

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

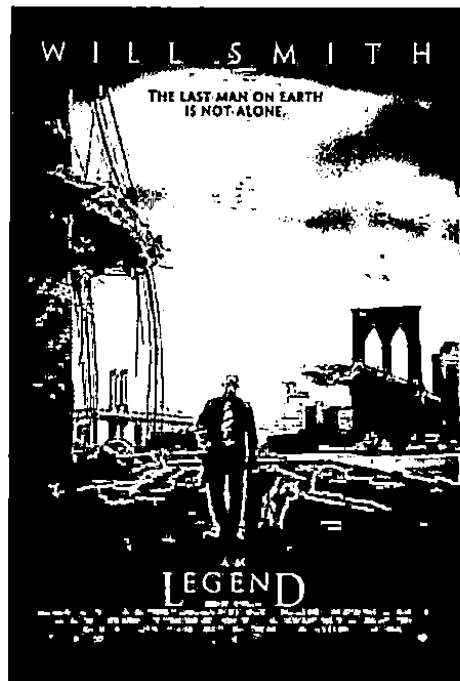
*I am Legend* adalah sebuah film yang menceritakan kisah seorang ilmuwan cerdas yang bernama Dr. Robert Neville, diperankan oleh Will Smith. Selain sebagai ilmuwan, Neville juga adalah seorang tentara dengan pangkat kolonel. Dikisahkan dalam film tersebut, kota New York tengah diserang oleh virus mematikan, yakni virus *Krippin* atau disingkat dengan istilah virus K. Untuk membatasi penyebarannya dan supaya tidak menjangkiti lebih banyak orang lagi, maka kota New York harus diisolasi dengan cara memindahkan orang – orang yang belum terjangkit virus untuk diungsikan keluar New York.

Dr. Robert Neville sendiri adalah salah satu orang yang beruntung karena ia kebal terhadap virus ini. Ia pun mengira hanya dia yang selamat dan menjadi orang terakhir yang mampu bertahan hidup di kota New York, padahal dalam kenyataannya ia tidak sendirian. Ia dikelilingi oleh korban – korban yang terinfeksi dan kemudian bermutasi menjadi makhluk karnivora atau sejenis zombie yang hanya muncul dalam kegelapan dan akan menginfeksi siapapun yang berada didekatnya melalui udara serta gigitan. Selama tiga tahun, Neville menghabiskan hari – harinya dengan melakukan penelitian untuk menemukan serum penawar virus K. Selain itu ia juga terus berusaha untuk mengirimkan pesan melalui radio guna mencari orang lain yang mungkin masih bisa bertahan hidup di wilayah tersebut. Diakhir cerita dikisahkan ia berhasil bertemu dengan orang yang berhasil selamat, dan ia kemudian berhasil menitipkan serum antivirus

sebelum akhirnya Dr. Neville terpaksa meninggal bersama sekelompok zombie yang tengah menyerangnya. Ini adalah salah satu aksi heroik di akhir cerita.

Dilihat dari segi cerita, film ini sangat menghibur dengan menyajikan berbagai macam ketegangan yang dikombinasikan dengan unsur – unsur humanis yang menyentuh. Tidak hanya itu saja, Will Smith telah ikut menyempurnakan kualitas film ini dengan menyajikan totalitas dalam memerankan figur Dr. Neville.

Selain itu, jika dilihat dari konteks ideologis, film *I am Legend* mengangkat nilai – nilai maskulinitas dan *macho* ras negroid yang dikenal di Amerika dengan sebutan ras Afro – Amerika. Seperti yang bisa disaksikan dalam salah satu adegan di film tersebut, dimana seorang lelaki kulit hitam tengah berjalan bersama seekor anjing dengan latar belakang “kota mati”, sebuah kondisi kehancuran massal. Ia menenteng senjata M-16, kebanggaan militer Amerika. Gambaran ini telah melahirkan kesan gagah, perkasa, berani, *macho*, serta memperlihatkan keperkasaan seorang lelaki yang tentu saja dalam konteks fisik. Selain itu yang tidak pernah ketinggalan adalah kesan “menakjubkan” dalam adegan – adegan heroik seperti yang diperlihatkan dalam adegan akhir film tersebut.



Gambar 1 : Salah satu adegan dalam film I am Legend

Sejak awal gambaran – gambaran *macho* seperti yang terlihat dalam sosok Neville ini sengaja ditonjolkan. Konstruksi ini erat kaitannya dengan indikator maskulinitas lainnya seperti gagah, berani, postur tubuh ideal, bentuk perut *sixpack*, yang terlihat jelas dalam adegan – adegan film ini. Namun yang menarik adalah kesan *macho* ini dilekatkan pada peran seorang artis kulit hitam yang berperan sebagai seorang pahlawan bagi umat manusia.

Hal ini tidak begitu mengejutkan, terutama jika dilihat bahwa pada satu dekade terakhir ini terlihat bahwa ras Afro – Amerika telah mencapai posisi puncak dalam industri hiburan *Hollywood*. Misalnya aktris Halle Berry yang telah mengguncang industri perfilman di *Hollywood*. Aktris kelahiran Cleveland, Ohio, 14 Agustus 1966 itu menjadi perempuan Afro-Amerika pertama yang mendapatkan piala Oscar untuk kategori Aktris Terbaik pada 2002 melalui film *Mutual Love*. Setelah itu, kariernya Berry berlanjut dengan menjadi wanita

pertama pendamping agen rahasia legendaris Inggris James Bond, di Film *Die Another Day*.

Tidak hanya itu saja, sebagai obyek penelitian, film *I am Legend* menawarkan begitu banyak pesan yang menarik peneliti untuk menafsirkannya dalam konteks keilmuan semiotika. Seperti misalnya pesan – pesan ideologis, humanisme maupun budaya, yang kesemuanya itu dimanifestasikan kedalam tanda – tanda baik itu berupa tanda visual maupun verbal. Bahkan diantara pesan – pesan tersebut, tidak sedikit pesan itu disampaikan dengan cara yang tersamar. Sehingga diperlukan penafsiran lebih lanjut untuk mengetahui maksudnya.

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang masalah diatas, maka menarik sekali untuk meneliti film *I am Legend* dengan menggunakan metode semiotika. Terutama mengenai bagaimana gambaran *macho* direpresentasikan lewat film *I Am Legend*. Hal ini terutama jika dihubungkan dengan isu mengenai istilah *macho* yang erat kaitannya dengan maskulinitas, yang masih berlaku hingga saat ini sehingga masih menjadi bahasan yang cukup menarik dan tetap masih dapat disaksikan dalam beberapa tayangan di media, jadi tema ini merupakan tema yang *up to date*, terkini atau tidak ketinggalan perubahan jaman. Selain itu, momen untuk meneliti bagaimana representasi kulit hitam ini tepat sekali dilaksanakan belakangan ini mengingat dalam konteks Amerika, perjuangan kaum minoritas kulit hitam seperti mendapatkan momentum masa – masa kejayaannya seiring dengan terpilihnya Barack Hosein Obama sebagai Presiden negeri adidaya tersebut. Selain itu, Amerika adalah negara yang terkenal akan keunggulan dalam bidang media. Industri berita, film, musik dan produk budaya kontemporer lainnya salah berkiblat pada negara Amerika sehingga menarik untuk meneliti

film – film *Hollywood* yang *notabene* sering digunakan sebagai media propaganda oleh negara tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimanakah representasi *machoisme* Afro – Amerika yang terdapat dalam film *I am Legend*?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang bagaimana representasi *machoisme* Afro – Amerika yang terdapat dalam film *I am Legend*, yang ditinjau dari sudut pandang semiotika.
2. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan makna dari tanda – tanda yang lekat dengan konsep *macho* dalam figur Dr. Robert Neville.

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun manfaat dalam segi praktis.

### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini bermanfaat untuk memahami representasi *macho* yang dilekatkan pada ras negroid sebagaimana yang terdapat dalam film *I am Legend* lewat peran Dr. Neville. Melalui penelitian ini juga memberikan manfaat pemahaman mengenai bagaimana tanda – tanda fisik dapat diartikan sebagai ciri – ciri *macho* disertai dengan mitos serta sisi historis

bagaimana makna tersebut dibentuk

## **b. Manfaat Praktis**

Semiotika selain sebagai ilmu juga termasuk sebagai seni, karena mensyaratkan adanya kreatifitas peneliti ketika mencari dan menerjemahkan tanda – tanda dengan makna – makna yang memiliki dimensi interteks kedalam teks lainnya, maka dari itu melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas dalam menerjemahkan sebuah tanda atau dalam memperhatikan sebuah fenomena sosial.

## **E. Kerangka Teori**

Kerangka teori merupakan acuan teoritis yang dijadikan landasan bagi peneliti untuk memecahkan permasalahan yang disajikan dalam penelitian. Bersumber dari rujukan – rujukan kepustakaan yang valid yang berasal dari buku, jurnal dan majalah serta sumber online.

Skema kerangka teori yang disusun dalam penelitian ini terbagi kedalam beberapa bagian yakni ;

### **a. Tradisi semiotika dalam ilmu komunikasi**

Bagian ini menjelaskan tradisi mana yang dijadikan acuan dalam penelitian. Diantara ketujuh tradisi yang terdapat dalam ilmu komunikasi, tradisi semiotika merupakan tradisi yang dipakai dalam penelitian ini

## **b. Komunikasi sebagai Produksi Makna**

Bagian ini merupakan pembahasan mengenai bagaimana komunikasi dipahami dalam konteks aliran semiotika yang memandang bahwa komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna.

