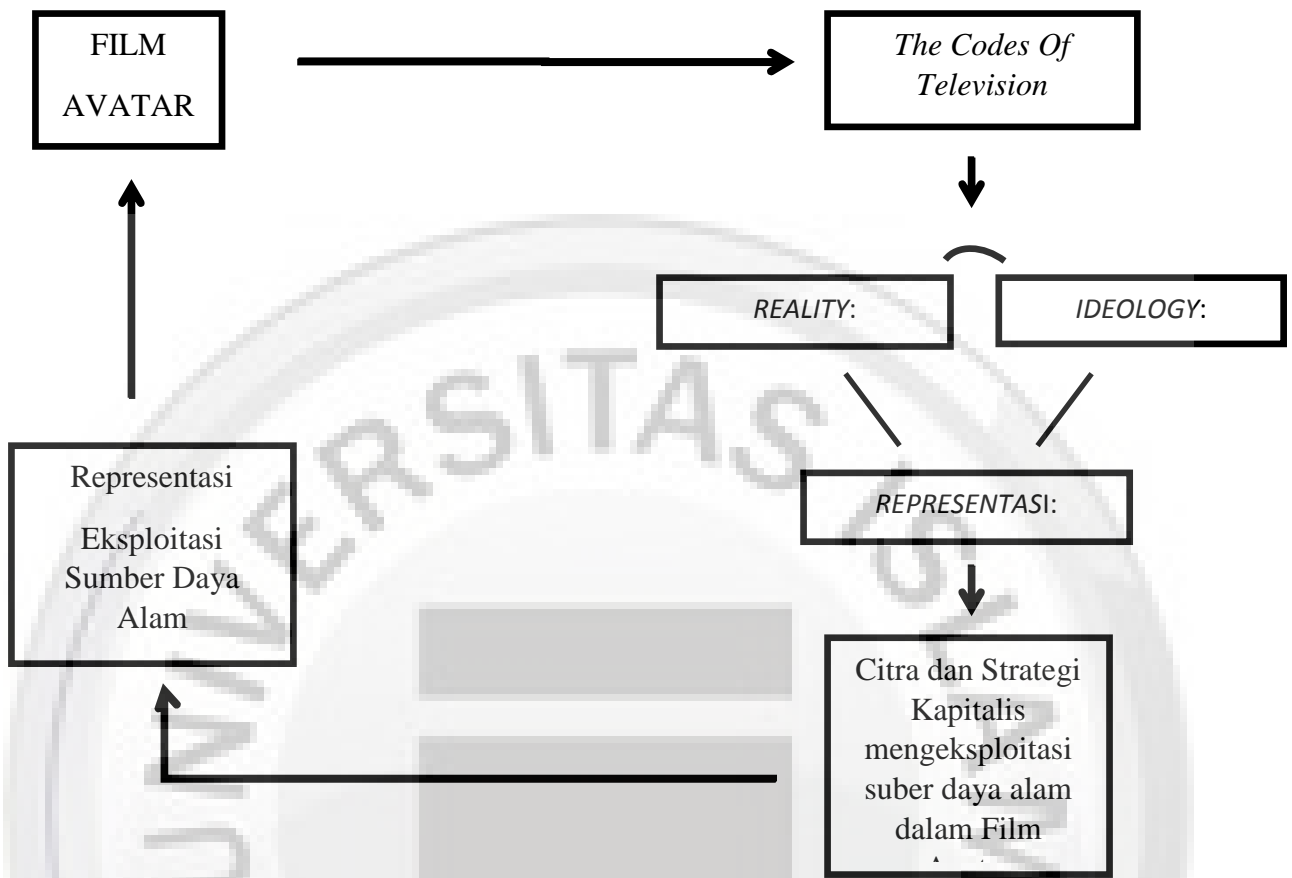
Seiring dengan kebangkitan film pula muncul film-film yang mengumbar seks, kriminal dan kekerasan. Inilah yang kemudian melahirkan berbagai studi komunikasi massa. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau segmen sosial..

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus inderawi. (Jalaludin Rahmat,2012:50)

Disini penelitian akan menjelaskan makna-makna yang berada dalam film avatar, dengan harapan agar para penonton bisa mengerti maksud dan tujuan dalam film tersebut.

Menurut John Hartley (2010:39), citra adalah objektifikasi dari pengetahuan-diri untuk tujuan komunikatif. Pada tingkatan individu, “citra” atau imaji seseorang dibuat oleh isyarat-isyarat mengenai penampilan diri. Hal ini tidak hanya meliputi atribut visual (penampilan dan pakaian seseorang) dan tindakan komunikasi yang disengaja (ucapan, interaksi dengan orang lain), tetapi juga karakteristik perilaku yang memproyeksikan citra melampaui kontrol diri (“sikap terburu-buru”, citra “percaya diri”, dsb)

Peneliti dalam film ini juga akan menjelaskan citra yang diperlihatkan oleh perusahaan yang akan mengeksploitasi sumber daya alam dalam film ini,



Gambar Kerangka Pemikiran