

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Amerika Serikat, negara *super power* yang memiliki kekuatan dalam berbagai bidang yang telah menguasai dunia hingga saat ini. Negara dengan sistem pemerintahan republik federal ini telah menjadi negara yang memiliki kekuatan militer, ekonomi dan politik, serta teknologi yang tinggi. Pasca berakhirnya perang dingin antara Blok Barat dan Blok Timur, Amerika Serikat menjelma menjadi negara yang memiliki kekuatan yang semakin kuat, menguasai perindustrian dunia dan menjadi pusat teknologi dunia. Menurut Gramsci (dalam Barker, 2000:64), suatu kekuasaan atau dominasi atas nilai-nilai kehidupan, norma, maupun kebudayaan sekelompok masyarakat lainnya dimana kelompok yang didominasi tersebut secara sadar mengikutinya disebut Hegemoni.

Ada tujuh aspek penting yang paling ditekankan oleh Amerika Serikat dalam mempertahankan eksistensinya sebagai negara adikuasa. *Pertama*, mempertahankan warga negaranya, baik yang berada di dalam negeri, maupun di luar negeri termasuk juga mempertahankan keberadaan sekutu-sekutunya dari berbagai macam serangan dalam bentuk apapun. *Kedua*, menjaga perdamaian dunia dari berbagai macam agresi yang dianggap berpotensi mengganggu perdamaian dunia. *Ketiga*, senantiasa mempertahankan kepentingan Amerika Serikat. *Keempat*, menyebarkan demokrasi ke seluruh belahan dunia. *Kelima*, mencegah proliferasi senjata nuklir. *Keenam*, senantiasa berupaya menjaga bentuk rasa percaya dunia internasional terhadap

Amerika Serikat. *Ketujuh*, memerangi kemiskinan, kelaparan, dan berbagai macam pelanggaran terhadap Hak Asasi Manusia (HAM). (Zainuddin, 2012:9-10).

Power yang dimiliki Amerika Serikat tidak hanya ditunjukkan melalui seberapa teknologi, senjata, kekuasaan, kekayaan, sumber daya manusia namun juga ditunjukkan melalui media hiburan film. Sebagai negara yang ingin menjadi polisi dunia, Amerika mengerahkan segala bentuk kekuatan yang dimiliki untuk menunjukkan kepada dunia jika negara tersebut mampu menjadi penyelamat dunia. Salah satu media yang diyakini mampu menjadi perantara pesan dari sebuah maksud tertentu kepada masyarakat yaitu film.

Media film merupakan salah satu alat komunikasi yang sangat dekat dengan masyarakat khususnya para anak muda sehingga media yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan yang sesuai dengan tujuan penerimanya. Segala jenis cerita kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya telah sering digambarkan dalam sebuah film dengan berbagai jenis *genre* dan alur cerita. Film merupakan gambar-hidup yang mewakili cerita kehidupan berjuta manusia di muka bumi ini. Seiring perkembangannya, kini film telah memiliki banyak genre,

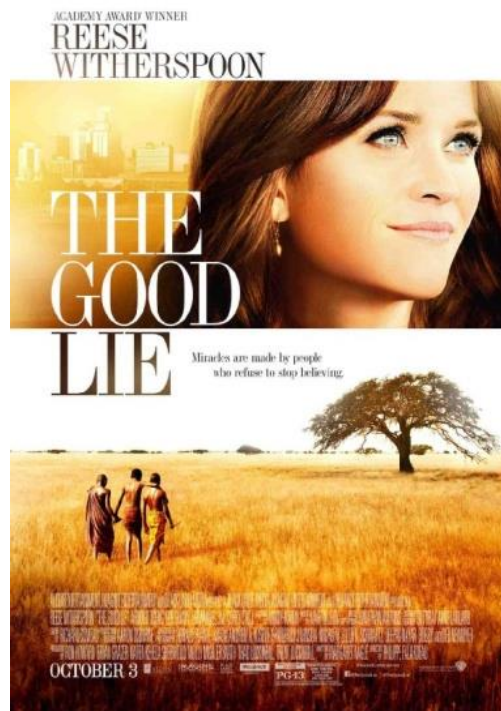
mulai dari *action, romance, horror, comedy, documentary* dan sebagainya yang telah memiliki penikmat sendiri-sendiri. Media penghibur sekaligus dapat menjadi media peyampaian pesan tertentu membuat para sutradara dan produser dipenjuru dunia berlomba-lomba mengeluarkan ide *creative* mereka untuk terus berkarya membuat film yang dapat menarik minat penonton, laku dan dapat masuk dihati dan pikiran para penikmat film. Tidak hanya *filmmaker* yang ingin menyampaikan sebuah pesan melalui film tetapi para petinggi negara sepertinya memiliki tujuan yang sama dan berlomba-lomba membuat ide yang cemerlang yang dapat menyampaikan pesan dengan baik dan hati-hati kepada masyarakat.

Salah satu industri pembuat film terbanyak, terbaik dan terpopuler di dunia adalah Hollywood, Amerika. Film produksi Hollywood merupakan salah satu hal yang masuk dalam budaya populer di dunia. Amerika menjadi salah satu negara yang menciptakan budaya populer yang saat ini mendominasi diseluruh aspek budaya yang tersebar disemua negara. Pada tahun 2014, *Warner Bros Picture* mempersembahkan sebuah karya sutradara Philippe Falardeau dengan judul *THE GOOD LIE*. Film *The Good Lie* (2014) dihiasi oleh bintang-bintang seperti Reese Witherspoon, Corey Stoll,

Arnold Oceng, Ger Duany, Emmanuel Jal, Kuoth Wiel dan lain-lain. Yang membuat film ini menarik, tidak hanya menceritakan seperti apa kehidupan para pengungsi Sudan dan bagaimana cara mereka bertahan hidup tetapi ternyata film *The Good Lie* dan juga pemainnya masuk dalam acara penghargaan perfilman di beberapa acara, antara lain Philippe Falardeau sang sutradara film *The Good Lie* sebagai pemenang pada penghargaan *Deaville Film Festival 2014* , lalu pada *Heartland Film 2014* Philippe Falardeau kembali menerima penghargaan dan Kuoth Wiel yang berperan sebagai Abital masuk dalam daftar nominasi *outstanding breakthrough performance, female* pada penganugerahan *Black Reel Awards tahun 2015*.