## **c. Representasi dalam Media**

Bagian ini menjelaskan tentang konsep representasi dan bagaimana tahap – tahap penciptaan representasi.

## **d. Kode – Kode Representasional Film**

Bagian ini menjelaskan acuan teoritis kajian media dalam konteksnya sebagai bagian dari kajian semiotika visual.

## **1. Tradisi Semiotika dalam Kajian Ilmu Komunikasi**

Semiotika atau ilmu tentang tanda merupakan salah satu tradisi yang sangat penting dan digunakan luas dalam kajian – kajian ilmu komunikasi. Tradisi ini mencakup teori – teori yang berusaha mengkaji bagaimana tanda bisa hadir untuk mewakili obyek tertentu (*stand for something else*), ide – ide, keadaan, perasaan dan keadaan lainnya yang berada diluar dirinya sendiri. Hal ini sebagaimana yang dikatakan Littlejohn dalam bukunya *Theories of Human Communication*, yakni *semiotics, or the study of sign, forms an important tradition of thought in communication theory. The semiotic tradition includes a host of theories about how signs come to represent objects, ideas, states, situations, feelings, and condition outside of themselves* (Semiotika yakni studi tentang tanda, ia juga merupakan

semiotik mencakup sejumlah teori tentang bagaimana tanda hadir untuk mewakili benda, ide, menyatakan situasi, perasaan, dan kondisi di luar diri mereka sendiri) (Littlejohn, 2004 : 35).

Secara terminologis, istilah semiotika atau semiologi berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata *Semeion* yang berarti 'tanda' atau 'sign' dalam bahasa Inggris berarti ilmu yang mempelajari sistem tanda seperti: bahasa, kode, sinyal, dan sebagainya. Istilah semiologi lebih banyak digunakan di Eropa sedangkan semiotik lazim dipakai oleh ilmuwan Amerika. Definisi semiotika yang paling umum adalah cabang ilmu yang berhubungan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda (Zoest, 1993:1).

Fokus perhatian utama dan sekaligus konsep dasar dalam tradisi semiotika adalah tanda (*sign*). Tanda diartikan sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu lainnya diluar dirinya sendiri (Littlejohn, 2004 : 35) atau dalam bahasa Griffin disebut sebagai "*anything that can be stand for something else*" (Griffin, 2000 : 39).

Dengan demikian jika dihubungkan dengan yang diyakini oleh para penganut paradigma interpretatif, maka benarlah jika dikatakan bahwa obyek atau tanda pada dasarnya tidak memiliki makna tunggal. Melainkan tanda atau obyek memiliki makna yang beragam tergantung kepada yang memaknainya. Proses interpretasi atau pemaknaan sendiri bergantung kepada latar belakang interpreter, baik itu dalam segi budaya, ekonomi, sosial maupun ideologi serta dari segi pengalamannya. Sehingga antara



satu dengan yang lainnya kemungkinan besar memiliki cara penafsiran yang berbeda – beda. Oleh karena itu, benar adanya bahwa tidak ada tanda yang sifatnya universal melainkan bersifat kontekstual dan sangat subyektif.

Tradisi semiotika sebagaimana yang dikatakan Fiske, memandang komunikasi sebagai sebuah proses pembangkitan makna (*generated meaning*) yang didalamnya melibatkan proses aktif dari pembacanya untuk memaknai suatu tanda. Dengan demikian, makna bukanlah konsep yang mutlak dan statis yang dapat ditemukan dalam kemasan pesan (Fiske, 2006 : 69).

Berdasarkan hal itu, maka menarik sekali untuk mengkaji suatu tanda mengingat berbagai macam makna yang dimilikinya. Makna suatu tanda tidak terletak pada tanda begitu saja, namun diperlukan penafsiran – penafsiran lebih dalam lagi sehingga diperoleh makna yang paling mendekati dengan yang sebenarnya. Umberto Eco bahkan pernah menghubungkan eksistensi tanda dengan kebohongan tanda. Bahwa makna tanda bukan seperti yang terlihat dipermukaan, namun jauh lebih dalam terletak dibelakang entitas tanda.

Menurut Fiske, tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik dalam artian dapat dipersepsi oleh indera kita. Ia mengacu pada sesuatu yang berada diluar dirinya sendiri dan bergantung pada pengenalan oleh penggunaannya sehingga bisa disebut sebagai tanda (Fiske, 2006: 61).

Sebagai salah satu pendekatan dan juga tradisi dalam ilmu komunikasi yang memfokuskan pada kajian akan tanda, semiotika memiliki tiga bidang studi utama seperti yang ditawarkan oleh John Fiske yakni;

- a. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda – tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda – tanda itu terkait dengan

dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.

- b. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
- c. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode – kode dan tanda – tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri (Fiske, 2006: 60).

Sedangkan berdasarkan wilayah kajiannya, sebagaimana yang diutarakan Littlejohn, semiotika dibagi kedalam tiga wilayah, yakni;

a. *Semantics / semantik.*

“Addresses how signs relate to their referents, or what sign stand for” (Littlejohn, 2004: 37). Kajian semantik dalam semiotika yakni mengkaji bagaimana hubungan yang terjalin antara tanda dan obyek yang diwakilinya. Semiotika mengasumsikan dunia terbagi kedalam dua wilayah yakni wilayah dunia obyek (*things*) dan dunia tanda (*signs*) yang kemudian dikaji atas hubungannya kedua wilayah tersebut (Stewart, dalam Littlejohn, 2004: 37).

b. *Syntactic / sintaktik*

Berkaitan dengan kajian hubungan yang terjadi antar tanda. Asumsinya yakni bahwa tanda tidak mungkin hadir sendiri atau berdiri sendiri, melainkan ia merupakan salah satu bagian dari sistem tanda yang lebih luas, sehingga keberadaan suatu tanda akan terkait dengan tanda lainnya dalam sistem tersebut (Littlejohn, 2004: 37).

c. *Pragmatics*

Pragmatik melihat bagaimana tanda – tanda membuat perbedaan dalam kehidupan manusia atau penggunaan praktis dan pengaruh – pengaruh yang berasal dari tanda (Littlejohn, 2004: 37).

Berdasarkan pada sisi historisnya, tradisi semiotika pada dasarnya memiliki dua penggagas utama yakni Ferdinand de Saussure (1839 – 1914) dan Charles Sanders Peirce (1857 – 1913). Kedua tokoh ini juga menjadi simbol dari dua kutub yang berbeda dalam kajian semiotika.

Saussure adalah seorang ahli linguistik Swiss dan terkenal dengan istilah

semiotika signifikansi, sedangkan Peirce adalah seorang ahli filsafat asal Amerika dan terkenal dengan semiotika komunikasi. Selain itu, kedua tokoh ini juga telah menjadi pertanda lahirnya generasi dua semiotika modern yang karyanya kini banyak dikembangkan oleh beberapa ahli penelitian semiotika yang hadir setelah mereka (Noth, 1990 : 39).

Saussure lebih tertarik dengan bahasa, yang berkaitan dengan minatnya tentang relasi struktural tanda, manusia dan objek. Ia juga lebih menekankan pada tanda itu sendiri. Menurut Saussure, tanda merupakan sebuah obyek fisik yang memiliki makna didalamnya. Kemudian ia membagi eksistensi tanda kedalam dua bagian penting yakni penanda dan petanda. Penanda adalah citra tanda sebagaimana yang kita persepsikan sedangkan petanda merupakan konsep mental yang hadir bersamaan dengan hadirnya tanda itu sendiri (Fiske, 2006: 65).

Hal yang sama juga dikutip Alex Sobur, bahwa menurut pemikiran Saussure yang paling penting dalam konteks semiotika adalah pandangannya mengenai tanda, yaitu bahwa letak tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan melakukan pemilahan antara apa yang disebut *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* dianalogikan sebagai bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), atau apa yang dikatakan atau dibaca. Sedangkan *signified* adalah gambaran mental yaitu pikiran atau konsep anak mental dari bahasa (Sobur, 2001).

Lebih lanjut Saussure melakukan pembedaan lagi terhadap struktur kebahasaan atau pada obyek linguistik. Menurutnya fenomena kebahasaan secara umum disebut sebagai *langage* kemudian *langage* ini ia bedakan kedalam dua istilah yakni *langue* dan *parole*. *Parole* menyangkut pemakaian bahasa secara individual sedangkan *langue* dianggap sebagai sistem dari kebahasaan tersebut (Bertens, 1985: 385).

*Langue* menempati tataran tingkat pertama yang merupakan tataran konsep atau kaidah. "*Le produit social de la faculte du language et un ensemble de conventions necessaries, adoptees par le corps social pour permettre l' excercice de cette faculte chez l'individu*" (Saussure dalam Hoed, 2008: 49). Sedangkan *parole* menempati posisi dibawahnya yakni pada tataran praktik kebahasaan dalam masyarakat.

Hubungan antara *langue* dan *parole* (sebagai bagian dari *langage*), keduanya memiliki hubungan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya sehingga membentuk sebuah struktur yang dinamakan *langage*. Begitu pula karena hubungan penanda dan petanda secara bersamaan membentuk tanda, keduanya pun tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Dengan demikian, keduanya membentuk satu kesatuan yakni tanda yang seringkali hal ini disebut sebagai struktur (Hoed, 2008: 50).

## **2. Komunikasi sebagai Proses Produksi Makna**

Sebagaimana yang pernah diungkapkan oleh Fiske, pada dasarnya studi ilmu komunikasi merefleksikan dua aliran utama, yakni aliran proses dan aliran semiotika. Aliran proses seringkali menguik pada paradigma

Laswellian yang menekankan pada proses linier dalam menggambarkan bagaimana proses komunikasi berlangsung. Seperti halnya definisi komunikasi yang berasal dari paradigma ini yaitu komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan. Aliran ini memberi perhatian utama pada bagaimana *sender* mentransmisikan pesan kepada *receiver* melalui *channel* sehingga proses, efisiensi dan akurasi seringkali mendapat perhatian penting. Ketika efektivitas komunikasi dinilai gagal, maka pemeriksaan akan segera dilakukan pada elemen – elemen proses itu untuk menemukan letak kegagalan dan kemudian memperbaikinya. Pendekatan ini terlihat mekanistik, karena berupaya menyederhanakan komunikasi dalam suatu model yang secara pasti dapat dipisahkan satu persatu unsur – unsurnya tanpa terlalu memperhitungkan bagaimana mempertimbangkan makna – makna yang bersifat subyektif (Fiske, 2007: ix-xii).

Sedangkan perpektif kedua memandang komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna (*productions and exchange of meaning*). Pandangan ini memperhatikan bagaimana pesan berhubungan dengan penerimanya untuk memproduksi makna. Jika aliran proses memperlihatkan penguasaan makna pada sumber atau pengirim pesan, aliran semiotik justru membalik peran penguasaan makna kepada penerima pesan. Penerima pesan mempunyai otoritas mutlak untuk menentukan makna-makna yang ia terima dari pesan, sehingga peran *sender* cenderung terabaikan. Demikian juga, apa yang disebut sebagai pesan (*message*) pada paradigma ini seringkali disebut sebagai teks. Dalam kaitannya dengan produk media, seluruh pesan media dalam bentuk tulisan, visual, audio, bahkan

audiovisual sekalipun akan dianggap sebagai teks. Jangkauan pemaknaan akan sangat tergantung pada pengalaman budaya dari *receiver*, yang dalam paradigma semiotik disebut sebagai 'pembaca' (*reader*). Tradisi semiotika tidak pernah menganggap terdapatnya kegagalan pemaknaan, karena setiap 'pembaca' mempunyai pengalaman budaya yang relatif berbeda, sehingga pemaknaan diserahkan kepada pembaca. Dengan demikian istilah kegagalan komunikasi tidak pernah berlaku dalam tradisi ini, karena setiap orang berhak memaknai teks dengan cara yang berbeda. Maka makna menjadi sebuah pengertian yang cair, tergantung pada *frame* budaya pembacanya (Fiske, 2007: ix).

Persoalan tanda ini secara lebih serius terangkum dalam satu disiplin yang disebut sebagai semiologi atau semiotik. Terobosan penting pada disiplin ini adalah diterimanya linguistik sebagai model beserta penerapan konsep-konsepnya dalam fenomena lain yang bukan hanya bahasa dan dalam pendekatan ini kemudian disebut sebagai teks. Saussure menyatakan bahwa bahasa sebagai sistem tanda yang mengekspresikan gagasan-gagasan: *Language is a system of signs that express ideas, and is therefore comparable to a system of writing, the alphabet of deaf – mutes, symbolic rites, polite formulas, military signals, etc. but is the most important of all these systems* (Berger, 1982: 16).

Pusat perhatian semiotika pada kajian komunikasi adalah menggali apa yang tersembunyi di balik bahasa. Terobosan penting dalam semiotika adalah digunakannya linguistik sebagai model untuk diterapkan pada fenomena lain di luar bahasa. Saussure mendefinisikan semiotika sebagai

ilmu yang mengkaji tentang tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial (Piliang, 2003: 256).

Berkaitan dengan hal tersebut, Stuart Hall kemudian mengatakan bahwa fungsi bahasa adalah sebagai tanda. Artinya bahwa tanda mampu untuk mewakili atau merepresentasikan konsep – konsep, gagasan atau perasaan sedemikian rupa yang karenanya telah memungkinkan seseorang mampu untuk membaca atau menginterpretasikan maknanya. Berdasarkan pada konsep tersebut, maka pada dasarnya bahasa memiliki posisi yang istimewa yakni sebagai medium dimana makna diproduksi. Berdasarkan pada konsep ini pula, maka sebenarnya pengirim pesan tidak lagi memiliki otoritas untuk memaksakan makna – makna yang diharapkan hadir dalam benak pembaca. Namun, makna – makna diproduksi saat tanda bersentuhan dengan pembaca, sehingga pembaca memiliki keleluasaan dalam proses pemaknaan (Hall, 1997: 5).

Suatu makna diproduksi dari konsep – konsep dalam pikiran seorang pemberi makna melalui bahasa. Representasi merupakan hubungan antara konsep-konsep dan bahasa yang memungkinkan pembaca menunjuk pada dunia yang sesungguhnya dari suatu obyek, realitas, atau pada dunia imajiner tentang obyek fiktif, manusia atau peristiwa. Dengan cara pandang seperti itu, Hall memetakan sistem representasi ke dalam dua bagian utama, yakni mental *representations* dan bahasa (Hall, 1997: 17). Mental *representations* bersifat subyektif, individual, masing-masing orang memiliki perbedaan dalam mengorganisasikan dan memaknakan konsep – konsep, sekaligus menetapkan hubungan

diantara semua itu. Sedangkan bahasa menjadi bagian sistem representasi karena pertukaran makna tidak mungkin terjadi ketika tidak ada akses terhadap bahasa bersama. Istilah umum yang seringkali digunakan untuk kata, suara, atau kesan yang membawa makna adalah tanda (sign).

### 3. Representasi dalam Media

Representasi adalah sebuah bagian yang esensial dari proses dimana makna dihasilkan atau diproduksi dan diubah antara anggota kultur masyarakat (Hall, 1997:15). Dengan demikian, pada dasarnya makna sebuah representasi dari representasi sosial, memiliki sifat kontekstual, berbeda dari satu kultur dengan kultur lainnya. Hal ini juga diperkuat pula dengan pendapat Berger dan Luckmann yang mengatakan bahwa ;

Realitas sosial merupakan pengetahuan yang bersifat keseharian yang hidup dan berkembang di masyarakat, seperti konsep, kesadaran umum, wacana publik, sebagai hasil dari konstruksi sosial. Realitas sosial dikonstruksi melalui proses eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi. Konstruksi sosial tidak berlangsung dalam ruang hampa, namun sarat dengan kepentingan – kepentingan (Berger dan Luckmann, dalam Bungin, 2006:192).

Menurut Fiske, representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, melalui kata – kata, bunyi, citra atau kombinasi dari beberapa hal tersebut (Fiske, 2004: 282) sehingga menjadi realitas simbolik. Jadi, jika merujuk pada pengertian seperti yang diungkapkan oleh Fiske, representasi merupakan medium untuk menyampaikan gagasan atau ide atau gambaran akan sebuah obyek, atau dengan bahasa lain representasi merupakan proses dimana realitas abstrak menjadi sebuah realitas fisik yang dapat dilihat



Jika dikaitkan dengan film yang akan diteliti, yaitu film yang bertema representasi *macho* yang merupakan realitas bagi masyarakat Amerika Serikat, maka representasi merupakan konvensi – konvensi yang dirancang untuk menarik perhatian, sekaligus dapat dengan mudah dipahami seluas mungkin oleh audiensnya. Konvensi dalam bahasa representasi media tercermin pada kode – kode sinematografis dan naratif yang digunakannya. Kode yang dimaksud disini adalah “*a rule governed system of sign, is used to generate and circulate meanings in and for that culture*” (Fiske, 1990: 64). Kode – kode tersebut beroperasi dalam suatu struktur hierarki yang kompleks sebagai berikut :

a. Tingkat Pertama : Realitas

Seperti dalam penampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, bahasa, gerak tubuh, ekspresi, suara, dan lainnya yang dikodekan dengan kode – kode teknis seperti kamera, pencahayaan, editing, music dan suara.

b. Tingkat Kedua : Representasi

Terdiri dari kamera, pencahayaan, editing, music, suara yang mentransmisikan kode – kode representasi konvensional yang dibentuk oleh bahasa representasi melalui naratif, konflik, karakter, aksi, dialog, setting, dan casting.

c. Tingkat Ketiga : Ideologi

Yang diorganisasikan ke dalam penerimaan sosial dan koheren oleh kode – kode ideologis seperti, individualism, patriarkhi, ras, materialism, kapitalisme, dll (Zaman, 1994: 32).

Sedangkan menurut Piliang, representasi merupakan tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain di luar dirinya sendiri, biasanya berupa tanda atau simbol (Piliang, 2003 :21). Hal ini mengacu pada bagaimana representasi mampu mengubah realitas sosial menjadi sebuah realitas simbolik. Jika dilihat dalam konteks televisi

maka realitas direpresentasikan melalui serangkaian kode – kode teknis visual televisi seperti teknik kerja kamera, *lighting*, *editing* dan musik latar. Hal – hal tersebut kemudian ditransmisikan kedalam kode – kode representasional untuk mewakili sesuatu obyek yang direpresentasikannya.

Pembahasan mengenai konsep representasi erat kaitannya dengan hubungan antara teks media dengan realitas sosial. Bagaimana cara teks media menggambarkan realitas sosial atau bagaimana teks media menghadirkan kembali kenyataan dari realitas sosial merupakan bahasan yang terkait erat dengan konsep representasi. Hal ini sependapat dengan apa yang dikatakan Dennis McQuail yang percaya bahwa selain sebagai cermin, media memiliki kemampuan mengkonstruksi realitas lewat proses representasi. Sehingga apa yang kita saksikan dalam media tidak hanya dipahami sebagai cermin yang merefleksikan realitas sosial, namun ia juga menjadi sebuah “kenyataan” dari realitas sosial yang dihadirkan kembali oleh media (McQuail, 1992:161-168).