Gambar 1.1

Poster Film *The Good Lie*



Sumber www.dvdreleasedates.com di akses pada tanggal 8 Agustus 2016, pukul 21.25 WIB

Film ini bercerita tentang para korban perang di Sudan Afrika Selatan yang dimulai sejak tahun 1983. Warga negara Sudan yang terjebak dalam peperangan itu harus mencari lokasi yang aman dengan cara berjalan kaki sejauh ribuan mill agar terhindar dari tentara-tentara perang yang sewaktu-waktu mengancam nyawa mereka. Termasuk Mamere (Arnold Oceng), Jeremiah (Ger Duany), Paul (Emmanuel Jal), Abital (Kuoth Wiel). Kedua orang tua Mamere tak luput mejadi korban dari peperangan tersebut. Dalam perjalanannya Mamere harus kehilangan kakaknya Theo yang diambil oleh para tentara. Ketika sampai dilokasi pengungsian Kaguma, Kenya, mereka bisa bertahan hidup hingga dewasa. 13 tahun kemudian, bantuan kemanusiaan dari Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB) mengirim warga Sudan sebanyak 36.000 orang yang beruntung ke Amerika untuk mendapatkan kehidupan baru. Mereka yang bersedia dipindahkan akan bertemu dengan agen tenaga kerja dan diberi pekerjaan yang layak dan sesuai dengan kemampuan para pengungsi sehingga mereka dapat memulai hidup menjadi lebih baik lagi.

Setelah sampai di Amerika, Mamere harus berpisah dengan Abital, karena saudara perempuan kandung Mamere harus pergi ke Boston, sedangkan Mamer, Paul, dan Jeremiah pergi ke Cansas City. Mamere, Paul, dan Jeremiah bertemu dengan seorang perempuan dari agen tenaga kerja yang nantinya akan membantu ketiga laki-laki

tersebut memperoleh pekerjaan. Tak hanya Carrie (Reese Witherspoon) yang membantu ketiga laki-laki berkulit gelap tersebut, Jack (Corey Stoll) dan petugas Imigrasi juga ikut membantu Mamere, Paul dan Jeremiah mulai dari mendapatkan pekerjaan, mengembalikan Abital untuk tinggal bersama mereka dan yang terakhir adalah mereka dapat berkumpul kembali dengan kakak laki-laki mereka Theo yang sempat disandera oleh tentara.

Bantuan kemanusiaan yang diberikan Amerika kepada para pengungsi Sudan secara tidak langsung membuat Amerika disebut sebagai *superhero* masyarakat Afrika khususnya Sudan. Pahlawan super atau yang dikenal dengan *superhero* adalah karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat demi kepentingan umum. Pahlawan super biasanya disebut dengan pembasmi kejahatan pembela kebenaran berkostum dan memiliki ciri khas masing-masing. Kostum yang biasa dipakai pahlawan super adalah sebagai alat untuk menyembunyikan identitas pribadinya.

Dengan kekuatan adikuasanya Amerika masih mampu membantu para pengungsi ditengah keadaan ekonomi Amerika yang saat itu sedang terpuruk. Berawal dari runtuhnya gedung WTC (*World Trade Center*) pada tanggal 11 september 2001, yang kemudian dikenal dengan tragedi 9/11. Amerika memiliki banyak sekali ide dan rencana untuk mempertahankan kekuasaannya. Setelah tahun 1991, Uni Soviet runtuh, ekonomi dan militer Rusia merosot

tajam, dan Jepang berhenti, sementara Amerika Serikat mengalami perluasan ekonomi yang terlama dan merupakan salah satu yang terkuat sepanjang sejarah. Dibidang militer, pada tahun 2003 Amerika Serikat dengan enteng mengucurkan dana untuk belanja pertahanan yang jumlahnya lebih besar daripada gabungan 15-20 negara pembelanja terbesar (Huntington, dkk, 2005:267-269).

Kemunculan Barack Obama dalam perebutan kursi Presiden di Amerika Serikat membuat paradigma warga Amerika sedikit berubah karena selama ini mereka beranggapan jika kedudukan presiden hanyalah 'milik' warga kulit putih. Menjelang pemilihan kursi nomor 1 Amerika Serikat pada 4 November 2008, kondisi perekonomian dan gejala sosial politik di Amerika Serikat sangat dipengaruhi oleh krisis ekonomi yang tidak hanya menggoyahkan roda perekonomian di Amerika Serikat tetapi juga dunia.

Kekacauan pemerintahan, kepercayaan, pertahanan, dan perekonomian yang di alami Amerika selama masa pemerintahan George W. Bush tidak membuat Amerika menghentikan bantuan kemanusiaannya untuk masyarakat negara lain yang sedang membutuhkan bantuan kepada Afrika, Amerika tetap memberikan bantuan melalui PBB untuk memindahkan sebagian pengungsi ke Amerika. Mulai dari mendirikan tenda-tenda pengungsi, memberikan logistik, tenaga medis, pakaian dan lain-lain, lalu memberikan pelatihan, tempat tinggal, membantu mencari pekerjaan hingga para

pengungsi telah siap untuk hidup mandiri di Negara yang berbeda budaya dengan mereka.

Cerita *superhero* Amerika didominasi dengan tema tentang kepahlawanan dari ras kulit putih dengan konflik kehancuran dunia, penyalahgunaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kekuatan makhluk luar angkasa, dan pemerintahan yang salah. *Superhero* dari ras kulit putih (Amerika) selalu menjadi tokoh utama dan selalu menang melawan siapa yang jahat dan menunjukkan mana yang benar. Menciptakan sebuah budaya yang kemudian menghegemoni seluruh negara untuk mengikuti budaya tersebut dan menjadikan budaya Barat yang ada di film-film Hollywood diikuti oleh seluruh masyarakat.

Film *The Good Lie* merupakan salah satu contoh jika Amerika memang memiliki kekuatan yang negara lain mungkin tidak memilikinya. Perbedayaan budaya antara Amerika dan Afrika dalam film sangat terlihat jelas. Amerika memiliki kebudayaan hidup yang bebas, individualis, mandiri, dan kapitalis, sedangkan warga Afrika hidup dengan penderitaan, kesederhanaan, selalu bersama keluarga. Film ini bercerita tentang kehidupan di dua negara, dua negara yang memiliki perbedayaan budaya hidup yang sangat berbeda, dan pada film ini sangat terlihat jelas perspektif negara mana yang dominan dan dianggap benar.