Akan tetapi, meskipun media melakukan proses “menghadirkan kembali”, tidak harus “realitas” itu sama dengan realitas obyektif. Realitas bisa saja dihadirkan utuh atau bahkan dihadirkan secara parsial. Hal ini terutama karena media pada dasarnya ketika melakukan proses *re-presenting*, ia tidak lepas dari proses seleksi. Sebagai akibatnya, maka ada realitas yang sengaja dieksploitasi atau dihadirkan secara terbuka, namun ada juga realitas yang sengaja ditutupi. Selain itu, hal ini juga merupakan pengaruh dari berbagai macam keterbatasan yang dimiliki media seperti misalnya dalam kontak massa dan waktu maupun bahasa. Selain hal-hal tersebut

redaksional media yang secara langsung akan mempengaruhi produk media (Croteau & Hoynes, 2000 : 194 – 196).

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka pemikiran kita sebenarnya akan digiring untuk mengakui pemikiran para aliran konstruksionis yang secara tegas meyakini bahwa tidak ada representasi yang “nyata” dan “benar” secara keseluruhan. Karena representasi lahir dari buah pikiran berdasarkan sudut pandang tertentu untuk menyeleksi realitas mana yang akan dihadirkan dan realitas mana yang dihilangkan dalam sebuah kenyataan realitas yang begitu banyak.

Dengan demikian, maka bagi sebagian orang tampaknya sudah tidak relevan lagi jika dikatakan bahwa media memainkan peranan sebagai “cermin” yang merefleksikan realitas, namun ia memainkan peranan sebagai agen yang merepresentasikan kenyataan kedalam sebuah kemasan yang baru (Croteau & Hoynes, 2000 : 194 – 196).

Hingga pada tahapan ini, maka diyakini bahwa setidaknya terdapat tiga macam realitas yang terbentuk, yakni pertama, realitas obyektif yaitu realitas yang terbentuk berdasarkan kehidupan nyata atau realitas yang berada diluar individu. Kedua, realitas simbolis yaitu realitas sosial yang dikemas dalam bentuk – bentuk simbolis. Ketiga, realitas subyektif, yaitu merupakan realitas yang lahir dari hasil interpretasi terhadap realitas obyektif dan realitas simbolik yang hadir dalam benak seseorang dan diyakininya sebagai sebuah realitas.

Sedangkan menurut Shulamit Firestone secara analitis ada tiga macam realitas dalam kehidupan ini yaitu realitas seksual, realitas ekonomi dan

obyek dari kaca mata penampilan luarnya saja. Sedangkan dari segi makna, representasi itu mencakup hal lain yang lebih mendalam mengenai obyek yang direpresentasikannya misalnya terkait dengan gagasan, ideologi, dan ide yang keberadaannya tidak tampak begitu jelas sebagaimana penampilan fisik.

Gagasan mengenai representasi, pada dasarnya juga langsung terkait dengan beberapa konsep penting lainnya yang merupakan wujud dari representasi itu sendiri. Konsep – konsep itu antara lain, stereotip, konstruksi identitas, diferensiasi atau perbedaan identitas, naturalisasi dan ideologi (Burton, 2007 : 286 – 292).

Meskipun pada dasarnya stereotip bisa bernada positif maupun negatif, namun pada kenyataannya stereotip kerap kali bernada negatif. Stereotip secara sederhana diartikan sebagai generalisasi ketika menilai sebuah kelompok yang berada diluar kelompoknya sendiri. Kedua, identitas, yaitu pemahaman kita terhadap kelompok yang direpresentasikan. Pemahaman ini menyangkut siapa mereka, nilai apa yang dianutnya dan bagaimana mereka dilihat oleh orang lain baik dari sudut pandang positif maupun negatif. Ketiga, perbedaan (*difference*), yaitu mengenai perbedaan antar kelompok sosial, dimana satu kelompok dibedakan dengan kelompok yang lain. Keempat, naturalisasi (*naturalization*), yaitu strategi representasi yang dirancang untuk mendesain menetapkan *difference*, dan menjaganya agar kelihatan alami selamanya. Kelima, ideologi. Hubungannya dengan representasi yakni ideologi dianggap sebagai kendaraan untuk

mentransfer ideologi dalam rangka membangun dan memperluas relasi sosial (Burton , 2007 : 2).

#### **4. Kode – kode Representasional Film**

Film sebagai salah satu bentuk dari media massa pada awalnya selalu diabaikan dan tidak pernah diikuti dalam diskusi tentang media massa. Film dipandang sebagai sebuah seni dan hiburan daripada sebagai sebuah media. Namun dengan cepat film mampu menembus batas – batas kelas dan menjangkau kelas yang lebih luas. Michael Rear dalam bukunya yang berjudul *Mass Mediated Culture*, menganggap film sebagai suatu bentuk dari “*mass mediated culture*”, yaitu ekspresi dari sebuah kebudayaan yang memiliki pengaruh yang luas yang diterima dari media massa kontemporer, baik itu berasal dari budaya elit, budaya rakyat, budaya populer, maupun budaya massa. Dan hal ini didasarkan pada asumsi bahwa setiap budaya ketika ditransmisikan melalui media massa akan menjadi pengaruh dalam budaya populer (Jowett & Linton, 1980: 17).

Film merupakan merupakan jendela yang memberikan wawasan terhadap nilai dan suasana, harapan dan impian dari sebuah era, film juga merupakan barometer yang menunjukkan perubahan – perubahan nilai suatu bangsa. Film telah menjadi sarana untuk memberitahukan satu sama lain tentang dunia. Film sewaktu – waktu dapat menunjukkan kondisi suatu budaya yang memproduksinya, dan apa yang ada dalam budaya itu yang menarik bagi penonton untuk melihatnya. Selain itu, film mempunyai fungsi budaya yakni film memperkuat dan mempertahankan budaya dimana ia dihasilkan. Film secara langsung dan tidak langsung

mengungkapkan sesuatu tentang pengalaman, identitas, budaya, temperamen, ideologi dan prinsip estetis nasional (Klinger, 2001).

Benar kiranya bahwa antara film dan masyarakat memiliki hubungan yang sangat erat. Film tidak hanya sebagai media *entertain* yang dikonsumsi pada waktu senggang saja, namun film telah menjadi media representasi yang paling *visible*, pervasif dan yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat dewasa ini. Sebagian diantaranya ada yang beranggapan bahwa film merupakan suatu bentuk kesenian yang paling paradigmatik di abad sekarang. Nampaknya kapasitas film yang tidak henti-hentinya memadukan plot dan naratif gambar bergerak hampir tidak terbatas disertai dengan kode-kode mekanis film seperti *lighting*, *editing* dan *soundtrack* yang ikut memberikan efek dramatis dan *real*. Pada akhirnya film memang tampak paling menonjol potensinya dalam menangkap realitas kehidupan dibandingkan dengan sarana ekspresi dan representasi lainnya. Lebih lanjut Doug William mengatakan ;

*"Film has proven to be an especially illuminating vehicle for understanding the frequently paradoxical complexities of the intermingling space and time, environment and technologies, selves and things, that have come to be such features of our time"* (Film telah terbukti berperan sebagai kendaraan untuk memperjelas pemahaman kita terutama akan kondisi paradoksial yang rumit seperti pembauran antara ruang dan waktu, lingkungan dan teknologi, diri dan sesuatu, yang telah hadir sebagai ciri dari sebuah kurun waktu yang kita miliki) (William dalam Zaman, 1992: 4).

Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, menurut Graeme Turner, berbeda dengan film yang sekedar refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film hanya sekedar memindahkan realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu sendiri. Sementara disisi lain, film sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan

kembali realitas berdasarkan kode – kode, konvensi – konvensi dan ideologi dari kebudayaannya (Irwanto, 1999: 15).

Turner menegaskan ;

*“Film does not reflect or even record reality, like any other medium of representation it construct and “represent” it pictures of reality, by way of codes, conventions, myth, and ideologies of its culture as well as by way of the specific signifying practices of the medium”* (Film tidaklah merefleksikan realitas atau bahkan merekam realitas itu sendiri, tapi seperti halnya medium representasi lainnya ia mengkonstruksi/membangun dan mewakili gambar realitas itu, lewat serangkaian kode, konvensi, mitos - mitos, dan ideologi - ideologi budaya, sebaik dengan apa yang dilakukan praktik medium spesifik lainnya) (Turner, 1991: 128).

(film tidak mencerminkan bahkan merekam realitas, seperti medium representasi lainnya, namun ia mengkonstruksikan dan “menghadirkan kembali” gambaran dari realitas melalui serangkaian kode – kode, konvensi – konvensi, mitos dan ideology dari kebudayaannya sebagaimana cara praktik signifikasi yang khusus dari medium).

Film juga dapat berfungsi sebagai sarana kontrol sosial terutama berkaitan dengan transformasi *ideology* dominan kepada masyarakat atau khalayak serta bagaimana caranya menciptakan konsensus untuk mendukung hal itu. Guna mencapai tujuannya ini, film menempuhnya lewat beberapa cara yakni ;

*Pertama*, penyajian *image* kehidupan, sikap – sikap dan nilai – nilai dari beberapa kelompok dalam masyarakat dari sisi yang sudah terseleksi sedemikian rupa hingga dengan mudah dapat dikenali. Hal ini dinilai sangat penting, mengingat seperti apa yang dikatakan Powdermaker, penonton film memiliki kecenderungan untuk memperhatikan dengan seksama mengenai penggambaran tempat, perilaku, dan gaya hidup dimana mereka sendiri tidak mempunyai pengetahuan tentang hal tersebut

*Kedua*, penyajian image masyarakat secara garis besar yang tersusun berdasarkan elemen dan aspek kehidupan sehari – hari yang sudah terseleksi, terorganisir kedalam suatu pola yang koheren dan digerakan oleh suatu tatanan asumsi – asumsi pokok yang melatarbelakanginya. Dalam hal ini ada kecenderungan untuk memperlihatkan isu, lembaga, dan individu dari sisi positifnya saja (Zaman, 1992: 6).