Film *The Good Lie* merupakan salah satu contoh jika Amerika memang memiliki kekuatan yang negara lain mungkin tidak

memilikinya. Demi alasan kemanusiaan, Amerika melakukan segalanya demi masyarakat Sudan, yang secara fisik memiliki ras warna kulit yang berbeda, budaya yang berbeda, bahasa yang berbeda dan gaya hidup yang berbeda. Sering terjadi kesalah pahaman dalam berkomunikasi yang terkadang menimbulkan sebuah konflik. Namun hal tersebut semakin hari semakin dimengerti oleh masyarakat Sudan dan para penolong dari Amerika.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah *Bagaimana Representasi Budaya Amerika dalam Film The Good Lie?*

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis representasi budaya Amerika dalam Film *The Good Lie*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1) Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan tentang teori representasi, *heroisme* dan ideologi budaya Amerika.
- b. Penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi penelitian ilmiah selanjutnya terutama tentang wacana film khususnya dalam kajian semiotika.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan diskusi dalam menambah keberagaman pemahaman tentang ideologi kebudayaan Amerika sebagai *hero* dalam film.

E. KERANGKA TEORI

1. Film Sebagai Media Representasi

Film merupakan salah satu wadah untuk merepresentasikan sebuah informasi atau makna menurut pembuatnya. Representasi merupakan sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Ini berarti representasi merupakan hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang, atau bahkan peristiwa nyata kedalam objek, orang, maupun peristiwa fiksi. Representasi berarti menggunakan bahasa sebagai alat serbaguna untuk mengatakan atau mendeskripsikan sesuatu yang penuh arti kepada orang lain. (Hall, 1997:15).

Dapat dipahami bahwa representasi merupakan suatu tindakan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu makna. Selain itu juga dapat dimaknai sebagai tindakan untuk mewakili suatu makna dengan cara tertentu, sehingga pengertian representasi dapat berupa simbol maupun tanda yang ditemukan tergantung pada realitas yang menjadi referensinya. Menurut Stuart Hall, terdapat tiga pendekatan untuk menerangkan bagaimana merepresentasikan suatu makna melalui bahasa, yaitu *reflective*, *intentional*, dan *contructionist* (Hall,

1997:23). Pertama, pendekatan *Reflective*, yakni pendekatan yang terkait dengan makna yang dipahami dalam objek, personal, ide, atau kejadian yang berlangsung pada dunia yang nyata. Bahasa berfungsi layaknya cermin yang merefleksikan arti yang sebenarnya. Dalam pendekatan ini, *reflective* lebih menekankan apakah bahasa telah mampu mengekspresikan makna yang terkandung dalam objek yang bersangkutan. Kedua, pendekatan *intentional*, pendekatan ini melihat bahwa bahasa dan fenomenanya dipakai untuk mengatakan maksud dan memiliki pemaknaan atas pribadinya. *Intentional* tidak merefleksikan tetapi berdiri atas dirinya dengan segala pemaknaannya. Kata-kata diartikan sebagai pemilik atas apa yang ia maksudkan. Jadi dalam pendekatan *intentional* ini, apakah bahasa telah mampu mengekspresikan apa yang komunikator maksudkan. Sedangkan pendekatan *constructionst* lebih ditekankan pada proses konstruksi makna melalui bahasa yang komunikator gunakan. Dalam pendekatan ini, bahasa dan pengguna bahasa tidak bisa menetapkan makna dalam bahasa yang mereka gunakan melalui dirinya sendiri, namun harus dihadapkan dengan hal-hal lainnya sehingga nantinya akan memunculkan apa yang disebut interpretasi atau penafsiran.

Pada saat proses memaknai tersebut, representasi mempunyai dua hal pokok. Pertama, menjelaskan dan menggambarkan sesuatu dalam pikiran dengan gambaran dan imajinasi untuk membuat persamaan ke dalam pikiran dan perasaan kita. Kedua, representasi

digunakan untuk menjelaskan konstruksi makna sebuah simbol sehingga kita dapat mengkomunikasikan makna suatu objek melalui bahasa yang sama, dengan adanya dua konsep tersebut jelaslah bahwa representasi merupakan bagian dari sebuah proses sosial serta sebagai produk dari hasil sebuah proses sosial tersebut.

Dalam bahasa semiotika, film dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang pada tingkat penanda terdiri dari serangkaian imajinasi yang mempresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata, sedangkan pada tingkat petanda, film adalah sebuah metamorphosis kehidupan, representasi dapat di definisikan lebih jelasnya melalui penggunaan tanda (gambar, bunyi dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Danesi, 2012:20).

Seiring perkembangannya film memang tidak bisa dipisahkan dari masyarakat, keduanya mempunyai hubungan yang erat, dimana film tidak hanya menjadi hiburan yang populer saja, namun film menjadi sebuah media representasi yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat luas saat ini. Oleh karena itu masyarakat harusnya lebih dapat memaknai film sesuai dengan peranannya sebagai media hiburan masyarakat yang populer sekaligus media representasi sebuah makna.

Melalui media film, semua hal yang ingin direpresentasikan oleh para pembuatnya seakan harus berjalan dengan baik dan hal tersebut harus masuk di otak masyarakat yang menyaksikannya. Film Hollywood merupakan salah satu industri film yang menampilkan tokoh *superhero* sebagai pemeran utamanya, dan dalam film-film tersebut *superhero* direpresentasikan dengan dominasi sosok laki-laki dan jarang menampilkan sosok perempuan yang memiliki kekuatan super. Penampilan aktor dan aktris dari keturunan *White Anglo Saxon Protestan* atau ras kulit putih juga berhasil membuat masyarakat percaya jika orang-orang yang memiliki ras kulit putih (WASP) lah yang dapat menjadi seorang pahlawan seperti yang telah direpresentasikan dalam film-film Hollywood.

2. Heroisme dalam Film Hollywood

Tidak bisa dipungkiri bahwa industri film Hollywood memiliki hampir segalanya yang dibutuhkan oleh sebuah industri perfilman, mulai dari teknologi yang canggih, artis papan atas serta jaringan promosi dan kerja sama yang sangat kuat. Film Hollywood memiliki cerita yang semuanya hampir sama yaitu mengenai kepahlawanan. Pola cerita yang dibangun selalu ada sosok yang menjadi *hero* dan ada yang menjadi penjahat dan diakhir cerita selalu *hero* tersebutlah yang menang.

Hero berasal dari kata Bahasa Inggris yang menurut kamus Oxford berarti *a person who is admired for thier courage, outstanding*

achievement, or noble qualities. Yang memiliki arti seseorang yang dikagumi karena keberaniannya, prestasi yang luar biasa atau kualitas yang mulia atau orang Indonesia biasa menyebutnya dengan pahlawan. *Hero* atau pahlawan biasanya dikonstruksikan sebagai pembela kebenaran, memiliki sifat yang baik hati, suka menolong, rela berkorban demi negara, orang-orang yang disekitarnya, dan selalu memiliki kekuatan lebih dibanding orang lain pada umumnya. Sering kali cerita pahlawan diangkat dari legenda-legenda atau mitos yang berkembang dimasyarakat yang biasanya cerita tersebut ditujukan untuk anak-anak. Tak hanya Hollywood yang memiliki tokoh-tokoh *superhero*, Indonesia ternyata juga memiliki tokoh pahlawan yang melegenda dari jaman nenek moyang dahulu seperti, cerita Si Pitung, Kabayan, dan sebagainya.

Perkembangan film *action* dan fiksi Hollywood yang bertemakan *heroisme* Amerika dimulai dari diciptakannya karakter *superhero* yang di dominasi oleh ras kulit putih (*White Anglo Saxon Protestan*), seperti film *Batman*, *Captain Amerika*, *Superman* dan masih banyak lagi. Konstruksi sosial yang telah dibuat oleh Amerika mengenai ras yang kemudian menjadi nilai ideologi tersendiri pada film Hollywood yang berkonsep *superhero*, Amerika mempunyai latar belakang dan tujuan dengan menampilkan jika *superhero* itu dari ras kulit putih (WASP). Amerika serikat kemudian membuat standar global jika yang dominan menjadi seorang *superhero* adalah orang

yang memiliki ras kulit putih (WASP) dan hal tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan pasar yang kemudian digunakan sebagai landasan industri film. Sebenarnya film Hollywood dibangun dengan pola yang sederhana, yakni sosok pahlawan memiliki karakter protagonis dan dilawankan dengan sosok antagonis dan dipenghujung cerita sosok protagonis selalu menjadi pemenang.

Pahlawan dalam film Hollywood seringkali didominasi oleh laki-laki dan hanya beberapa pahlawan yang diperankan oleh perempuan. *Cat Woman* adalah salah satu contoh film Hollywood yang menampilkan perempuan sebagai sosok pahlawan, namun perlu diingat jika dalam film tersebut *Cat Woman* sebelumnya hadir untuk mendampingi *Batman*, *superhero* yang berjenis kelamin laki-laki. Film Hollywood juga menampilkan sosok pahlawan dari ras kulit putih (WASP), seperti *Batman*, *Superman*, dan lainnya. Semuanya dilahirkan dari mesin-mesin industri film Hollywood yang berasal dari lingkungan WASP. Jarang sekali industri Hollywood menampilkan sosok pahlawan dari keturunan Afrika (Afro-Amerika) seperti *Blade*, *The Punisher* dan *I-Robot*, namun jika dilihat dari popularitasnya, film-film tersebut kalah jauh dengan popularitas film-film yang menggunakan sosok berkulit putih. Sosok yang memiliki tubuh ideal, tinggi, kekar, dan berbadan bidang merupakan ciri-ciri dari sosok pahlawan yang selama ini diciptakan dalam film Hollywood. *Batman*, *Superman*, *Spiderman*, dan *Captain Amerika* merupakan contoh

pahlawan-pahlawan yang walaupun wajah dan badan mereka tertutup oleh kostum tetapi semua orang tetap dapat melihat seberapa tampan, kekar, tinggi dan bidangnya mereka.

Banyak orang yang mungkin tidak mengerti jika yang dapat dikatakan sebagai *superhero* itu hanya yang memiliki kekuatan super, memakai kostum, bertubuh kekar, memiliki keberanian dan berwujud orang atau manusia. Namun, jika masyarakat memiliki pemikiran kritis dan mau berfikir ulang setiap kali menonton film atau tayangan yang lain pasti akan mengerti apa maksud yang sebenarnya dalam film tersebut dan apa saja pesan yang terkandung. Negara dapat juga menjadi *hero* untuk masyarakatnya ataupun untuk negara lain. Dalam hal ini ternyata telah terbentuk sejak lama jika Hollywood sering kali menggambarkan dan memasukan pesan tersendiri jika negara Amerika dan orang Amerika lah yang dapat menjadi *hero* untuk kepentingan orang banyak. Memproduksi film *superhero* menjadi salah satu cara membuat ideologi kepada masyarakat jika Amerika lah yang paling hebat dan mampu menjadi *superhero* ataupun *hero* di dunia. Tidak hanya cerita *superhero* melawan penjahat yang sedang merusak kota ataupun menangkap perampok tetapi juga *superhero* yang hanya menolong orang-orang yang membutuhkan pertolongan tanpa harus mengenakan kostum dan menggunakan kekuatan super.

Sama halnya dengan film *The Good Lie*, walaupun dalam film tersebut tidak secara terang-terangan memperlihatkan sosok *superhero*

yang memiliki tubuh kekar, berkostum dan memiliki kekuatan, namun ternyata dalam film yang berlatar belakang perang saudara di negara Sudan tersebut juga terdapat sosok pahlawan. Mungkin bagi sebagian penonton tidak menyadari akan adanya sosok pahlawan dalam film, namun bagi pemain dan masyarakat Sudan pastilah mengetahui sosok tersebut. Pahlawan penyelamat bagi masyarakat Sudan khususnya mereka yang menjadi Imigran ke Amerika tidak lain adalah negara Amerika itu sendiri.

Amerika menjadi pahlawan yang memiliki kekuatan super yang telah menjadi dewa penyelamat bagi jutaan warga yang berhasil selamat sampai ke pengungsian tempat dimana Amerika mendirikan tenda-tenda pengungsian yang kemudian memberikan mereka kehidupan baru kedepannya. Tidak hanya petinggi-petinggi negaranya saja, masyarakat yang bergabung menjadi relawan dan juga menjadi karyawan di beberapa perusahaan yang bergerak di bidang kemanusiaan juga turut menjadi pahlawan bagi warga Sudan. Mereka lah yang membantu warga melanjutkan hidup, mengobati yang sakit, memberikan tempat tinggal, logistik dan pekerjaan di Amerika. Bukan lagi sosok yang berkostum yang melawan kejahatan tetapi juga sosok manusia biasa dan juga negara juga dapat menjadi pahlawan untuk orang lain.