*Ketiga*, sebagaimana sandiwara – sandiwara populer, film bisa berfungsi sebagai sarana dimana suatu komunitas mengekspresikan apa yang menjadi keyakinan mereka tentang nilai – nilai yang baik dan yang buruk. Dalam hal ini film secara instrumental bisa berfungsi sebagai medium dimana masyarakat secara instruktif dan berkesinambungan mengingatkan anggotanya untuk selalu bertindak benar (Zaman, 1992: 7).

*Keempat*, sebagaimana media massa lainnya, film pun memiliki kecenderungan untuk mempromosikan konformitas bukan hanya melalui gaya berpakaian, model rambut dan perbendaharaan kata – kata saja, akan tetapi lebih dari itu juga sikap – sikap dan pandangan – pandangan hidup dengan cara yang lebih halus.

*What would be more authentic than the actual historical facts are the visual aspects of narrative, the costume, hairstyles, and others props. Although here too stylistic license is often taken. The movie thus become a quasi – encyclopedia in which one finds the visual repository of much of our culture* (Apa yang akan dinilai lebih otentik dari fakta - fakta sejarah adalah aspek visual dari cerita, kostum, gaya rambut, dan alat peraga lainnya. Meskipun pada kenyataannya sering terjadi penjiplakan gaya yang tanpa ijin. Film dengan demikian telah menjadi semacam kuasi - ensiklopedia dimana salah seorang menemukan pengulangan - pengulangan visualisasi dari berbagai macam sudut pandang budaya) (Jowett & Linton, 1980: 111). Hal ini selajutnya mendorong kita untuk mengungkapkan tentang



serta ide – ide apa yang coba diperkenalkan kepada khalayak lewat film tersebut.

Sebagai praktik sosial, film dilihat dari segi kompleksitas aspek – aspeknya sebagai medium komunikasi massa yang beroperasi di dalam masyarakat. Dalam hal ini, film tidak dimaknai sebagai ekspresi seni dari si pembuatnya, akan tetapi melibatkan sebuah proses interaksi yang kompleks dan dinamis dari elemen – elemen pendukung proses produksi, distribusi, maupun eksibisinya. Bahkan secara lebih luas lagi perspektif ini mengasumsikan interaksi antara film dengan ideologi kebudayaan dimana film diproduksi dan dikonsumsi (Turner, 1991: 129).

Untuk menyampaikan ide – idenya atau pesannya tersebut, film menggunakan tanda sebagai mediumnya. Masing – masing tanda tidak berdiri sendiri, melainkan saling berhubungan satu sama lain dalam suatu sistem yang menghasilkan makna tertentu, seperti yang terjadi antara *signified* dan *signifier* atau dalam hubungan paradigmatik ataupun sintagmatik. Tanda – tanda yang umumnya digunakan film, misalnya adalah tanda – tanda ikonis, yaitu tanda – tanda yang menggambarkan sesuatu. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya (Van Zoest, dalam Sobur, 2006: 128).

Sardar & Loon (2001) mengatakan film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda. Film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk – bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengkodekan pesan yang sedang disampaikan (Sardar &

Tata bahasa yang dimaksud itu terdiri atas berbagai macam unsur yang akrab, misalnya seperti pemotongan (*cut*), pemotretan jarak dekat (*close-up*), pemotretan dua (*two shot*), pemotretan jarak jauh (*long shot*), pembesaran gambar (*zoom-in*), pengecilan gambar (*zoom-out*), memudar (*fade*), pelarutan (*dissove*), gerakan lambat (*slow motion*), gerakan yang dipercepat (*speedded-up*), dan efek khusus (*special effect*).

Bahasa tersebut juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercakup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah sehingga simbol-simbol yang paling abstrak dan arbiter serta metafora. Metafora visual sering menyinggung objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta mengkonotasikan makna-makna sosial dan budaya. Begitulah sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik mengodekan pesan yang sedang disampaikan (Sobur, 2006: 131).

Dengan demikian, film dalam praktiknya mempergunakan kode – kode semiosis dalam rangka “berkomunikasi” dengan audiensnya. Maka dari itu, guna mengkaji berbagai pesan yang tersaji dalam film, digunakanlah metode penelitian semiotika yang secara khusus mengkaji masalah tanda dan makna yang terdapat dibelakang entitas tanda.

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian menjadi sebuah pendekatan umum untuk menjawab permasalahan yang telah dirangkum dalam penelitian ini. Bagian ini akan

## 1. Jenis penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif untuk mengkaji penelitian yang berjudul *Representasi Machoisme Afro Amerika dalam Film I Am Legend* ini.

Deskriptif kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan untuk menjelaskan dan mengkaji fenomena – fenomena sosial dengan menggunakan tinjauan teoritis. Menurut Bogdan dan Taylor (1975:5) mendefinisikan *metodologi kualitatif* sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Wacana serupa juga di kemukakan oleh Denzin dan Lincoln 1987 bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Moleong, 2007: 4-5)

Jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan jenis penelitian yang memungkinkan masuknya subyektifitas sudut pandang peneliti dalam penelitian. Karena hasil penelitian juga merupakan hasil dari interpretasi peneliti terhadap salah satu permasalahan. Dengan demikian, secara langsung penelitian ini menggunakan perspektif atau paradigma interpretatif sebagai panduan peneliti dalam menentukan posisinya dalam penelitian ini.

Perspektif interpretatif merupakan salah satu paradigma yang digunakan dalam ilmu sosial. Selain paradigma interpretatif, dalam ilmu sosial juga



Selain ciri – ciri diatas, Griffin juga menawarkan beberapa poin penting yang bisa menjadi pedoman bagaimana sebuah penelitian interpretatif bisa dikatakan baik dan tepat secara sistematikanya.

- a. Penelitian dengan menggunakan paradigma interpretatif harus mampu memberikan pemahaman baru yang inovatif kepada masyarakat sehingga manfaat praktisnya dapat dirasakan dengan bertambahnya pengetahuan masyarakat terhadap salah satu tema bahasan yang dikaji dalam penelitian tersebut. Penelitian tersebut juga sudah seharusnya mampu memberikan wacana – wacana alternative sehingga masyarakat mendapatkan sudut pandang yang unik untuk memahami gejala – gejala sosial yang diamati.
- b. Penelitian dengan menggunakan paradigma intepretatif juga sudah seharusnya dapat memberikan ruang interpretasi penelitian lebih luas, sehingga tidak membatasi sisi – sisi kreatifitas peneliti untuk menafsirkan atau mengkaji masalah penelitian.
- c. Penelitian paradigma interpretatif yang baik, seharusnya juga memiliki dukungan dari peneliti lainnya. Jadi meskipun pada dasarnya penelitian ini dihasilkan dari interpretasi subyektif, namun ia juga harus mendapatkan dukungan dari pihak lain supaya validitasnya dapat dipertanggung-jawabkan. Kelima, penelitian interpretatif juga sepatutnya bisa memberikan kontribusi positif kepada masyarakat, ia harus memberikan perubahan – perubahan positif dalam masyarakat

## **2. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data digunakan cara untuk mengumpulkan data – data obyek penelitian sehingga dapat tersusun dan terkumpul secara sistematis. Berikut adaah teknik pengumpulan data yang digunakan data penelitian ini yaitu:

### **a. Teknik Dokumentasi**

Merupakan teknik yang meliputi pengambilan data dengan menggunakan software khusus, sehingga data mentah dapat disimpan yang selanjutnya akan dipotong (cut) sehingga menjadi bahan atau data yang siap untuk diteliti, yang dalam hal ini berupa data dalam format jpg berdasarkan adegan – adegan yang relevan dengan tema penelitian ini.

### **b. Tinjauan Pustaka**

Menggunakan teori – teori yang relevan dengan penelitian ini, yang berasal dari buku – buku pegangan yang secara umum berasal dari pegangan teori komunikasi, jurnal ilmiah, sumber internet yang validitasnya dapat dipertanggung-jawabkan, maupun dari majalah dan Koran.

## **3. Metode Analisis Data**

Metode analisis data merupakan pisau analisis yang sistematis, hal ini menjadi standar prosedur yang harus dimiliki peneliti untuk menganalisis

Penelitian ini menggunakan metode analisis data semiotika Roland Barthes guna menjelaskan tanda – tanda yang terdapat dalam film *I Am Legend* berkaitan dengan representasi *macho* Afro Amerika.

Pemilihan analisis semiotika Roland Barthes dalam penelitian ini mengacu pada pertimbangan bahwa analisis yang ditawarkan Barthes memiliki kemampuan untuk menerjemahkan tanda – tanda yang terdapat dalam film tersebut. Selain itu, jika dibandingkan dengan metode analisis lainnya, metode ini memiliki kedalaman dalam hal analisisnya terhadap mitos dimana hal ini menjadi aspek utama bagaimana makna, ide dan nilai-nilai tertentu disosialisasikan lewat film *I am Legend*.