3. Ideologi Budaya Amerika dalam Film

Film sebagai media representasi yang berhubungan dengan kajian budaya tidak terlepas dari ideologi, kebudayaan sendiri bersifat politis karena ia mengekspresikan relasi sosial kekuasaan dengan cara menaturalisasi tatanan sosial sebagai suatu fakta. Secara mayoritas film selalu memiliki muatan ideologi, yang dimaksud dengan ideologi yakni sebuah ide atau pemikiran yang dibuat oleh para penguasa yang menginginkan dirinya dan ideologinya sebagai kebenaran yang universal, yang merupakan pemahaman spesifik di suatu ruang dan waktu tertentu dan mengaburkan dan melanggengkan kekuasaan.

Ideologi berarti peta-peta makna yang mengklaim dirinya sebagai kebenaran universal namun sebenarnya merupakan pemahaman spesifik yang mempunyai latar belakang sejarah sendiri yang menutup-nutupi dan sekaligus mengukuhkan kekuasaan pihak-pihak tertentu. Sebagai contoh, berita yang ditayangkan televisi menghasilkan pemahaman akan dunia yang telah dibentuk oleh media. Dia terus menerus menjelaskan berdasar konteks bangsa yang diterima sebagai objek-objek yang terjadi secara alamiah, padahal sebenarnya dia mengaburkan pembagian kelas dalam formasi sosial dan karakter nasionalisme yang itu semua telah dikonstruksi (Barker, 2000:11).

Kebudayaan dikonstruksi dalam beragam aliran makna dan mencakup berbagai macam ideologi dan bentuk kultural. Demikian dikatakan (Williams, 1993, 1979, 1981,;Hall, 1977, 1981) bahwa

terdapat unsur yang dipandang sebagai induk dan bersifat dominan. Proses penciptaan, peneguhan dan reproduksi makna dan praktik otoritatif ini oleh Gramsci disebut Hegemoni (Barker, 2000:62). Bagi hegemoni berarti situasi dimana suatu 'blok historis' faksi berkuasa menjalankan otoritas sosial dan kepemimpinan atas kelas-kelas subordinat melalui kombinasi antara kekuatan dengan persetujuan.

Praktik normal hegemoni di arena klasik rezim parlementer dicirikan dengan kombinasi kekuatan dan persetujuan, yang secara berlebihan memaksakan persetujuan. Namun, upaya yang sebenarnya adalah untuk memastikan bahwa kekuatan tersebut seakan-akan hadir berdasarkan persetujuan mayoritas yang diekspresikan oleh apa yang disebut dengan organ opini publik-koran dan asosiasi (Gramsci dalam Barker, 2000:63)

Ideologi para penguasa dan hegemoni yang dilakukan pasti akan berhubungan dengan *cultural studies* berbagai Negara di penjuru dunia. *Cultur* atau budaya yang berkembang ditengah masyarakat saat ini tidak lepas dari pengaruh ideologi sekelompok orang yang menginginkan segalanya diatas kepentingannya. *Cultural studies* lebih mengembangkan argumen yang menimbulkan konsekuensi politik dan sosial dalam mengkonstruksi dan menyebarkan pembentukan wacana spesifik atas dunia. Penguasa melakukan pendekatan dan menghemoni para masyarakat menggunakan cara-cara yang halus seperti melalui budaya dan apa saja yang dekat dalam kehidupan masyarakat.

Kondisi politik Internasional saat ini penuh dengan gagasan yang sangat kompleks seiring dengan perkembangan jaman. Kemajuan di bidang teknologi, transportasi, komunikasi, energi

produksi, persenjataan, dan ruang angkasa, yang semua itu memberikan pengaruh terhadap hubungan antar negara di dunia. Negara-negara tersebut saling berkaitan erat seiring kemajuan teknologi yang telah menyebar hampir di seluruh negara di dunia. Sehingga hal tersebut membuat segala yang terjadi pada suatu negara dalam bidang ekonomi, politik dan sosial akan berdampak pula pada negara yang lainnya (Dahlan, 1989:47).

Setelah Gramsci, *cultural studies* mengadopsi pandangan bahwa ideologi yang dipahami sebagai peta makna yang mendukung kekuasaan kelompok sosial tertentu, berakar pada kondisi sehari-hari yang dialami oleh masyarakat. Ideologi juga merupakan pengalaman yang hidup sekaligus sebagai seperangkat ide sistematis yang perannya adalah untuk mengorganisasi dan mengikat secara bersama-sama dalam satu blok berbagai elemen sosial sehingga melahirkan blok hegemonik dan kontrahegemonik. Hegemoni ideologis merupakan proses di mana cara pemahaman tertentu tentang dunia menjadi begitu nyata dan alamiah sehingga memandang alternatif sebagai sesuatu yang tidak masuk akal dan tidak dapat dipikir secara nalar manusia (Barker, 2000:373).

Salah satu Negara yang memiliki budaya dan budaya tersebut juga sering kali digunakan oleh Negara lain adalah Amerika. Negara Amerika sangat terkenal dengan budaya *freedom* nya, hal tersebut membuat banyak masyarakat dari Negara-negara lain menirukan dan

mengikuti *trend* seperti yang orang-orang Amerika lakukan. Sebagai negara Adikuasa Amerika dengan mudahnya menyebarkan ideologi budaya dan politik yang mereka anut kepada orang seluruh dunia sesuai dengan keinginan mereka. Melalui berbagai cara Amerika menunjukkan ideologi yang mereka miliki diantaranya melalui film, radio, televisi dan media cetak. Menciptakan suatu sistem yang seragam secara keseluruhan untuk semua bagian yang ingin disampaikan oleh pemilik media. Keragaman produk yang dihasilkan industri media merupakan suatu ilusi untuk sesuatu yang hal yang itu semua telah disediakan bagi semua orang sehingga tidak seorang pun bisa lari darinya (Adorno dan Horkheimer dalam Barker, 2000:47). Dari sekian juta orang di dunia pasti hanya beberapa yang sadar akan apa yang disampaikan oleh media, mereka secara tidak langsung telah dihegemoni oleh acara-acara, pemberitaan dan apa saja yang disuguhkan oleh media tersebut. Permasalahan politik yang kerap kali memicu bentrokan antar warga padahal hal tersebut hanyalah kebohongan yang telah dibuat media yang memberitakan dengan maksud tujuan tertentu.

Proses politik yang terjadi disetiap tahunnya dan berbeda-beda membuat berbagai masalah muncul bergantian disetiap negara. Salah satunya proses rezim politik minoritas yang terjadi membuat banyak korban berjatuhan. Kejadian tersebut sempat melanda negara Afrika pada dekade 80 an, yang saat itu mengalami wabah penyakit AIDS

dengan korban 200 ribu jiwa. Keadaan tersebut mengakibatkan eksistensi kualitas SDM Afrika dipertanyakan di dunia luar, keadaan tersebut semakin parah dengan tidak ada satupun kekuatan luar (Amerika, Rusia dan China) yang memahami problematika yang sedang dihadapi Afrika. Justru pihak luar tersebut memanfaatkan situasi yang sedang di alami Afrika untuk berbagai kepentingan negara-negara tersebut. Keadaan Afrika semakin diperparah dengan adanya krisis yang dialami Amerika Serikat pada tahun 2008 dimana kemajuan yang pernah dicapai semakin menurun dan banyak problematika yang dihadapi Amerika Serikat. Kejadian-kejadian tersebut seakan menjadi gelombang dahsyat yang membuat Afrika semakin terpuruk dan kehilangan kesempatan untuk menggapai kemajuan (Zainuddin, 2012:28).

Ideologi dan hegemoni yang telah disebarkan oleh pihak-pihak tertentu membuat pandangan orang lain dan juga negara lain menjadi berubah. Ideologi para negara penguasa mengalahkan ideologi negara kecil yang harus tunduk dan patuh pada negara penguasa. Hegemoni budaya yang diciptakan dan dilakukan semakin membuat negara penguasa tersebut berjaya dipuncak dan bebas melakukan apa saja sesuai dengan tujuan mereka. Budaya memang sangat dekat dan sangat mudah untuk dikuasai oleh sebuah budaya negara tertentu karena lewat budaya lah ideologi dapat dengan mudah tersebar luas masuk dalam kehidupan masyarakat seluruh penjuru dunia.

Hegemoni bisa diartikan sebagai kekuatan atau kekuasaan dari suatu kelompok sosial tertentu terhadap kelompok sosial lain. Dalam hegemoni juga terdapat relasi yang terbentuk struktur dominasi asimetris dari pihak penguasa, melalui hegemoni dalam media ini terjadi distribusi produk yang hasil akhirnya tidak hanya produk tersebut dikonsumsi namun juga efeknya pada kesadaran dari konsumen yang mengonsumsinya (Real dalam Junaerdi, 2012:60). *Fashion, social living, life syle*, dan lain-lain sering kali tercipta dari Negara barat seperti Amerika. Banyaknya aktris Hollywood membuat negara tersebut menjadi *trend center* untuk orang-orang dipenjuru dunia. Sebagai negara imigran, Amerika memiliki banyak sekali budaya, karena memiliki warga negara yang beragam dari berbagai negara yang mereka sengaja singgah atau berpindah kependudukan ke Amerika sehingga membuat budaya yang ada di Amerika semakin lama semakin beragam dan sangat cepat meluas ke negara-negara lainnya.

Budaya menjadi salah satu bidang yang melatar belakangi para penguasa menyebar luaskan ideologi mereka melalui dunia hiburan salah satunya film. Penyampaian ideologi budaya yang terkadang sangat halus tanpa masyarakat sadari terkandung dalam film-film yang beredar di kehidupan masyarakat. Hal tersebut yang nantinya dapat mendoktrin pikiran-pikiran masyarakat khususnya anak muda tentang pesan-pesan tertentu yang terselip dalam film tersebut. Untuk

kepentingan orang-orang tertentu atau hanya menyampaikan sesuatu yang *filmmaker* inginkan biasanya terjadi di negara-negara yang memiliki kondisi persaingan ekonomi ataupun politiknya sangat berpengaruh dan biasanya negara besar seperti Amerika.

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis semiotik. Jenis penelitian kualitatif merupakan penelitian yang nantinya menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau gambar dan bukan berupa angka-angka. Dengan menggunakan penelitian kualitatif, peneliti mendapatkan data-data yang dibutuhkan melalui naskah, wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi dan lainnya yang kemudian dikelompokkan menjadi lebih spesifik (Moleong, 2000:3). Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana budaya Amerika direpresentasikan dalam film *The Good Lie*.

Metode analisis semiotik digunakan untuk mengetahui makna yang terkandung dalam bentuk verbal dan non verbal, seperti kata-kata, gambar, gerak tubuh, suara dan lainnya dalam konteks tanda. Film menjadi salah satu media yang sering diteliti menggunakan metode analisis semiotik, karena film mengandung banyak sekali dampak yang tercipta karena adegan-adegan, komunikasi dan pesan yang ada dalam film tersebut pasti akan membawa dampak tersendiri kepada penontonnya. Film umumnya dibangun dengan banyak tanda.

Tanda-tanda tersebut termasuk dalam rangkaian tanda yang akan bekerja sama dengan baik dalam upaya penyampaian pesan dan menimbulkan efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam sebuah film adalah gambar dan suara, kata yang diucapkan ditambah dengan tambahan suara-suara lain yang mengiringi gambar-gambar yang muncul dan musik dalam film tersebut. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu, (Sobur, 2013:128).

Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode semiotika dari Roland Barthes, dimana film menggunakan penanda sebagai jalan untuk menggerakkan suatu narasi sebagai acuan dalam membentuk tanda-tanda tersebut. Film juga dapat dikupas berdasarkan unsur gramatikalnya yang diuraikan menurut komponen sinematografi dan rangkaian gambar dalam film merupakan imaji dan sistem penandaan yang kemudian akan dimaknai, karena itu film merupakan bidang kajian yang sangat relevan bagi semiotika.

Ada dua tokoh yang memiliki pandangan tersendiri tentang semiotika yaitu Ferdinand de Saussure seorang ahli bahasa Swiss (1857-1913) dan Charles Sander Peirce seorang filsuf Amerika (1839-1914). Ferdinand de Saussure sangat tertarik pada bahasa, dia lebih memperhatikan cara tanda-tanda terkait “objek”nya Peirce. Model dari Saussure lebih memfokuskan perhatiannya langsung pada tanda itu sendiri, bahwa linguistik hendaknya menjadi bagian suatu ilmu

pengetahuan umum tentang tanda, yang disebut dengan *semiologi*. Bagi Saussure tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna atau untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri dari penanda dan petanda. Sedangkan Charles Sander Pierce seorang filsuf yang mulai menyadari betapa pentingnya semiotika, tindak menandai, dalam hal ini minatnya lebih pada makna yang ditemukannya dalam relasi struktural tanda, manusia dan objek (Fiske, 2011:64).