Roland Barthes adalah tokoh strukturalis terkemuka dan juga termasuk ke dalam salah satu tokoh pengembang utama konsep semiologi dari Saussure. Maka dari itu, Barthes membahas juga apa yang dibahas oleh Saussure sebagai pendahulunya. Saussure mengemukakan empat konsep utama yakni *langue – parole, signifiant – signifie, sintagmatik – paradigmatic, sinkroni – diakroni*.

Istilah *langue – parole* berangkat dari asumsi bahwa bahasa manusia bukan sekedar tata nama, melainkan suatu sistem dan struktur yang abstrak yang berada dalam kognisi masyarakat. Sistem dan struktur tersebut terletak dalam *langue* yang dalam praktik kehidupan masyarakat dijadikan acuan untuk berkomunikasi dengan bahasa (Saussure dalam Hoed, 2008: 28).

Sedangkan istilah *signifiant – signifie*, berangkat dari asumsi bahwa bahasa terdiri atas sejumlah tanda yang terdapat dalam suatu jaringan sistem dan dapat disusun dalam sejumlah struktur. Setiap tanda dalam jaringan itu

memiliki dua sisi yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Saussure dalam hal ini melihat tanda secara diadik, tanda terbangun atas *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* adalah citra fisikal sebagaimana yang kita lihat sedangkan *signified* merupakan gambaran mental tanda bersifat abstrak. *Signifier* dibuat oleh masyarakat, tergantung dan dipengaruhi kebudayaan tempatnya hidup. Ia adalah bagian dari sistem semiotik tempat semua anggota masyarakat menggunakannya untuk berkomunikasi (Saussure dalam Hoed, 2008: 29).

Konsep lainnya yang dibahas Saussure adalah sintagmatik dan paradigmatis. Konsep ini menyangkut hubungan antar komponen dalam struktur dan sistem. Relasi sintagmatik adalah relasi antar komponen dalam struktur yang sama, sedangkan relasi paradigmatis adalah relasi antar komponen dalam suatu struktur dan komponen lain di luar struktur itu (Saussure dalam Hoed, 2008: 28).

Bertolak dari prinsip – prinsip Saussure, Barthes menggunakan konsep sintagmatik dan paradigmatis untuk menjelaskan gejala budaya, seperti sistem busana, menu makan, arsitektur, lukisan, film, iklan, dan karya sastra. Ia memandang semua itu sebagai suatu bahasa yang memiliki sistem relasi dan oposisi. Beberapa kreasi Barthes yang merupakan warisannya untuk dunia intelektual adalah bahwa konsep konotasi yang merupakan kunci semiotik dalam menganalisis budaya, dan bahwa konsep mitos yang merupakan hasil penerapan konotasi dalam berbagai bidang dalam kehidupan sehari-hari.

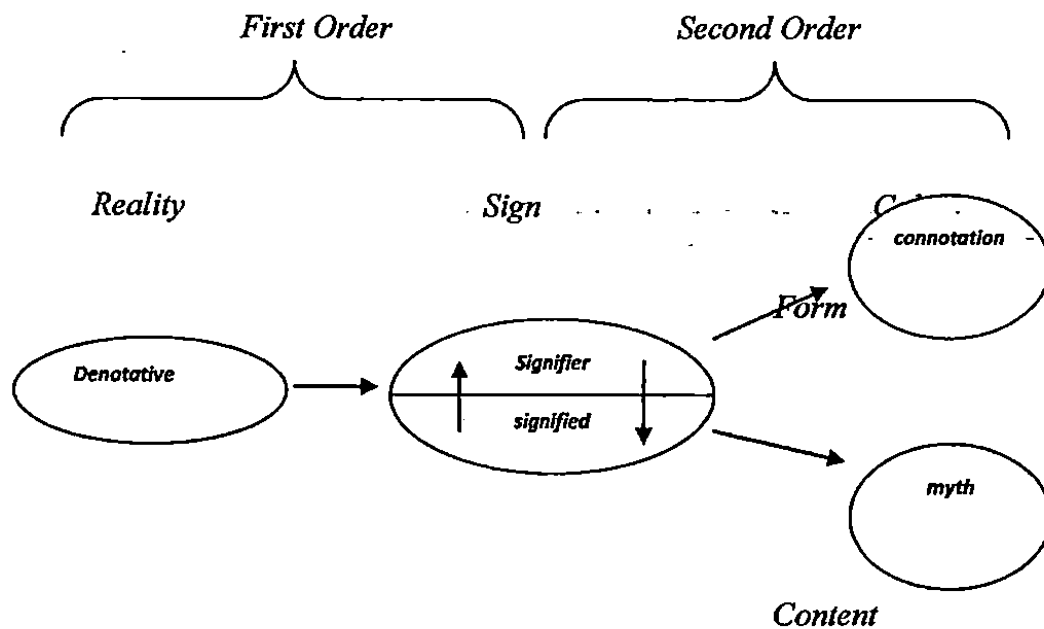
Barthes merumuskan tanda sebagai system yang terdiri dari *expression*



gabungan atau relasi antara E – R – C merupakan sistem tanda dasar dan umum. Teori tanda tersebut dikembangkannya dan Ia menghasilkan teori denotasi dan konotasi.

Pendekatan semiotika Roland Barthes dinilai lebih relevan untuk mengkaji penelitian ini karena cakupannya yang mengkaji hingga tahapan mitos. Sementara itu, tema penelitian ini memiliki dimensi – dimensi mitos yang mendalam sehingga atas dasar inilah peneliti memilih untuk menggunakan metode analisis data dengan menggunakan metode semiotika Roland Barthes.

Metode analisis semiotika Roland Barthes terkenal dengan konsep dua tatanan pertandaannya atau signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Seperti yang bisa kita lihat pada gambar di bawah ini ;



Gambar 2: *Two Order Signification* Roland Barthes (Fiske, 2007: 122).

Tatanan pertandaan tahap pertama (*first order*) Barthes menyebut tahapan ini sebagai denotasi. Denotasi adalah tingkatan dasar, sederhana dan deskriptif dimana konsensus secara luas diterima dan disetujui oleh banyak orang

Denotasi juga merupakan makna yang objektif dan tetap, sedangkan konotasi sebagai makna yang subjektif dan bervariasi. Meskipun berbeda, kedua makna tersebut ditentukan oleh konteks. Denotasi juga menggambarkan relasi antara petanda dan penanda di dalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Makna denotasi juga merupakan makna yang paling nyata dari tanda dan diakui secara umum. Sedikit sekali perbedaan yang terjadi ketika memaknai sebuah tanda denotasi, namun perbedaan tersebut akan banyak ditemui ketika makna memasuki wilayah konotasi (Fiske, 2004 : 118).

Sedangkan pada tatanan pertandaan tahap kedua (*second order*), merupakan wilayah dimana makna konotasi lahir. Makna konotasi mengambil bentuknya yang berasal dari penanda pada tatanan tahap pertama. Konteks mendukung munculnya makna yang subjektif. Konotasi membuka kemungkinan interpretasi yang luas. Dalam bahasa, konotasi dimunculkan melalui; majas (metafora, metonimi, hiperbola, eufemisme, ironi, dsb). Secara umum (bukan bahasa), konotasi berkaitan dengan pengalaman pribadi atau masyarakat penuturnya yang bereaksi dan memberi makna konotasi emotif misalnya halus, kasar/tidak sopan, peyoratif, akrab, kanak-kanak, menyenangkan, menakutkan, bahaya, tenang, dsb.

Menurut Barthes, konotasi dipakai untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda dalam tatanan pertandaan kedua. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi

... dan oleh ... (Fiske, 2004 : 118 - 119)

Oleh karena itu, mitos pun dapat sangat bervariasi dan lahir di dalam lingkup kebudayaan massa. Mitos merupakan perkembangan dari konotasi. Konotasi yang menetap pada suatu komunitas berakhir menjadi mitos. Pemaknaan tersebut terbentuk oleh kekuatan mayoritas yang memberi konotasi tertentu kepada suatu hal secara tetap sehingga lama kelamaan menjadi mitos, yakni makna yang membudaya. Barthes membuktikannya dengan melakukan pembongkaran (*démontage sémiologique*).

Berikut adalah ciri-ciri mitos sebagaimana yang diungkapkan Barthes (dalam, Sunardi, 2004: 47) :

a. Deformatif

Barthes menerapkan unsur – unsur Saussure menjadi form (*signifier*), *concept* (*signified*). Ia menambahkan *signification* yang merupakan hasil dari hubungan kedua unsur tadi. *Signification* inilah yang menjadi mitos yang mendistorsi makna sehingga tidak lagi mengacu pada realita yang sebenarnya. “*The relation which unites the concept of the myth to its meaning is essentially a relation of deformation*”. Dalam mitos, *form* dan *concept* harus dinyatakan. Mitos tidak disembunyikan, mitos berfungsi mendistorsi, bukan untuk menghilangkan. Dengan demikian, *form* dikembangkan melalui konteks linear (pada bahasa) atau multidimensi (pada gambar). Distorsi hanya mungkin terjadi apabila makna mitos sudah terkandung di dalam *form* (Barthes dalam

b. Intensional

Mitos merupakan salah satu jenis wacana yang dinyatakan secara intensional. Mitos berakar dari konsep historis. Pembacalah yang harus menemukan mitos tersebut. Misalnya adalah ketika kita berjalan – jalan di Spanyol, kita melihat kesamaan arsitektur rumah – rumah di sana dan kita mengenali arsitektur itu sebagai produk etnik gaya *basque*. Secara pribadi, kita tidak merasa terdorong untuk menyebutnya dengan sebuah istilah. Namun, ketika kita berjalan-jalan di Paris dan kita melihat sebuah rumah yang, berbeda dengan sekitarnya, berbentuk villa kecil, rapi, bergenting merah, berdinding setengah kayu berwarna cokelat tua, beratap asimetris, secara spontan, kita menyebutnya sebagai villa bergaya *basque* (Barthes dalam, Sunardi, 2004: 48).

c. Motivasi

Bahasa bersifat arbitrer, tetapi, kearbitreran itu mempunyai batas, misalnya melalui afiksasi, terbentuklah kata – kata turunan. Misalnya baca – membaca – dibaca – terbaca – pembacaan. Sebaliknya, makna mitos tidak arbitrer, selalu ada motivasi dan analogi. Penafsir dapat menyeleksi motivasi dari beberapa kemungkinan motivasi. Mitos bermain atas analogi antara makna dan bentuk. Analogi ini bukan sesuatu yang alami tetapi bersifat historis (Barthes dalam Sunardi

Selain itu, Barthes juga menambahkan ciri – ciri mitos sebagaimana yang dikutip oleh Fiske, antara lain;

- a. Mitos merupakan produk dari kelas yang dominan. Maka dari itu, hanya ada mitos yang dominan yang ada di masyarakat, namun di sisi lain tidak ada mitos yang universal. Secara alami, posisi dominan yang berada pada satu pihak yang menciptakan mitos, telah melahirkan apa yang dinamakan dengan *counter – myths* atau kontra mitos. Ini merupakan posisi yang berseberangan dengan mitos dominan, ia mencoba untuk menyangkal atau membuat klarifikasi atas mitos yang beredar tersebut.
- b. Mitos merupakan cara untuk menaturalisasikan sejarah. Hal ini membuat sesuatu terlihat seakan – akan alami dan bukan terbentuk secara sosial atau bahkan historis.
- c. Mitos bersifat dinamis. Mitos akan selalu berubah baik itu secara perlahan maupun secara cepat, hal ini dimaksudkan untuk mengikuti perubahan – perubahan kultural yang terjadi dimana mitos itu sendiri menjadi bagian dari kebudayaan tersebut (Fiske, 2004: 120 – 125).

Jika disederhanakan, maka konsep mitos yang digunakan Barthes, yaitu merupakan proses berpikir dan mengkonseptualisasikan – yang dimiliki sebuah kebudayaan dan anggota-anggotanya – tentang suatu atau tentang pengalaman sosial mereka. Mitos membalik sesuatu yang sebenarnya bersifat cultural atau historis menjadi sesuatu yang seolah – olah natural. Makna bagi Barthes ditarik dari sejumlah imaji – imaji, ide – ide atau gagasan, konsep serta mitos yang sudah tersedia dalam sebuah budaya dalam konteks dan waktu tertentu. Dengan demikian, mitos adalah wacana berkonotasi, wacana yang memasuki lapisan konotasi dalam proses signifikasinya.

Menurut Barthes, di dalam sebuah citra (image) terkandung dua tipe pesan, yakni citra itu sendiri sebagai pesan ikonik yang dapat kita lihat, baik berupa adegan (scene), maupun realitas harfiah yang terekam. Citra tidak perlu dicampuradukan dengan realitas itu sendiri karena meskipun citra

merupakan analog yang sempurna, dan dapat dibedakan lagi kedalam dua tatanan (Barthes, 1997: 33 – 36) :

- a. Pesan harfiah atau pesan ikonik tanpa kode (*non – coded iconic message*), merupakan tatanan denotasi dari citra yang berfungsi untuk menaturalkan pesan simbolik.
- b. Pesan simbolik atau pesan ikonik berkode (*coded iconic message*), merupakan tatanan konotasi yang keberadaannya didasarkan pada kode budaya tertentu atau familiaritas terhadap setereotipe tertentu.

Dalam upaya mengidentifikasi kode – kode spesifik yang mengandung makna – makna yang spesifik pula, kategori – kategori berikut meskipun bukan merupakan bentuk yang baku dan kekal, namun dapat dipakai sebagai elemen – elemen terpadu pada bentuk dan isi film :

- a. *Mise – en – Scene*, Secara literer berarti “menempatkan dalam adegan” (*putting into the scene*), dalam sebuah film hal ini berhubungan dengan desain teknis suatu scene, termasuk pencahayaan, komposisi visual, serta penempatan kamera. *Mise – en – Scene* pada gilirannya mempunyai makna sekunder, makna yang lebih khusus jika diterapkan dalam konstruksi formal sebuah film. *Mise – en – Scene*, secara lebih khusus mengacu pada kecenderungan memadukan elemen – elemen suatu scene dalam waktu relatif lama, shot – shot yang berkelanjutan, sering pula disertai dengan gerakan kamera yang berubah – ubah, dimana aksi berkembang sepanjang shot tunggal sebagai pengganti rangkaian shot yang terpisah.
- b. *Montage*, yang berarti editing atau cara memotong atau *cutting out* atas elemen – elemen film. *Montage* menjadi sarana utama untuk membangun suatu scene melalui penggabungan atas beberapa shot terpisah, yang mempunyai arti penting dalam film.
- c. *Direct sound*, merupakan penggabungan *film – form* dan *soundtrack*, yakni perekaman suara secara langsung bersamaan dengan pengambilan gambar. Terdapat dua macam *sound montage* yakni *evident montage* dan *concealed montage*.
- d. *Counterpoint* yakni upaya untuk memadukan image visual dan suara. Image visual dan suara dalam film bisa saling mempertegas atau

mempertajam satu sama lain, bisa juga berperan secara terpisah namun saling melengkapi.

- e. Dunia rekaan yakni bagaimana membangun isi film, dengan rancangan image visual dan suara yang tepat, seorang pembuat film dapat menciptakan “dunia” yang realistik atau imajinatif.
- f. Elemen rekaan lainnya yakni melalui pengkombinasian image visual dan suara, pembuat film dapat membangkitkan emosi spesifik seperti ketegangan, ketakutan, ketenangan dan kondisi psikologis lainnya (Zaman, 1994: 50 – 58).

Berkaitan dengan tanda, Barthes menyebutkan bahwa terdapat tiga macam hubungan tanda yang meliputi hubungan simbolik, hubungan paradigmatis dan hubungan sintagmatik. Menurut Barthes, makna dapat dihasilkan lewat sistem perbedaan atau sistem hubungan tanda – tanda. Oleh karena itu, dalam penelitian semiotika hubungan ini menduduki peranan yang sangat penting, karena tugas analisis semiotika adalah merekonstruksi sistem hubungan yang secara kasat mata tidak kelihatan (Sunardi, 2004: 45 – 46).

Tiga macam hubungan tanda sebagaimana yang telah dijelaskan diatas adalah :

a. Hubungan simbolik

Hubungan simbolik muncul sebagai hasil dari hubungan tanda dengan dirinya sendiri atau hubungan internal. Istilah internal dipakai untuk menunjuk hubungan antara signifier dan signified. Hubungan simbolik menunjuk status kemandirian tanda untuk diakui keberadaannya dan dipakai fungsinya tanpa tergantung pada hubungannya dengan tanda – tanda yang lain, karenanya ia menduduki status simbol.

b. Hubungan paradigmatis

Hubungan eksternal suatu tanda dengan tanda lain. Tanda lain yang dapat berhubungan secara paradigmatis adalah tanda – tanda yang satu kelas atau satu sistem. Hubungan paradigmatis mempunyai fungsi untuk mengintegrasikan berbagai berbagai sub sistem sehingga menjadi sebuah sistem yang utuh.

c. Hubungan sintagmatik

Hubungan ini menunjuk hubungan suatu tanda dengan tanda – tanda lainnya, baik yang mendahuluinya atau mengikutinya. Jika kita tempat kan dalam konteks film, maka hubungan sintagmatik lebih dikenal dengan istilah montage. Montage dibangun dengan urutan – urutan

gambar (shot). Hubungan sintagmatik mengajak kita untuk mengimajinasikan ke depan atau memprediksi apa yang akan terjadi kemudian (Sunardi, 2004: 46 – 60).

Kemudian Barthes juga menawarkan sebuah peta guna memahami bagaimana tanda bekerja, seperti yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>CONOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 3: Gambar peta tanda Barthes (Sobur, 2006: 69)

Berdasarkan peta Barthes diatas dapat dilihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat yang bersamaan tanda denotatif juga penanda konotatif (Sobur, 2006: 69).

#### 4. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari segi visual pada faktor teknik kerja kamera dan kode – kode representasional dalam adegan – adegan yang terdapat dalam film I Am Legend.