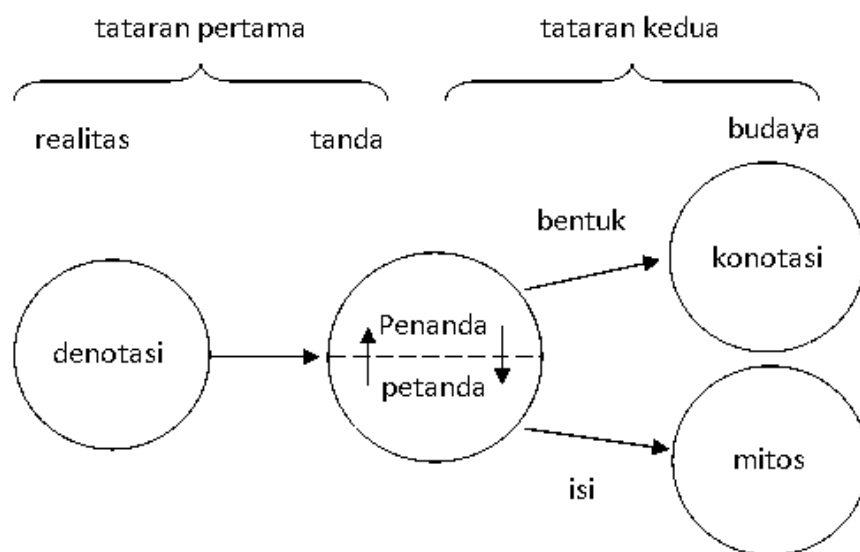
Dalam perkembangannya, semiotika telah tumbuh menjadi bidang kajian yang begitu besar yang meliputi, kajian bahasa tubuh, bentuk-bentuk seni, wacana retorik, komunikasi visual, media, mitos, naratif, bahasa, artefak, *fashion*, iklan dan semua yang digunakan, diciptakan dan diadopsi oleh manusia dalam memproduksi makna, tanda dan hubungannya kemudian menjadi kata-kata kunci dalam analisis semiotika. Dalam kajian semiotika sendiri, film akan cenderung dipahami sebagai sistem tanda yang dipakai sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan gagasan-gagasan, emosi, maupun makna baik oleh penyampai pesan maupun penerima pesan (*encoder* dan *decoder*), film sendiri dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang pada tingkat penanda terdiri atas serangkaian imaji yang mempresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata, sedangkan pada tingkat petanda, film adalah sebuah metamorphosis kehidupan.

Film bukanlah sebuah sistem bahasa melainkan merupakan bahasa yang terkandung didalamnya yang memuat sistem, makna

yang diterima oleh setiap individu penonton tidak selalu sama, sistem pemaknaan dalam film berkaitan erat dengan audiens yang menontonnya. Oleh karena itu keberhasilan seseorang dalam memahami film secara utuh sangat dipengaruhi oleh pemahaman terhadap aspek naratif dan sinematik dari sebuah film. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes karena Barthes menyusun model semiotika yang lebih luas dengan pemaknaan atas tanda dengan menggunakan dua tataran penandaan yaitu denotasi dan konotasi, dimana Roland Barthes merupakan penerus pemikiran Saussure yang hanya berhenti pada tantangan denotasi sedangkan Barthes melengkapinya dengan tataran konotasi.

Gambar 1. 2

Dua Tataran Pertandaan Roland Bathes



Sumber : *John Fiske, Cultural and Communication Studies, 2011;122*

Dari gambar di atas, dijelaskan bahwa tahap pertama merupakan hubungan antara penanda dan petanda yang disebabkan oleh denotasi dan dalam tahap kedua, dengan adanya penanda dan petanda maka menyebabkan konotasi yang dipengaruhi oleh kultur dan mitos, makna denotasi adalah cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas atau alam sebagai contoh denotasi dalam sebuah film yaitu sesuatu yang merupakan reproduksi mekanisme di atas film tentang objek yang ditangkap kamera dalam artian nyata, sedangkan konotasi mencakup seleksi atas apa yang masuk dalam sebuah bingkai (*frame*), fokus, rana, sudut pandang kamera, kualitas film dan seterusnya (Fiske, 2011:119).

Sedangkan konsep mitos yang ada menciptakan suatu sistem pengetahuan metafisika untuk menjelaskan tentang asal usul, tindakan, dan karakter manusia selain fenomena di dunia nyata (Danesi, 2012:167). Bagi Roland Barthes, mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu (tanda), Barthes juga menegaskan bahwa cara kerja pokok mitos adalah untuk menaturalisasi sejarah, dalam hal ini mitos merupakan produk kelas sosial yang menjadi dominasi melalui sejarah tertentu tetapi mitos ditunjukkan secara alami karena mitos memistifikasi atau mengaburkan asal-usulnya sehingga memiliki dimensi sosial atau politik (Barthes dalam Fiske, 2011:121-122).

Oleh karena itu makna konotasi dalam model Barthes disebut dengan tatanan kedua dimana dalam makna konotasi bersifat subyektif tergantung budaya, mitos ataupun ideologi yang ada dalam masyarakatnya, dimana konotasi dan mitos merupakan cara pokok tanda-tanda berfungsi dalam tatanan kedua pertandaan, yakni tempat berlangsungnya interaksi antara tanda dan pengguna atau budayanya yang sangat aktif.

Penelitian ini akan menggunakan paradigma konstruktivistik, yaitu melihat bagaimana sebuah realitas dikonstruksikan dan mengungkapkan makna-makna dibalik realitas tersebut.