Berikut ini adalah beberapa teknik kerja kamera sebagaimana yang diungkapkan oleh Arthur Asa Berger



Tabel 1: Teknik kerja kamera

No	Teknik Pengambilan Gambar	Penjelasan
1	<i>Extreme Close – Up</i>	Teknik ini dilakukan dengan cara mengambil bagian obyek sedekat mungkin, misalnya dengan cara mengambil bagian wajahnya saja. Pengambilan gambar dengan menggunakan teknik ini dimaksudkan untuk melahirkan kesan kedekatan secara emosional dengan cerita atau pesan yang terdapat dalam tayangan tersebut.
2	<i>Close – Up</i>	Dilakukan dengan cara mengambil gambar pada wajah aktor keseluruhan sebagai obyek, untuk menunjukkan keintiman, bisa juga menandakan bahwa obyek sebagai inti cerita (Berger, 1983:52). Teknik pengambilan gambar dengan menggunakan teknik close – up menutupi latar belakang, karena yang menjadi fokus perhatian utama adalah wajah dari karakter yang ditampilkan ataupun obyek lainnya yang menjadi titik perhatian. Cara ini juga kerap kali disebut dengan istilah talking heads (Kurnia, 2002:52).
3	<i>Close – Shoot</i>	Merupakan teknik yang akan menimbulkan beberapa efek tertentu antara lain, gambar akan memberikan efek yang kuat. Kedua, dapat menjadikan konsentrasi pada titik tertentu. Ketiga, mudah merangsang dan menimbulkan reaksi, tanggapan bahkan emosi. Dan keempat, dapat memberikan

		informasi terhadap hal-hal yang tidak mungkin terlihat oleh penonton (Subroto, 1994 : 96 – 97).
4	<i>Medium Close – Up</i>	Biasanya dengan mengambil bagian kepala hingga dada dari obyek.
5	<i>Medium – Shoot</i>	Pengambilan gambar setengah badan, mulai dari kepala sampai pinggang. Hal ini akan melahirkan kesan hubungan personal antar tokoh dan memberikan kesan kompromi yang baik (Berger, 1983:52).
6	<i>Long – Shoot</i>	Pengambilan gambar dengan menggunakan teknik long – shoot bisa memperlihatkan arah dan maksud dari suatu gerakan ia juga memperlihatkan konteks, keluasan dan jarak dengan publik (Berger, 1983:52).
7	<i>Full – Shoot</i>	obyek secara keseluruhan, hal ini untuk menggambarkan hubungan sosial (Kurnia, 2002: 62).
8	<i>Extreme Long shot</i>	Roy Thompson, dalam bahasannya tentang <i>simply shot</i> menjelaskan pentingnya sebuah komposisi gambar yang disebut sebagai <i>Extreme Long Shot</i> (ELS). Shot ini digunakan apabila Anda ingin mengambil gambar yang sangat jauh, panjang, luas, dan berdimensi lebar. <i>“This shot is often used in opening sequences where recognition of person or of persons“</i> . Thompson menekankan pada recognition of the scene dimana Anada perlu memberikan shot-shot yang dapat memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita. Biasanya, ELS digunakan

		untuk komposisi gambar indah pada sebuah panorama (Naratama, 2004: 73).
9	<i>Very long shot</i>	<p>“VLS belongs on location programmes to establish a character in a landscape“, catatan buku dari Peter Jarvis dalam bukunya <i>The Essential TV Director’s Handbook</i>. On location itu adalah kunci pertama dalam pengambilan gambar VLS. Dalam bahasa sehari-hari, Anda dapat mengatakan VLS sebagai tata bahasa gambar yang panjang, jauh, dan luas yang lebih kecil dari Extreme Long Short. Biasanya, gambar-gambar cantik dan indah dari VLS muncul pada sinema layar lebar seperti film-film yang menggunakan rasio gambar 1: 1,5 untuk film 35 MM. Terutama pada gambar-gambar opening scene atau bridging scene di mana penonton perlu divisulakan untuk menggambarkan adegan kolosal atau banyak objek misalnya adegan perang di pegunungan, adegan kota metropolitan, dan sebagainya. Posisi atau angle kamera diletakkan beragam. Ada yang diposisikan sebagai top angle atau kamera dari atas langit dengan menggunakan helikopter. Ada pula yang menggunakan crane atau jimmy jib untuk mendapatkan posisi yang lebih besar (Naratama, 2004: 73-74).</p>

Selain teknik pengambilan gambar tersebut, gerakan kamera juga memiliki

teknik tersendiri dan sebaliknya juga memiliki makna, makna dan tujuan.

a. *Zoom – In*

Teknik ini dihasilkan dengan cara pergerakan kamera yang mendekati subyek secara optis atau menambah panjang fokal lensa dari sudut sempit ke sudut lebar (Kurnia, 2002: 60).

b. *Zoom – Out*

Teknik yang digunakan untuk menunjukkan kedalaman pengamatan terhadap obyek. Kamera terlihat menjauhi obyek secara optis (Kurnia, 2002 : 52).

c. *Ped – Up* dan *Ped – Down*

Pengambilan gambar ketika penyangga kamera dinaikan atau diturunkan.

d. *Panning*

Gerakan naik dan turun gambar, dengan cara menggerakkan kamera secara vertikal dan horizontal, namun kamera tetap berada di tempatnya. Terdapat beberapa macam tipe panning, meliputi ; following pan, yakni gerakan kamera mengikuti gerakan obyek ke arah kiri atau kanan. Kedua, survening pan yaitu menempatkan penonton sebagai observer atau pengamat, gerakan kamera seolah – olah tengah menelusuri suatu jalan untuk menemukan sesuatu atau untuk menunjukkan sesuatu. Ketiga, interrupted panning, yakni kamera bergerak secara perlahan – lahan, kemudian dihentikan secara tiba – tiba (freeze), untuk menunjukkan hubungan dua subyek yang sebelumnya terpisah (Darwanto, 1994 : 90 – 91).

e. *Dollying*

Dilakukan dengan cara menggerakkan kamera mengikuti atau menjauhi obyek. Mendekati obyek disebut dengan *dolly – in* sedangkan menjauhi obyek disebut dengan *dolly – back*. Tujuan *dolly – in* untuk meningkatkan titik atau pusat perhatian, rasa ketegangan dan rasa ingin tahu sedangkan *dolly – back* sebaliknya.

f. *Titling*

Teknik ini dilakukan seperti halnya teknik *panning*, hanya bedanya gerakan badan kamera dilakukan secara vertikal. Umumnya tehnik ini digunakan untuk menunjukkan ketinggian atau kedalaman dan menunjukkan adanya suatu hubungan. Tujuan *ped – up* adalah untuk merangsang emosi, perasaan dan perhatian dan keinginan untuk mengetahui yang akan datang. Sedangkan *pan – down* menunjukkan kesedihan atau kekecewaan (Darwanto, 1994:93).

Teknik lainnya yang terdapat dalam pembuatan film adalah teknik pengambilan sudut kamera atau yang lebih dengan istilah *angle*. Terdapat beberapa macam *angle* yang kerap digunakan, yakni ;

a. *High Angle*

*High angle* dilakukan dengan cara menempatkan kamera lebih tinggi daripada obyek. Efek dramatis yang timbul adalah berkurangnya superioritas subjek sehingga memalukan kedudukannya (Darwanto

*b. Low Angle*

Pengambilan gambar subyek dari bawah yang menampakkan subyek memiliki kekuatan dan menonjolkan kekuasaannya (Darwanto, 1994: 63).

*c. Straight Angle*

Merupakan sudut pengambilan gambar yang normal, biasanya ketinggian kamera setinggi dada dan sering digunakan pada acara yang gambarnya tetap (Darwanto, 1994: 101).

Aspek pencahayaan pun harus mendapatkan porsi kajian yang cukup besar, karena pencahayaan memiliki dimensi sosial yang akan mempengaruhi makna apa yang selanjutnya akan dicoba untuk dihadirkan.

Dalam pembuatan film, cahaya merupakan salah satu efek yang sangat diperlukan untuk menonjolkan emosi pelaku ketika sedang berakting. Setiap sumber cahaya baik cahaya alam ataupun cahaya buatan, memiliki kuat cahaya (kuantitas) dan panas warna (kualitas). Sifat lain cahaya, seperti cahaya yang terarah atau menyebar, semua itu dapat menentukan mutu gambar. Makin tinggi matahari cahayanya makin kuat, dan menimbulkan bayangan pekat. Pencahayaan seperti ini menghasilkan gambar sasaran sangat cerah. Pencahayaan langsung dengan lampu dari samping sasaran dapat menghasilkan gambar cerah dan berbayang pekat. Kalau sasaran diabadikan dalam bingkai hampir sewajah dapat mengganggu penglihatan penonton. Matahari kadang-kadang tertutup awan, hingga cahayanya menyebar ke langit dan menimbulkan bayangan lunak pada sasaran. Arah datang cahaya memengaruhi sasaran dapat menentukan pencahayaan sasaran itu. Dengan

mengatur arah pencahayaan, sasaran dapat diulas lebih berkesan, lebih menyentuh emosi, mengandung misteri, atau menciptakan kesan menakutkan. Dengan mengubah arah pencahayaan, kita dapat melihat perubahan pada subyek (Rahman, 1987: 47).

Selain beberapa teknik pengambilan gambar diatas, instrumen penelitian juga menggunakan kode – kode representasional visual yang merupakan pesan – pesan non verbal dari gerakan tubuh. Menurut Argyle, setidaknya terdapat 10 pesan – pesan verbal yang memiliki makna – makna atau dimensi sosial, yaitu ; kontak tubuh, proximity, orientasi, penampilan, anggukan kepala, ekspresi wajah, gesture, postur, gerakan mata atau kontak mata, dan aspek – aspek non verbal percakapan lainnya (Fiske, 2004: 96).

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penelitian pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **1. Pendahuluan**

Pembahasan mengenai latar belakang masalah penelitian (*background information*) serta pembahasan mengenai poin - poin menariknya penelitian ini.

### **2. Rumusan Masalah**

Berisi tentang uraian masalah yang hendak dijawab lewat penelitian ini.

### **3. Tujuan Penelitian**

Berisi uraian tentang tujuan - tujuan yang akan dicapai lewat penelitian

Uraian mengenai beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian.

#### 5. Kerangka Teori

Berisi tentang uraian sejumlah teori yang akan dijadikan landasan penelitian dan memiliki kaitan secara langsung dengan obyek dan kajian penelitian.

#### 6. Metodologi Penelitian

Berisi tentang uraian mengenai jenis penelitian, obyek penelitian, dan metode analisis data

#### 7. Daftar Pustaka

Daftar bahan-bahan acuan yang dipakai dalam penelitian ini