2. Objek Penelitian

Untuk mempermudah dalam menentukan fokus penelitian, maka harus ditentukan pembatasan terhadap area objek penelitian. Penelitian ini mengambil objek penelitian film “*The Good Lie*”.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Dalam tahap ini, peneliti menggunakan kaset DVD atau VCD film “*The Good Lie*” sebagai bahan dokumentasi. Teknik ini dilakukan untuk mengidentifikasikan tanda dan simbol-simbol yang kemudian digunakan untuk menggali makna yang terkandung dalam tanda dan simbol yang muncul dalam film tersebut.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan analisis teoritik tentang masalah yang diteliti, yang dikaitkan serta didukung oleh berbagai teori dan dari hasil studi lain. Data yang didapat dari berbagai sumber-sumber ilmiah dan data pendukung lainnya, yaitu buku, jurnal, artikel, situs online, dan sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

4. Teknik Analisis Data

Data adalah sebuah informasi tentang sesuatu, data yang didapatkan merupakan sarana untuk memudahkan dalam penjabaran dan memahami makna, jadi pengambilan data dalam penelitian ini merupakan langkah yang penting, tanpa melakukan pengambilan dan pengumpulan data, penelitian ini akan bisa dikatakan gagal, disamping itu proses pengambilan data harus sesuai dengan judul penelitian agar menjadi satu kesatuan yang dapat dikelola untuk kemudian diinterpretasikan. Teknik analisis data penelitian ini akan menggunakan metode analisis semiotika, peneliti akan mempelajari bahasa, tanda-tanda yang terdapat dalam film *The Good Lie* terhadap representasi Amerika yang dikonstruksikan dalam film tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes dikarenakan pendekatan semiotika Barthes dirasa tepat untuk menerjemahkan tanda-tanda dan menganalisis makna-makna yang tersirat dari pesan komunikasi yang disampaikan pada film yang akan

diteliti. Menggunakan analisis data Roland Barthes ini untuk mengetahui dan menganalisis makna-makna yang terdapat dalam film *The Good Lie* baik dalam bentuk verbal maupun non verbal. Dalam semiotika, menerapkan tanda-tanda, simbol, lambang yang tidak memiliki arti namun memiliki makna tertentu. Fokus kajian dari Roland Barthes yaitu terletak pada sistem tanda tingkat kedua atau metabahasa.

Film dalam bahasa semiotik, dibangun dengan kode dan tanda yang kemudian dimaknai, seperti adanya denotasi dan konotasi dalam sebuah film, sebagai contoh makna denotasi dalam sebuah film yaitu sesuatu yang merupakan reproduksi mekanisme di atas film tentang objek yang ditangkap kamera seperti manusia dan properti-properti lain yang ada dalam artian sebenarnya, sedangkan makna konotasi mencakup seleksi atas apa yang masuk dalam sebuah bingkai (*frame*), fokus, rana, sudut pandang kamera, pengambilan gambar dan seterusnya yang akan menjadi makna sosial dengan pengaruh ideologi budaya atau mitos yang berlaku.

Dalam hal ini teknik pengambilan gambar, pewarnaan (*colouring* atau nirmana), *editing* dan gerakan kamera dalam sebuah film dapat berfungsi sebagai penanda, dan bisa menjadi sebuah tanda yang membantu dalam menganalisis semiotika dalam sebuah film, teknik-teknik tersebut lebih jelasnya sebagai berikut :

Tabel 1.1***Frame Size* atau Ukuran Gambar**

Penanda (<i>Frame Size</i>)	Definisi	Penanda (Makna)
<i>Close Up</i> (C.U)	Hanya wajah (keseluruhan bagian wajah masuk dalam frame)	Keintiman
<i>Big Close Up</i> (B.C.U)	Hanya fokus wajah	Keintiman pada detail ekspresi wajah
<i>Extream Close Up</i> (E.C.U)	Hanya fokus pada salah satu aspek dari subjek, misal mata	Keintiman
<i>Medium Close-up</i> (M.C.U)	Dari dada ke atas sampai kepala	Ekspresi tubuh bagian atas
<i>Medium Shot</i> (M.S)	Setengah badan	Hubungan personal
<i>Medium Long Shot</i> (M.L.S)	Setting dan Karakter	Konteks, skope, dan jarak publik
<i>Long Shot</i> (L.S)	Seluruh tubuh	Hubungan sosial
<i>Very Long Shot</i> (V.L.S)	Pandangan	Hubungan sosial dengan alam
<i>Extream Long Shot</i> (E.L.S)	Pandangan yang sangat luas	Hubungan alam

Sumber : *Thompson and Bowen, Grammar of the Shot, 2009:12*

Tabel 1.2
Teknik Editing dan Gerakan Kamera

Penanda	Definisi	Petanda
<i>High Angle Shot</i>	Kamera mengarah ke bawah	Kelemahan atau pengecilan
<i>Low Angle Shot</i>	Kamera mengarah ke atas	Kekuasaan, kewenangan atau kebesaran
<i>Dolly In</i>	Kamera bergerak ke dalam	Observasi dan fokus
<i>Fade In</i>	Gambar muncul dari gelap ke terang	Permulaan
<i>Fade Out</i>	Gambar muncul dari terang ke gelap	Penutupan
<i>Cut</i>	Perpindahan dari gambar satu ke gambar yang lain	Kesinambungan menarik
<i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar	Kesimpulan (penutup)

Sumber : *Thompson and Bowen, Grammar of the Shot, 2009:88*

Sedangkan dalam hal warna (*colouring*) terdapat konsep nirmana sebagai tata artistik dimana film merupakan salah satu dari seni visual, menurut Sanyoto, warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan secara subjektif atau psikologis warna adalah sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan dan penampilan warna dapat disebutkan de dalam :

- a. *Hue* , rona warna atau corak warna
- b. *value*, kualitas terang-gelap warna atau tua-muda warna
- c. *chroma*, intensitas atau kekuatan warna yaitu murni-kotor warna, cemerlang-suram warna atau cerah-redup warna
(Sanyoto, 2010:12)

menurut kejadiannya warna dibagi menjadi dua bagian, yaitu warna *addictive* yaitu warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut *spectrum*, dengan warna pokok *red*, *green* dan *blue* (RGB), sedangkan warna *subtractive* merupakan warna yang berasal dari pigmen, dengan warna pokok *cyan*,magenta dan kuning (*yellow*) atau biasa disebut dengan CMYK (Sanyoto, 2010:13).

Teknik analisis data dalam penelitian ini diambil dengan mengumpulkan data-data tentang negara Amerika dalam film *The Good Lie* secara keseluruhan, untuk kemudian dijabarkan keseluruhan adegan tersebut kedalam sejumlah tabel, kemudian diambil adegan kunci dalam film, adegan-adegan tersebut kemudian dihubungkan dengan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini, yang kemudian dikontekstualisasikan dengan suatu perspektif teoritis yang ada.